

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



**Juegos tradicionales para disminuir el comportamiento
agresivo en niños de la institución 399, 2018.**

Trabajo de Investigación para optar el Grado de Bachiller en Educación

Autora:

Garay Vásquez, Marleny

Asesor:

Berrospi Espinoza, Hernán.

Nuevo Chimbote- Perú

2018

INDICE

1. PALABRAS CLAVE	i
2. TITULO	ii
3. RESUMEN	iii
4. ABSTRACT	iv
5. INTRODUCCION	
5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica	1
5.1.1. Antecedentes	1
5.1.2. Fundamentación Científica	5
5.2. Justificación de la Investigación	38
5.3. Problema	39
5.4. Conceptuación y Operacionalización de Variables	39
5.5. Hipótesis	42
5.6. Objetivos	42
6. METODOLOGÍA	42
6.1. Tipo y Diseño de la Investigación	42
6.2. Población y Muestra	44
6.3. Técnicas e instrumentos de la investigación	44
7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	44
8. RESULTADOS	45
9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	59
10. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	63
11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
ANEXOS	

1. PALABRAS CLAVE:

TEMA **JUEGOS TRADICIONALES**

COMPORTAMIENTO AGRESIVO

ESPECIALIDAD **EDUCACIÓN INICIAL**

KEYWORDS:

Theme **TRADITIONAL GAMES**

AGGRESSIVE BEHAVIOR

Specialty **INITIAL EDUCATION**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

PROGRAMA	Área	Sub Área	Disciplina
EDUCACIÓN INICIAL	Teoría y métodos Educativos.	Proponer y aplicar teorías y métodos educativos para el mejoramiento del proceso de Aprendizaje.	Ciencias Sociales Ciencias de la Educación Educación General Estrategias de aprendizaje.

2. TITULO:

Juegos tradicionales para disminuir el comportamiento agresivo en niños de la institución 399, 2018.

TITLE:

Traditional games to reduce aggressive behavior in 5-year-olds - institution 399, 2018.

3. RESUMEN

La agresividad; ha invadido la sociedad sin importar la condición sociocultural de los individuos; muestra de ello es la continua agresión en todos los frentes de lo que recibimos a diario la información a través de los diferentes medios; por tanto es necesario y urgente que la educación desde el nivel inicial, vaya teniendo un rol protagonista en el cambio de este tipo de conductas; que permita con el tiempo tener una sociedad más justa con una muestra de convivencia armónica en el marco del respeto y la igualdad para todos. En tal sentido, ante esta situación; realizo el trabajo de investigación titulado “Juegos tradicionales para disminuir el comportamiento agresivo en los niños de la I.E.I. N° 399 El Porvenir, cuyo objetivo es Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia para disminuir el comportamiento agresivo en los niños de la I.E.I. N° 399 El Porvenir-Bambamarca durante el año 2018. El tipo de investigación es explicativa con diseño experimental, la misma que se va a desarrollar con una población de 12 alumnos correspondiente a alumnos de la I.E.I. N° 399 El Porvenir. Al termino del presente estudio se espera alcanzar el 90% de los niños de la muestra hayan mejorado su comportamiento la que se verá reflejado en una convivencia armónica y saludable.

4. ABSTRACT

The aggressiveness; has invaded society regardless of the sociocultural condition of individuals; proof of this is the continuous aggression on all fronts of what we receive on a daily basis through the different media; therefore it is necessary and urgent that education from the initial level, is taking a leading role in the change of this type of behavior; that allows over time to have a more just society with a show of harmonious coexistence in the framework of respect and equality for all. In this sense, in this situation; I do the research work entitled "Apply traditional games to decrease aggressive behavior in children of the I.E.I. N° 399 El Porvenir, whose objective is to determine the influence of traditional games as a strategy to reduce aggressive behavior in children of the I.E.I. N° 399 El Porvenir-Bambamarca during the year 2018. The type of research is explanatory with experimental design, the same that will be developed with a population of 12 students of the I.E.I. N° 399 El Porvenir. At the end of this study, it is expected that 90% of the children in the sample will have improved their behavior, which will be reflected in harmonious and healthy coexistence.

5. INTRODUCCIÓN:

5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica:

5.1.1. Antecedentes:

Segura, (2014). En su tesis titulada “propuesta pedagógica para disminuir la agresividad en los estudiantes a través de los juegos tradicionales.”, presentada a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Libre Colombia; arriba a las conclusiones siguientes: Para la ejecución de la investigación se plantearon objetivos; de acuerdo a los cuales se concluye que el hecho de disminuir la agresividad se convierte en una tarea y acción inmediata que urge a toda la sociedad en todos sus contextos; por tanto debe ser una actividad que debe ser priorizada por el sector educativo en las aulas de todos los niveles educativos; pero más aún en el nivel de educación inicial, siendo la base fundamental de toda la escolaridad y entendiendo que la formación y educación que reciban los niños en sus primeros años de vida serán decisivos en la formación de su personalidad; los docentes de este nivel educativo, deben buscar un conjunto de herramientas y estrategias que permitan trabajar en el niño una conducta temperamental que le ayude a desarrollar su proceso de socialización en un clima favorable y armónico. En ese sentido en la realización de la presente propuesta; se pudo notar la gran disponibilidad de los estudiantes en cada una de las actividades planificadas y desarrolladas; así mismo los docentes se mostraron muy solidarios y colaboradores con cada una de las acciones a desarrollar.

Las diferentes actividades pedagógicas que constituyen la presente propuesta; vislumbraron excelentes resultados; puesto que para el desarrollo de las actividades de los juegos tradicionales; se necesitó mucho de un trabajo en equipo, fortalecer el diálogo, la interacción y la comunicación y estas a su vez permiten la disminución de conductas agresivas.

Ríos, (2017). En su tesis titulada "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 "La Molina", Caraballo, 2016. Presentada a la universidad Cesar Vallejos concluye que: El desarrollar actividades pedagógicas apoyados en el Programa "Actividad Lúdica"; orientado a aminorar comportamientos agresivos en los estudiantes de 5 años; resulta una tarea muy eficiente; puesto que al contrastar los resultados obtenidos tanto en el pre test como en el pos test; nos permite evidenciar que los comportamientos agresivos disminuyeron significativamente en el pos test; con lo que la hipótesis plantada por el investigador resulta verificable y comprobable.

Para la elaboración de este estudio nos planteamos la dimensión agresividad física en niños de 5 años de la I.E.I. N° 365 "La Molina", Carabayllo 2016; la misma que al ser evaluada en el momento del pre y del pos test; los resultados obtenidos son muy favorables al planteamiento de la hipótesis: La aplicación de un Programa de Actividad Lúdica disminuye notoriamente la agresividad física en los niños de 5 años; por ello dicha hipótesis es comprobada.

Del mismo modo el desarrollo y aplicación de actividades pedagógicas apoyados en el Programa "Actividad Lúdica" a fin de aminorar comportamientos agresivos en la dimensión de la agresividad verbal en los niños del grupo de muestra; en cuanto a esta dimensión los resultados obtenidos durante la aplicación del pos test, en relación con los del pre test; nos demuestran que la conducta de agresividad verbal en los niños de nuestro grupo de muestra había disminuido notoria y significativamente; resultados que ayudan favorablemente a la sostenibilidad y veracidad de nuestra hipótesis planteada.

De la misma manera sucede con la dimensión agresividad psicológica; otra dimensión planteada en el estudio para medir el comportamiento agresivo de los niños que pertenecen al grupo de muestra. En cuanto a

esta dimensión también; al contrastar los resultados tanto de la evaluación de entrada en el pre test como en la de salida, durante el pos test; se evidencia que la aplicación del Programa “Actividad lúdica” favorece significativamente en la disminución de esta dimensión; por cuanto al jugar los niños se integran con mayor facilidad y con mayor participación del total de los estudiantes.

Alfaro, (2016). en su tesis titulada “los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición”, presentada a la Universidad del Tolima, concluye que: Diseñar, planificar, establecer y utilizar estrategias en la tarea docente es imprescindible; en nuestro caso se diseñó una propuesta de Juegos Tradicionales como estrategia para desarrollar y fortalecer la dimensión corporal en los niños y niñas del grupo de muestra; lográndose evidenciar, según los resultados obtenidos que dicha propuesta es una importante alternativa en el desarrollo de esta dimensión y que de la misma forma permite al docente encamina en las otras áreas curriculares y en el fortalecimiento y desarrollo del proceso de aprendizaje y construcción de sus conocimientos de los estudiantes.

Los Juegos tradicionales no sólo resultaron ser una estrategia eficiente que nos permitió mejorar la Dimensión Corporal de las niñas y niños; sino que también permitió el fortalecimiento en el desarrollo de otras áreas y aspectos importantes en la formación de los estudiantes; así por ejemplo permite fortalecer los procesos de aprendizaje, este fortalecimiento en los procesos de aprendizaje se debe a que los estudiantes mediante los juegos tradicionales se sienten motivados, con muchas ganas de buscar en ellos sus aprendizajes y nuevos conocimientos en los saberes de otras áreas.

Del mismo modo; la aplicación de los Juegos Tradicionales permitió la integración de los niños con mucha mayor facilidad en equipos o grupos de trabajo, con lo que se fortalece también el trabajo en equipo y la práctica de valores como la solidaridad, empatía, tolerancia y respeto.

El desarrollo de las actividades también nos dio la oportunidad de poder conocer más nuestra historia, cultura, tradiciones y costumbres del contexto local; y estas costumbres y tradiciones, mantenerlas vivas a través de los juegos tradicionales.

De la misma manera el trabajar con la aplicación de esta propuesta permitió fortalecer el desarrollo de su proceso socializador de los niños; ya que gracias a que se han desarrollado actividades de juego; los niños se comunican mejor entre ellos, se han evidenciado muchos más niños con características de liderazgo y emprendimiento con mucha más actitud dialógica; que han interactuado saludablemente con los demás de su grupo o con el grupo en pleno.

5.1.2. Fundamentación científica:

A. Teorías que sustentan la investigación

En la ejecución del proyecto de investigación se tuvo en cuenta las siguientes teorías.

a. Teoría De Jean Piaget:

Para Jean Piaget (1956), el juego es una de las actividades que se desarrollan y favorecen la formación en el desarrollo de la capacidad intelectual del niño; es decir, en la inteligencia; ya que, gracias a las actividades lúdicas el niño va asimilando de manera más funcional e interesante la realidad circundante en relación con la etapa de desarrollo evolutivo.

Las diferentes capacidades y destrezas del aspecto sensorio motor, así como el desarrollo de destrezas y habilidades; son aspectos importantes en el desarrollo del niño y las que condicionan también el desarrollo del juego o actividades lúdicas que el niño emprenda realizar.

Piaget plantea en su teoría que existen tres tipos de juego; que se relacionan con las etapas o fases del desarrollo del pensamiento; estos juegos son: el juego como simple ejercicio; el que acompaña al niño durante los primeros años de vida, caracterizado fundamentalmente por actividades que el niño desarrolla por instinto y por imitación. El juego abstracto o ficticio, conocido como juego simbólico, actividades lúdicas en el que el niño da rienda suelta a su imaginación, fantasía y capacidad creadora, es la etapa del amigo o amiga ficticio (a). y el otro tipo de juegos es el Juego de reglas; en el que el niño ya no juega solo, sino que se integra o busca un grupo a su propósito; y el juego precisamente, resulta como un acuerdo o consenso de todo el grupo de juego.

La teoría y planteamientos de este autor se centra principalmente en el desarrollo del aspecto cognitivo de los niños; es decir, en el desarrollo del intelecto o capacidad intelectual del niño, restando importancia al estudio de las motivaciones y emociones de los pequeños. Piaget afirma que el desarrollo cognoscitivo en los niños se produce conforme a las etapas evolutivas que él mismo plantea; indicando que cada una de estas etapas son sucesivas una de la otra, cada una de las cuales tiene sus propias características generales y particulares, lo que implica que, cada etapa es cualitativa y cuantitativamente mejor que la etapa anterior; pero que no son etapas aisladas; sino que la que antecede es la base para que se construya la siguiente etapa.

b. Teoría de Vigotsky

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), Este autor plantea que el juego surge ante la imperiosa necesidad de reproducir el interrelacionarse con lo demás. Los juegos son fenómenos de tipo social, a través del cual se presentan escenas que manifiestan no sólo los instintos y pulsaciones internas individuales, sino ayuda y facilita.

Para este teórico, son dos líneas que existen para el cambio evolutivo que concurren en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, este autor, establece que el juego es estrictamente una actividad social, en la cual gracias a la cooperación e integración con los demás niños, se logran adquirir roles o papeles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa básicamente del juego simbólico e indica como el niño va transformando algunos objetos y los convierte gracias a su creatividad e imaginación en otros que para él un distinto significado; por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuera un caballo, una caja de cartón como si fuera un carro; tienden la manta para simular su patio; etc., así va construyendo su capacidad simbólica.

c. Teoría del Juego de Karl Gross:

Karl Gross. (1901) Plantea “El juego del hombre” como un entrenamiento o adiestramiento; actividades que van a hacer repetidas, en otras condiciones en la vida del ser adulto; el juego, prepara para la vida adulta; (niña juega con la muñeca haciendo el papel de la mamá, este le prepara para cuando sea adulta).

Para Karl Gross; el juego es el propósito de una investigación psicológica especial, este estudioso fue uno de los primeros en demostrar que el juego cumple una función vital e importante en el desarrollo del pensamiento del niño.

Los estudios de Groos, se sustentan en las investigaciones realizadas por Darwin, este autor basado en sus experimentos propuso que las especies que sobreviven mejor, son aquellas que mejores condiciones de adaptación a las condiciones variantes y continuas que se presentan en el ambiente. Basado en esta propuesta de Darwin Sostiene que el juego les permite a los niños adaptarse con mucha facilidad a cualquier contexto o ambiente, y que finalmente le adiestra o ensaya en actividades que el niño realizará cuando llegue a ser adulto. Así mismo sostiene que el juego le permite al niño desarrollar capacidades de equilibrio y dominio sobre su cuerpo.

Groos; reafirma la teoría de Darwin; en el sentido en el que los seres humanos al igual que los animales realizan indispensablemente dos tipos de actividades durante las primeras etapas de su vida; estas actividades son:

- Actividades orientadas a satisfacer las necesidades primarias o básicas. (las que en los primeros años de vida son reparadas por los padres, principalmente la madre, que es la que se ocupa de la alimentación, cuidado y protección del niño).
- Actividades orientadas a ejercitar y madurar los órganos vitales y partes del cuerpo en el cumplimiento de las funciones vitales del organismo.

Para que se desarrollen estos dos tipos de actividades; el juego es el recurso más próximo e inmediato que tiene el niño para que lo logre.

Así la etapa de la infancia se constituye en una etapa en el que el juego o actividad lúdica es inherente a ella; es decir, no hay niño, que no juegue, incluso con limitaciones o necesidades especiales, la lúdica, está en la naturaleza del niño. Es en esta etapa en la que el juego, constituye una actividad de preparación que permitirá que las funciones psicológicas superiores alcancen su desarrollo y madurez plena.

Sí mismo, Groos, hizo otro aporte importante y valioso en relación al tema de las actividades lúdicas y es la función simbólica del juego en el desarrollo del pensamiento y de la madurez fisiológica y emocional del niño. Así mediante las actividades de juego o lúdicas el niño a través de objetos a los cuales les agrega un poco de imaginación y creatividad; va creando objetos que en el futuro serán reales y forman parte de sus actividades cotidianas; así por ejemplo si bien una niña por su edad no puede cuidar a un bebé; al hacerlo a través de muñecas, se prepara para el momento en el cual sea madre; de la misma forma, el varoncito que al sentarse en una silla para simular que es el asiento de un vehículo se prepara para conducir un vehículo de verdad cuando sea adulto.

d. Teoría del Aprendizaje Social.

Para poder actuar sobre la agresividad necesitamos un modelo o teoría que seguir y éste, en nuestro caso, será la teoría del aprendizaje social. Habitualmente cuando un niño emite una

conducta agresiva es porque reacciona a un conflicto, dicho conflicto puede resultar de:

- Problemas de relación social con otros niños o con los mayores, respecto de satisfacer los deseos del propio niño.
- Problemas con los adultos surgidos por no querer cumplir las órdenes que estos lo imponen.
- Problemas con los adultos cuando estos les castigan por haberse comportado inadecuadamente, o con otro niño cuando este le agrede.

Sea cual el conflicto, provoca en el niño cierto sentimiento de frustración u emoción negativa que le hará reaccionar. El niño puede aprender a comportarse de forma agresiva porque lo imita de los padres, otros adultos o compañeros. Es lo que se llama modelamiento. Cuando los padres castigan mediante violencia física o verbal convierte para el niño en modelos de conductas agresivas. El proceso de modelamiento a que está sometido el niño durante su etapa de aprendizaje no solo le informa de las consecuencias que dichas conductas agresivas tienen una mayor probabilidad de que se vuelvan a repetir en el futuro. (Albert Bandura; Ángel Rivera Gómez, 1982).

e. El Comportamiento agresivo según los estudios de Bandura:

Existen formas de comportamientos agresivos que están recompensados por el contexto social que lo rodea. Es decir, las formas de conductas agresivas están socialmente bien reconocidas e identificadas; pues no es lo mismo ver a un policía portando su arma, que a una persona común andando en la calle portando una.

Los estudios que realizara Albert Bandura fueron sobre todo de tipo experimental; afianzado en las bases del conductismo, resaltando que nuestra manera de actuar o nuestra conducta es condicionada por el entorno en el que nos desarrollamos y que de la misma manera nuestro comportamiento influye en el contexto social en el que nos encontramos; a esta dependencia mutua Bandura la llama “determinismo recíproco”; en donde el desarrollo de la personalidad del individuo se ve fuertemente condicionada por tres variables: el ambiente, el comportamiento y los procesos psicológicos del propio individuo.

En su teoría Bandura igualmente plantea que el ser humano aprende a comportarse o asimila comportamientos mediante la observación de los comportamientos de los otros. Por ello es importante que las personas que rodean la vida y desarrollo de los niños muestren conductas que favorezcan el desarrollo de personalidad de los niños, pues son los niños los que más fácilmente copian y aprenden de conductas de los otros que les rodean; aunque el factor motivación juega también un papel importante; es decir, el niño observa, pero si no está motivado a actuar de tal o cual forma no lo hará, hasta el momento en el que sea necesario o cuando la motivación se presente; aquí la memoria o cognición juega un papel importante y determinante; puesto que el niño reproducirá en un determinado momento lo que en su memoria almacenó en el momento que observó tal o cual conducta.

Así para Bandura en el proceso del comportamiento se presentan dos aspectos valiosos e importantes: la autorregulación y el autoconcepto, veamos a que hacen referencia cada uno de estos aspectos.

▪ **Autorregulación:** Es la capacidad que cada ser humano va desarrollando para regular sus comportamientos; convirtiéndose la autorregulación en la base fundamental del desarrollo de la personalidad. Bandura plantea como formadora de la autorregulación a tres pasos:

- **La autoobservación:** Consiste en la capacidad que tenemos para poder observarnos a nosotros mismos, observar el conjunto de acciones que constituyen nuestro comportamiento, la autoobservación es el primer paso para desarrollar la autorregulación.

- **El Juicio:** Consiste en desarrollar la capacidad para comparar o evaluar lo que hacemos o los comportamientos que tenemos en relación a los estándares o etiquetas convencionales o a cómo actúan o se comportan los demás; pues por formar parte de una sociedad; estamos siempre sometidos a los juicios de la misma, pero lo importante es que cada uno desarrolle la capacidad de juzgar o enjuiciar nuestro propio comportamiento.

- **La auto respuesta:** Es el proceso que se da como resultado del juicio que hemos valorado acerca de nuestro comportamiento y surgen las respuestas que van a permitir contrastar con los estándares sociales así surge entonces el auto refuerzo ante una conducta aceptable la que se puede reforzar o el autocastigo o sanción a conductas que asumamos por nosotros mismos como indebidas y que deben ser inmediatamente corregidas.

▪ **El autoconcepto:** Conocido también como autoestima; está determinado por la forma como actuamos o como hacemos las

cosas; si actuamos de manera correcta entonces nuestro nivel de autoestima será adecuado; por el contrario, si tenemos un mal proceder o mal comportamiento, entonces nuestra autoestima será de nivel bajo.

Este proceso de auto concepto determina favorablemente el desarrollo de nuestra personalidad.

f. Walter Mischel y la teoría del desarrollo de la Personalidad:

Mischel; profesor de la Universidad de Stanfor; psicólogo que dedicó mucho de sus estudios al desarrollo de la personalidad.

Su teoría tiene mucha similitud con las propuestas de Albert Bandura; en su teoría de la personalidad este autor sostiene que son dos factores los que influyen y determinan el comportamiento de un individuo; estos factores son: primero los atributos de una determinada situación y segundo: la forma en la que la persona la recibe o percibe la situación.

Mischel explica que la persona se comporta de manera similar a otras personas o al comportamiento que tuvo en otros contextos, cuando los resultados de esas acciones o forma de actuar le resultan favorables.

Mischel, considera a la persona como un ser con diferencias individuales importantes, con sus propios estándares en valores y expectativas que se deben tener en cuenta en la influencia de la personalidad y en el comportamiento individual. Pero al mismo tiempo sostiene que existen acciones o conductas en nuestro comportamiento que son aprendidas y que, por tanto, los factores ambientales y contextuales que rodean al individuo son los directamente responsables en el comportamiento humano; es

decir, que las conductas son el resultado o están determinadas por las circunstancias que rodean al sujeto.

Este autor, sostiene que para predecir la forma de conducta que posee un individuo, es necesario tener un conocimiento amplio de ciertos factores que determinan la conducta; estos factores son:

- El conjunto de circunstancias ambientales y de contexto social.
- La persona misma como producto social.
- El impacto del fenómeno o de una determinada situación y la capacidad para controlar y manejar dicha situación; el conjunto de valoraciones, expectativas, planes, emociones y deseos del mismo individuo.

5.1.3. Juegos tradicionales

A. Concepto:

Se conocen como juegos tradicionales a aquellas actividades lúdicas que son propias o exclusivas o que bien han tenido su origen en una determinada región o contexto geográfico, muchos de los cuales son el resultado de las costumbres o formas de vida de la sociedad de un determinado lugar. En este tipo de juegos no se necesita la intervención o la presencia de juguetes tecnológicos; sino que para su desarrollo y ejecución se utilizan materiales propios de la zona y la destreza corporal de los participantes.

Estos juegos han sido transmitidos de generación en generación; así mismo se practican o desarrollan en determinadas épocas estacionales o del año. Estos juegos son las formas más genuinas de actividades lúdicas, donde los niños ponen en juego al máximo todas

sus capacidades, destrezas y habilidades motoras al correr, saltar, jugar, etc.

Estos juegos, sin embargo, pese a ser transmitidos de generación en generación de abuelos a padres y de éstos a sus hijos; sufren algunos cambios o modificaciones, pero no cambian en su esencia; sin embargo, en los últimos años se han visto amenazados por el adelanto científico tecnológico y la ola de juguetes modernos y pasatiempos que ha traído consigo y frente a los cuales los niños se sienten mucho más motivados a explorarlos.

Existen algunos autores que han estudiado a los juegos tradicionales y que han dado concepciones desde sus puntos de vista y contextos; veamos a continuación a los más destacados:

Kishimoto; afirma que los juegos tradicionales son el conjunto de actividades lúdicas que se originan como parte del folklore popular, en la que su herramienta fundamental para su realización es la comunicación oral; por lo mismo se encuentra propensa a cambios y modificaciones en el tiempo y de región a región. Estos juegos están ligados a acontecimientos sociales e históricos propios de una determinada región.

Burgués, en uno de sus estudios sobre el juego realizados, dedica un espacio de sus investigaciones a los juegos tradicionales, afirmando que practicar los juegos tradicionales es acercarse al folclore de los pueblos, a sus creencias y costumbres. Así mismo advierte que el juego tradicional forma parte del comportamiento humano.

Los juegos tradicionales son parte de las culturas e historia de todos los pueblos del mundo; en muchos de los casos, si bien, son muy

parecidos, guardan ciertas diferencias en su esencia y en los materiales que emplean para desarrollarlos y ejecutarlos.

Estos tipos de juegos se remontan a los tiempos más remotos de la historia y de la conformación de las culturas; en realidad estuvieron presentes en toda la historia humana y la formación de las sociedades; con el paso y adelanto del conocimiento humano también los juegos han ido evolucionando en su forma, en sus materiales, en su forma de practicarlos y ejecutarlos, etc., así como han variado en su estructura.

Muestra de que han existido los juegos en todas las etapas de la historia humana, son los restos encontrados en diferentes partes del mundo en múltiples evidencias y que los juegos también aportan información valiosa de la forma de vida de los pueblos, así como de las características particulares y peculiares de las personas, así los juguetes se convierten en fuentes inagotables de información de las sociedades a través de la historia.

En tiempos remotos de la historia, si bien los juguetes tenían cierta inclinación a temas de índole religioso; sin embargo, los juegos y juguetes creados de manera rústica por el hombre, siempre tuvieron carácter y fin lúdico y de esparcimiento. Lo que demuestra que desde los inicios del desarrollo sociocultural del hombre el juego o la lúdica cumplía un papel de distracción, pasatiempo en el que se disfrutaba de los momentos libres o luego de una faena de trabajo, de caza, o después de una faena de lucha armada, estos aportes los realiza Retter, quien realizó exhaustivas investigaciones sobre los juegos y juguetes en las primeras etapas de desarrollo cultural del hombre.

El realizar trabajos como este, en el que se reviven y ponen al servicio de las generaciones jóvenes los juegos tradicionales; contribuye también a mantenerlos vivos en el tiempo, hoy en estos tiempos en

los que la ciencia y la tecnología parece invadir con el mundo de la industrialización que ha creado los juguetes más modernos y los juegos en red que son el boom en las generaciones actuales, principalmente en las grandes ciudades y en zonas de industrialización.

Los juegos tradicionales ofrecen una gama variada de actividades lúdicas, tanto para niñas y niños; es decir, hay juegos exclusivamente para los varones como las bolitas, el trompo, las cometas, etc. y juegos de exclusividad para las mujeres como los yases, la liga, etc., o juegos que lo practican ambos sexos y los que permiten integración social entre ambos géneros, como el kiwi, matagente, la gallinita ciega, etc., y para los bebés como canciones de cuna, juegos verbales como adivinanzas trabalenguas, cuentos, rimas, etc. Una de las características más sobresalientes de estos tipos de juegos es que por temporadas o épocas del año pareciera que desaparecen pero luego vuelven a aparecer y a ponerse de moda de acuerdo al momento social del ambiente geográfico.

La página de internet EcuRed; al respecto del concepto de los Juegos Tradicionales; en una de sus publicaciones manifiesta lo siguiente: Los juegos tradicionales no son aquellos juegos que están escritos en algún texto especial, ni tienen autor conocido, son de carácter anónimo y tienen la particularidad de aparecer y desaparecer en determinadas épocas del año, o como se dice ponerse de moda de acuerdo a las condiciones geográficas y sociales, incluso en la aparición de estos juegos influye mucho los factores climáticos y ambientales.

El MINEDU, dice que los juegos tradicionales son aquellos que son propios de una determinada zona geográfica y que se transmiten de forma espontánea a través de las generaciones.

En todas las regiones geográficas donde se han instalado sociedades, han estado presentes las actividades de juego; pues los niños desde muy pequeños han imitado las actividades a las que se han dedicado los adultos y para ello han creado instrumentos que les ha posibilitado imitar estas actividades, así mismo los juegos tradicionales nos brindan información valiosa que nos permite en la actualidad tener conocimiento histórico, social y cultural acerca de las civilizaciones antiguas pero además a entender y comprender la naturaleza y la cultura de los pueblos.

A través de los juegos tradicionales también se puede transmitir cultura y conocimientos, además el practicarlos o utilizarlos como instrumentos y herramientas pedagógicas nos permite desarrollar en nuestros estudiantes la capacidad de construir sus propios conocimientos y aprendizajes, así como la identidad con lo nuestro y con el pasado socio histórico al que pertenecemos.

Por ello los docentes en las aulas deben incorporar en todas las áreas curriculares la práctica y ejercicio de este tipo de juegos que permitan el enriquecimiento de la tarea pedagógica; no como una añoranza por el pasado que no volverá, sino por el contrario como un querer ahondar en sus orígenes históricos a fin de entender y comprender mejor el presente y proyectarnos hacia el futuro.

El mantener vivos a los juegos tradicionales, y más aún desde la tarea docente en las actividades pedagógicas de aula no sólo servirá de enriquecimiento profesional al maestro, sino que le permitirá al alumno el despliegue de potencialidades, habilidades y destrezas ya que actualmente los niños de nuestra generación han descuidado este tipo de juegos por vivir inmersos en un mundo de invasión tecnológica en la que los padres le dan toda posibilidad limitando su creatividad, imaginación y el desarrollo de sus destrezas fisiológicas

y emocionales, que solo los juegos en grupos y al aire libre puede otorgarles.

En este sentido los juegos tradicionales son los únicos que aportan ese enriquecimiento de su desarrollo personal y crecimiento emocional.

B. Principales Características de los Juegos Tradicionales:

Las características propias de los juegos tradicionales, justifican en sí mismas la utilidad de estos en las aulas de todos los niveles educativos, pero más principalmente en las aulas del nivel inicial; edad en la que los niños, todo cuanto hacen o realizan lo hacen por juego o lúdica.

En este sentido los juegos tradicionales tienen ciertas características que permiten su uso y presencia en las actividades pedagógicas; puesto que favorecen el desarrollo infantil ya que son actividades enriquecedoras en la formación tanto fisiológica, emocional pero también intelectual.

Muchos autores, entre ellos Yagüe afirman que los juegos tradicionales, forman parte del auténtico patrimonio cultural; pues expresan en sí mismos las diferentes formas de vida, de proceder de relacionarse e interactuar con los demás y fortalecer nuestro crecimiento y desarrollo social.

En este contexto Yagüe; plantea que los juegos tradicionales forman parte del legado y patrimonio cultural del pueblo o región al que pertenecen; ellos son la muestra de cómo las sociedades viven y cómo sus miembros viven e interactúan con los demás.

Mediante los juegos tradicionales, los estudiantes ya no sólo se divierten y se socializan con los que juegan, sino que gracias a los juegos tradicionales los niños van adquiriendo y desarrollando un conjunto de destrezas, habilidades, capacidades y conocimientos, así como gracias a los juegos de índole tradicional se relacionan con su ámbito sociocultural.

Algunos autores, como el citado anteriormente, así como Jiménez y Pérez; podemos hacer una síntesis de las características de los juegos tradicionales, sobre todo en el ámbito del proceso educativo y formador de los estudiantes; estas características son:

- Actividades lúdicas o juegos de reglas sencillas de comprender y ponerlas en práctica; sus reglas son fácilmente negociables y consensuadas por los integrantes o participantes del juego; es decir son los mismos integrantes del juego los que por consenso elaboran las reglas y asumen el compromiso de cumplirlas.
- En el campo educativo, tal como lo señala Jiménez, estos juegos son herramientas pedagógicas que permiten despertar el interés por el trabajo pedagógico en los niños; haciendo que los estudiantes se muestren con más disposición y motivados por el proceso de aprendizaje.
- Muchos de estos juegos están asociados y acompañados a canciones fáciles de aprender, lo que les hace aún más llamativos a su aprendizaje y práctica, por lo mismo son de gran ayuda en el desarrollo del lenguaje oral.
- Los juegos tradicionales, permiten el desarrollo del proceso socializador entre los niños o incluso de los adultos; desterrando las ideas de discriminación o exclusión a alguien.

- Varían o cambian de región a región o de lugar a lugar; pues cambian de acuerdo al contexto ya sea en el uso de elementos o materiales necesarios, o incluso en la función que cumple el lenguaje en cada uno de ellos.
- Su práctica, desarrollo y adecuación a cualquier contexto es muy fácil porque sus materiales que se emplean en ellos son de fácil adquisición o en todo caso se pueden adaptar de otros materiales.
- Sus materiales y elementos necesarios para su ejecución y realización son de acceso a todos los contextos sociales.
- Se pueden utilizar los juegos tradicionales para educar en valores y principios morales; en ellos los niños aprenden a ser solidarios, empáticos, tolerantes, etc., así como a ponerse en el lugar de otros y dar la oportunidad a todos de participar del juego.
- Su ejecución se puede realizar en cualquier contexto, ya sea en el patio de juegos el aula de clase, incluso la calle misma puede ser el lugar para desarrollar los juegos tradicionales.
- Pueden ser desarrollados y practicados por niños de diferentes edades; incluso por adultos.
- Permite el desarrollo motor, fisiológico, emocional, psicológico, intelectual y cognitivo, así como afianzar las bases para el desarrollo de su personalidad.
- Pueden servir de estrategia y herramientas para la construcción de los conocimientos en cualquier campo del saber o área curricular.

C. Los Juegos tradicionales y su rol que cumplen en la tarea educativa:

En el campo educativo los juegos de manera general; pero en este caso nos referiremos a los juegos tradicionales como actividades lúdicas; cumplen un rol fundamental en el campo de la pedagogía. Uno de los que dedicó sus estudios a los juegos y su rol en el campo educativo fue Jiménez; por lo que tomaremos algunos aspectos de este autor para afirmar que este tipo de juegos por sus características, abarcan una serie de actividades que ayudan significativamente en el campo educativo ya que fundamentalmente tienen las características siguientes:

- Se utilizan estos juegos como un pasatiempo, para divertirse, para relajarse y distraerse.
- Producen una sensación de relajamiento, disfrute, felicidad y comodidad al practicarlo.
- Sus reglas son fáciles de ser aceptadas, adaptadas y negociables.
- Los participantes del juego desarrollan aspectos de socialización que fortalece las ideas de socialización, pues desarrollan actividades de convivencia armónica en el marco del respeto de valores.
- Facilitan y desarrollan el lenguaje, la oralidad, así como el uso de otros recursos paraverbales que enriquecen la transmisión de mensajes.
- Permite la integración no sólo entre niños, sino de los niños con los adultos; cuando son practicados en la familia, fortalecen los lazos familiares, se convierten en un vehículo y canal de desarrollo de

confianza y comunicación familiar; los niños que desarrollan actividades lúdicas en el seno familiar; son niños que crecen con más seguridad; y con mayor autoestima y autoconfianza.

- Los juegos tradicionales son una gran forma de integración social.
- Favorecen el desarrollo de la comunicación y el lenguaje.
- Permite el desarrollo de la creatividad, la imaginación, así como la toma de conciencia al ganar o perder en un juego tradicional de competencia ante las múltiples condiciones que se puedan presentar durante las actividades de juego.
- En el desarrollo de las clases, con el uso de los juegos tradicionales, permite la participación más activa y dinámica como la predisposición para la construcción de nuevos conocimientos.
- Mejora las relaciones interpersonales entre estudiantes; así como el acercamiento y confianza con la docente, los alumnos rompen el hielo y se socializan e integran con mucha más facilidad.
- Desarrolla el pensamiento simbólico y crítico.
- Gracias al empleo de juegos tradicionales, los maestros podemos sacar el máximo de provecho en la construcción de conocimientos en las distintas actividades pedagógicas de las diferentes áreas curriculares.
- Crean espacios propicios para que los niños aprendan a manejar sus impulsos de agresividad; pues actúan como una descarga ante las tensiones emocionales; si por condiciones de las competencias, los niños llegan a irritarse, es momento que actúe el maestro para que oriente a la tolerancia, y a la aceptación de las circunstancias que a

los niños les puede parecer adversas y hace de estas condiciones, circunstancias de aprendizaje.

- De la misma forma los juegos tradicionales se pueden adaptar a cualquier actividad pedagógica.
- Sirven mucho en la resolución de conflictos y fomentan la capacidad dialógica para solucionar conflictos.
- Gracias a los juegos tradicionales, los maestros, especialmente en el nivel inicial podemos escaparnos de actividades pedagógicas monótonas y rutinarias y hacer de nuestras clases espacios más dinámicos, activos y con mayor provecho.
- El desarrolla y practicar juegos tradicionales permiten también el desarrollo de habilidades motrices, pues permiten el desarrollo de la motricidad gruesa y la motricidad fina, así como otros aspectos físicos y psicológicos en el niño.

D. Dimensiones de la Variable Juegos Tradicionales:

Para la siguiente investigación; a fin de cumplir con los objetivos propuestos, se ha considerado las dimensiones siguientes:

- **Planificación:** En otras palabras, la planificación es un método que permite ejecutar planes de forma directa, los cuales serán realizados y supervisados en función del **planeamiento**.
 - Participa en la planificación de los juegos junto con su maestra.
 - Selecciona y asimila los juegos que va a realizar
- **Procesos:** Es una secuencia de pasos dispuesta con algún tipo de lógica que se enfoca en lograr algún resultado específico.
 - Conoce los procesos de los juegos seleccionados.
 - Asimila los procesos de los juegos mediante realizaciones de prácticas

- **Reglas:** Las reglas, por otra parte, son **normativas** o **preceptos** que deben respetarse. Lo habitual es que las reglas surjan por un **acuerdo** o **convenio** y que, una vez instauradas, sean de cumplimiento obligatorio:
 - El niño respeta las reglas que tiene cada juego.
 - Conoce las faltas y las sanciones que tendrá cada juego.

5.1.4. Comportamiento agresivo.

A. Concepto:

El comportamiento agresivo o la presencia de la agresividad en las relaciones sociales, se define como “la disponibilidad o disposición que muestra el individuo para defenderse ante alguien o algo”; de la misma forma puede decirse que la agresividad permite al sujeto su afirmación como parte de un todo, donde el sujeto tiene que luchar por conservar y asegurar su espacio en el contexto en el que se desarrolla.

Otros autores, definen a la agresividad como la costumbre que desarrolla el individuo para estar siempre en una actitud de ataque; o a ser agresivo en situaciones diversas; más aún si tiene al frente a un ser más sumiso.

Se deben tener en cuenta que, muchos sujetos muestran conductas de ataque y agresividad no con la finalidad de lastimar o herir a otro sino por el simple hecho de auto protegerse de un aparente daño del cual puede ser víctima. Se debe considerar conducta agresiva, no ya a la conducta propiamente dicha sino incluso a la intención con la que actúan los agresores.

La agresividad no es un aspecto o fenómeno que se produzca de manera sencilla; sino que necesariamente se manifiesta en etapas de agresividad, que deben ser cuidadosamente manejables, antes de que puedan generar consecuencias que puedan ser irreversibles.

Según lo anotado anteriormente; podemos concluir diciendo que la agresión se presenta en la conducta de los sujetos como una respuesta frente a una situación conflictiva latente y patente, en la que no se vislumbran posibles soluciones pacíficas de acuerdo a los estándares conductuales de la sociedad.

Es necesario también, aclarar que la agresividad no sólo es el acto de maltrato físico; sino que va desde los gestos, palabras, u otras acciones que pueden lastimar emocionalmente a los otros y que sin duda va marcando o dejando huellas imborrables en la persona agredida; que si no tiene un soporte emocional que le ayude a lidiar con la agresividad puede verse afectada seriamente.

Según el Diccionario de la RAE; la conducta agresiva, es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto.

Es una tendencia a actuar o a responder de forma violenta pelean, patean, piñizan, empujan, el comportamiento agresivo intenta humillar o dominar a la otra persona, es una forma de conducta que pretende herir física o psicológicamente a alguien.

Luego de haber leído a algunos autores y consultado bibliografía importante en referencia al tema encontramos sobre conducta agresiva, lo siguiente:

Hablamos de agresividad cuando provocamos daño a una persona u objeto. La conducta agresiva es intencionada y el daño puede ser físico o psíquico. En el caso de los niños la agresividad se presenta generalmente en forma directa ya sea en forma de acto violento físico (patadas, empujones, ...) como verbal (insultos, palabrotas, ...).

Pero también podemos encontrar agresividad indirecta o desplazada, según la cual el niño agrede contra los objetos de la persona que ha

sido el origen del conflicto, o agresividad contenida según la cual el niño gesticula, grita o produce expresiones faciales de frustración.

Independientemente del tipo de conducta agresiva que manifieste un niño el denominador común es un estímulo que resulta nocivo o aversivo frente al cual la víctima se quejará, escapará, evitará o bien se defenderá.

Los arrebatos de agresividad son un rasgo normal en la infancia, pero algunos niños persisten en su conducta agresiva y en su incapacidad para dominar su mal genio.

Este tipo de niños hace que sus padres y maestros sufran siendo frecuentemente niños frustrados que viven el rechazo de sus compañeros no pudiendo evitar su conducta.

B. Factores que influyen en la conducta agresiva de un niño:

Albert Bandura, en sus estudios realizados al respecto de la agresividad sostiene que, en la presencia de conductas agresivas; son muchos los factores que la determinan o influyen, entre estos factores tenemos a los siguientes:

Pese a que no se toma mucha importancia en el desarrollo del niño; uno de los elementos más importantes e influyentes en su proceso de crecimiento y desarrollo en todos los aspectos del ámbito humano es la familia y las condiciones que ella represente para el niño. Es en el seno familiar donde el niño va recibiendo poderosa influencia para su desarrollo cognitivo, socio afectivo y crecimiento emocional, además aquí están los estereotipos que el niño imitará en la relación con los demás y serán determinantes en la conducta del niño; por ello que el niño reflejará para la sociedad la forma de relacionarse entre los miembros de la familia.

Los padres son los únicos y principales responsables en el tipo de conducta que desarrolle su hijo. Está demostrado por la experiencia, así como por la ciencia que los padres poco exigentes o permisivos, así como los padres autoritarios, exigentes y hostiles son los típicos padres que fomentarán la conducta agresiva en sus menores hijos.

Otro de los factores presentes en el seno familiar es la incongruencia o falta de coherencia en el proceder de los padres; exigen lo que deben hacer los niños, pero ellos con su ejemplo actúan de manera contraria a lo que dicen y que continuamente están sometiendo a agresiones y maltratos físicos a los niños; son los típicos padres que dicen que la mentira es mala y la sancionan, pero continuamente están mintiendo; o en todo caso prohíben actitudes a los niños aseverando que ellos sí lo pueden hacer porque son adultos.

La incongruencia también se presenta cuando el padre señala advertencias que traerán como consecuencias el castigo, pero luego el niño sale ganando porque ni siquiera lo regañan por la mala actitud tomada. O existen padres que al momento de que la pareja trata de corregir el otro defiende, esta forma de crianza refuerza la agresividad en los niños.

Dentro del factor sociocultural influiría tanto el tipo de barrio donde se viva como expresiones que fomenten la agresividad "no seas un cobarde".

En el comportamiento agresivo también influyen los factores orgánicos que incluyen factores tipo hormonales, mecanismos cerebrales, estados de mala nutrición, problemas de salud específicos. Finalmente cabe mencionar también el déficit en habilidades sociales necesarias para afrontar aquellas situaciones que nos resultan

frustrantes. Parece que la ausencia de estrategias verbales para afrontar el estrés a menudo conduce a la agresión.

C. Niveles de agresión en la conducta de los infantes:

Existen autores que han tratado de clasificar a la agresividad en niveles según las consecuencias que este tipo de conductas generen; estos niveles de acuerdo a sus autores son los siguientes:

Montejano (2012). Este autor afirma que la agresividad se presenta en tres niveles: altos, medios y bajos. Para este autor la agresividad se produce cuando existen aspectos conflictivos entre dos o más personas con puntos de vista diferentes que genera entre ellos oposición y desacuerdo; y que en el peor de los casos esta oposición va a generar agresividad psicológica y física dañando emocionalmente al agredido y resquebrajando las relaciones interpersonales; puesto que la agresividad se produce generalmente entre personas que dada a las circunstancias tienen que convivir cotidianamente en el mismo centro de trabajo, en el estudio o en la familia.

Castillo. (2015). Por su parte este autor; también coincide con el anteriormente citado en que los grados de agresividad puede darse en dos niveles: Nivel alto, la violencia y agresividad es peligrosa y requiere la intervención y ayuda de un profesional o mediador. El Nivel Bajo, en el que al tratarse de alumnos puede intervenir el docente quien con orientaciones puede solucionar los conflictos.

D. Tipos de agresividad:

Existen varios autores que han clasificado a la agresividad en diferentes grados, grupos o contextos; veamos estos tipos de acuerdo a los parámetros de nuestra investigación:

- a. **Agresión directa:** Este tipo de agresión se produce cuando los agresores se valen de agresión física como golpes, patadas, puñetes; etc. Para dañar a sus víctimas.

Este tipo de agresión la sufren generalmente los más vulnerables como las mujeres y los niños; quienes al mostrarse con más debilidad física y emocional continuamente son sometidos por las fuerzas agresores de un varón u otros con mayor poder o de quien sufren de dependencia social, afectiva, pero sobretodo económico.

- b. **Agresión indirecta:** Este tipo de agresión se percibe cuando los daños deterioran las relaciones interpersonales. Una agresión indirecta se produce por ejemplo en los casos de discriminación, exclusión o rechazo; el hacer sentir mal a alguien al hablar mal de ella, o hacerla quedar mal ante los demás etc.

- c. **Agresión proactiva:** Este tipo de agresión se produce cuando se actúa de una manera inadecuada con la finalidad de lograr u obtener algún beneficio. Los niños son los que recurren a este tipo de agresión, intimidando a los adultos, con la finalidad de que se les cumpla algún capricho. Pero lo hacen también con otros niños, cuando sin causas aparentes agreden a sus pares para obtener el juguete que desean o para obligarles o someterles al tipo de juego que deseen.

- d. **Agresión de tipo reactiva:** Este tipo de agresión se produce como defensa ante sentirse amenazado de agresión o se siente provocado.

Esto muestra que son los niños los que están más propensos a fomentar y desarrollar conductas agresivas; considerando el contexto en el que están creciendo; por ello, tanto los padres de familia o los adultos que están a su cuidado sean muy cautelosos

en la forma cómo orientan y reaccionan cuando los niños muestran comportamientos de agresión. Siempre se tiene que buscar la forma de hacer sentir al niño que su conducta no es la apropiada, para ello los adultos que estén al cuidado del niño tienen que identificar la manera o forma más correcta de hacerlo, de acuerdo a las características de los niños.

E. Cómo evoluciona la agresividad:

La conducta agresiva que presenten en su actuar los niños, no es el resultado de la casualidad y del momento; sino que existen un conjunto de etapas o fases que debemos tener cuidado para no dejar que la agresividad vaya tomando forma en el desarrollo de su personalidad.

Así tenemos etapas o fases como:

- **Agresión en la primera infancia:** Se presenta como única forma de defensa, ya que, en esta edad, los niños no han alcanzado a desarrollar aún el lenguaje; por lo que se expresan de manera corporal; por ejemplo, si observan que alguien diferente a él se le acerca mucho a mamá, reaccionará con gestos amenazantes; al igual que si alguien coge o tiene en su poder, aquello que él lo considera de su uso o propiedad exclusiva, igualmente reacciona con gestos de amenaza; así muestran sus primeras manifestaciones de conducta agresiva.
- **Conducta agresiva entre los dos a cinco años:** En esta edad ya se inician las primeras agresiones físicas; principalmente las peleas y rencillas por los juguetes, dominar, manejar y controlar su espacio. Esta forma de agresión es casi indispensable en el proceso socializador del ser humano; pues en esta edad, los niños inician sus primeros contactos con otros niños de su edad a quienes se siente atraído para jugar, pero surgen las primeras contrariedades y

las agresiones, y es éste un proceso natural en sus inicios de la socialización.

Sin embargo, a este tipo de conductas que pueden fácilmente manejar los adultos, deben prestarle cuidado y atención, recordemos que la formación y educación que el niño reciba en sus primeros años de vida, será determinante en la formación de su carácter y personalidad futura.

- **Conductas agresivas después de los seis años:** A esta edad, los comportamientos o muestra de agresividad en los niños va disminuyendo, esto se debe a que el egocentrismo va disminuyendo y empieza a nacer la empatía, es decir, el niño ya va desarrollando la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, se vuelven más comprensivos y ya tienen o tratan de entender las conductas de los otros, estas conductas va a favorecer su proceso socializador, por lo que ya pueden interactuar con otros de manera más saludable y en climas de respeto y ayuda mutua, les gusta más el trabajo en equipo para lograr objetivos y metas comunes.

Sin embargo, debemos tener cuidado; porque cuando la agresividad no ha sido controlada en las etapas anteriores de manera correcta y adecuada, la agresividad en esta edad va en aumento, no pueden controlar su agresividad y empiezan a tener conductas destructivas, quieren ejercer el control sobre todo y sobre todos.

Ante ello es sumamente importante que los padres se mantengan siempre atentos a todas las conductas que pueda estar teniendo su hijo o hija; pues las conductas agresivas aparentemente inofensivas pueden desencadenar en conductas que nos salgan de control y que

pueden causar mucho daño no sólo a las personas con quien se relacione el niño agresor sino con el mismo.

Es indispensable que cuando los padres se den cuenta de que la conducta de su niño, está presentando aspectos que demuestran agresividad; los padres, son los más llamados a controlarles y ponerles límites y correcciones. Enseñarle al niño a lidiar con cualquier aspecto que le genere ansiedad y agresión será vital para que crezca en un ambiente armónico sano y que siempre busque para él lo mismo.

F. Manifestaciones de agresividad dentro del aula de clase:

Como hemos señalado anteriormente, la agresión es utilizada por los niños como el medio de expresión por algo con el que no está conforme, es una muestra de rechazo a ciertas cosas que le pueden afectar o también una forma de captar nuestra atención cuando necesita sentirse escuchado, amado y protegido; es decir, la agresión, es un medio de comunicación; y en el contexto en el que lo manifiesta, ahí está su agresión.

En tal sentido, los docentes, también como formadores de los niños, estamos llamados a estar vigilantes y atentos de las conductas que puedan estar presentando, y ante conductas de agresividad que pueden manifestarse, el docente debe ir creando estrategias y medidas correctivas a fin de evitarlas o corregirlas.

En las aulas de clase se dan o presentan también todo tipo de agresiones, ya sea físicas, verbales o psicológicas; este problema en los últimos años se ha incrementado considerablemente, por lo que es necesario y urgente que se vayan incorporando estrategias y medidas correctivas a fin de aminorar esta problemática ya que las sociedades actuales se caracterizan por el incremento de la violencia de todo tipo

a veces con consecuencias muy lamentables, de ahí que en educación se debe de ir manejando con mucho cuidado este tema.

Los casos de agresividad en el aula más comunes son:

- Agresiones verbales como insultos, palabras que ofenden y minimizan a los demás al burlarse de su aspecto físico o su condición social, los insultos, apodos, etc.
- La discriminación y exclusión, cuando los niños no quieren integrar a su equipo de trabajo o a sus juegos a algunos compañeros (as)
- Agresiones físicas como patadas, puñetes, rasguños, etc.
- Deterioro de los materiales de estudio y de las tareas o trabajos (rompen cuadernos, rayan hojas de aplicación, sustraen tareas, etc.
- La falta de respeto por los materiales de trabajo de los demás.
- La falta de solidaridad para compartir los materiales de trabajo y la lonchera con los que no tienen.

Ante estas conductas, los maestros y maestras deben tener claro y hacer que quede claro en la mente de los niños que se tienen que establecer reglas y normas que deberán guiar nuestra convivencia en el aula, las mismas que deben ser cumplidas y acatadas por todos sin excepción.

Tener comunicación permanente y constante con los padres de familia sobre el avance y conducta de los niños también ayuda en el proceso de aprendizaje de los niños.

Se debe hacer saber a los niños que nuestras acciones tienen consecuencias, así como nuestras conductas inadecuadas pueden tener

consecuencias negativas, también podemos tener recompensas si nuestras conductas son correctas y asertivas.

G. Perfil del niño agresor y del agredido:

Las diferentes investigaciones y estudios han demostrado que existen diferencias sustanciales entre los comportamientos agresivos entre los varones y mujeres.

Los casos de ´conductas violentas son mucho más frecuentes en los varones, en las niñas las conductas violentas son menos y suceden con menor frecuencia. Los varones desarrollan conductas de agresión de tipo directa, en cambio en las mujeres se presentan más los casos de agresiones indirectas.

Los niños agresores presentan; el perfil o características siguientes:

- No ha desarrollado el valor de la empatía; es decir, no tiene la capacidad para ponerse en el lugar del otro; por tanto, no tiene idea ni le preocupa que lo que sus acciones pueden causarle a la otra persona.
- Las conductas agresivas, generalmente son causadas por la baja autoestima que tiene el agresor, quien, al sentirse frustrado, trata de descargarla atacando a otros con características más débiles.
- Muestran incapacidad para reconocer sus faltas y manejar sus propios problemas, no tienen capacidad o actitud dialógica por lo que no tienen la capacidad para la resolución de conflictos lo quieren arreglar generando acciones de violencia.
- No tiene la capacidad para enfrentar las derrotas, no le gusta ser un perdedor ni soporta la idea que otro le gane en tal o cual actividad.

- Quiere ser reconocido como el mejor, para ello busca los medios necesarios para lograrlo, llegando incluso a la violencia para lograrlo.
- Generalmente, tiene ese tipo de conductas agresoras porque ha sufrido o es víctima también de violencia, generalmente aprendida en casa, pues cuando éste molesta los padres reaccionan con violencia, por tanto, han aprendido esta conducta, me molesta algo entonces golpeo.
- Es manipulador, pues quiere lograr sus caprichos a costa de todo. Quiere tener el control y se siente que domina en el grupo.
- Generalmente en el campo educativo, no es bueno o un alumno destacado.
- No ha logrado desarrollar valores importantes y vitales que favorecen las relaciones sociales como el respeto, la solidaridad, la equidad y la justicia.
- No le gusta y le cuesta cumplir las normas y reglas, incluso en aquellas en las que ha participado en su elaboración, como las normas de convivencia de su aula.

H. Dimensiones de la Agresividad:

Los comportamientos agresivos se expresan en dos dimensiones; las mismas que han sido consideradas como parte de este estudio:

- a. Agresividad verbal:** Es un tipo de violencia que se caracteriza porque pretende hacer daño a otra persona con un mensaje o un discurso hiriente. Se puede manifestar en forma de insultos o palabras soeces.

La violencia verbal o maltrato verbal se caracteriza por acusaciones, insultos, amenazas, juicios, críticas degradantes, órdenes agresivas o gritos. Todas esas acciones son una forma de violencia y no tienes que tolerarlas. Debes saber que soportar estas actitudes es muy perjudicial para ti y también para los niños.

El simple hecho de pronunciar frases que tienen como objetivo socavar la dignidad y la autoestima de la otra persona mediante insultos o humillación, si se da repetidamente durante un cierto tiempo, se considera violencia verbal. Por otra parte, este tipo de violencia se puede dar tanto del hombre a la mujer como viceversa.

Existen en realidad muchísimas formas de violencia verbal, que aquí algunos ejemplos con los cuales tal vez te sientas identificada:

- **Acusaciones y culpas:** Él/ella te responsabiliza por todo lo malo que sucede.
- **Palabras degradantes:** Puede ser una forma de violencia verbal bastante sutil e insidiosa. Hacer sentir de poco valor a la otra persona, aunque muchas veces pronuncie esas palabras con una sonrisa en la cara. Recuerda que todas las burlas y humillaciones son parte de la violencia verbal.
- **Bloqueo del diálogo:** Todo tipo de comunicación cuando no está de humor o impide la resolución de conflictos mediante el diálogo.
- **Juzgar y criticar:** Todo lo que hace otra persona está mal. Él/ella señala todos los defectos del otro.
- **Trivializar:** Restar valor a las opiniones de los demás.
- **Amenazas:** Un claro ejemplo de este tipo de violencia verbal “lo haces o que te pasa”, “hoy te golpeo...”, etc. Se trata de una manipulación emocional.

- **Te da órdenes:** Manda a su antojo a los demás.
- **«Cosificación»** Tratar a otros como si fuera una cosa. Si te dice frases como “quítate de ahí” o “muévete”.
- **Gritos e insultos:**

b. Agresividad física: Es un acto destinado a herir a una persona o humillarla. Hay un contacto físico durante una agresión física, aunque también suele tener efectos psicológicos; esta agresión se muestra en empujones, piñizcos, puñetes, patadas, jalones, rasguños, jalones de cabello, cocachos, muy típico en los niños con comportamientos agresivos.

Esta dimensión será evaluada en el presente estudio con los indicadores siguientes:

- Actúa con superioridad y dominio de carácter agresivo con sus compañeros.
- Manipula y golpea de forma brusca los objetos de sus compañeros.

5.2. JUSTIFICACIÓN:

Situación de agresión se ven a diario por los diferentes medios de comunicación social, quienes informan casos de agresión infantil, hacia la mujer, feminicidios, las cifras año a año van en aumento y las cifras son cada vez más alarmantes.

Estos tipos de agresiones, no escogen condiciones sociales, económicas ni culturales, cada vez existen más agresores y más personas vulnerables a la agresión.

Urge en el campo educativo ir implementando estrategias que contrarresten la adquisición de este tipo de conductas, teniendo en cuenta que, es en los primeros años de vida los cimientos de la formación de la

personalidad y del carácter de los individuos; ante estas circunstancias por demás profundizarlas y ahondarlas; nace la necesidad de realizar trabajos como el presente estudio, el mismo que surge ante las necesidades identificadas en los niños de la I.E.I. N° 399 de la comunidad “El Porvenir” institución donde realizamos las prácticas docentes, los mismos que de manera muy frecuente presentan y dan muestras de agresividad.

Por tanto, nuestro estudio tiene Justificación y sostenibilidad por la trascendencia en la solución de la problemática que presentan los estudiantes en mención a fin de que los estudiantes de hoy, futuros ciudadanos corrijan a tiempo las conductas negativas que van adquiriendo a lo largo de su experiencia social y con el cual estos puedan mejorar la capacidad de evitar situaciones violentas y resolver conflictos de manera pacífica. Y para que el niño conozca y aprenda sobre la importancia del buen trato para con los demás y mejorar los niveles de atención, optimizando los procesos de enseñanza- aprendizaje.

5.3. PROBLEMA:

La sociedad mundial vive inmersa en problemas sociales que cada vez se ve reflejada en continuas agresiones en sus diferentes formas y dimensiones; los organismos mundiales que defienden los derechos humanos y que a nivel de los diferentes gobiernos se han establecido leyes de protección los sectores más vulnerables; sin embargo, las cifras de agresión van cada vez más en aumento.

En nuestro país, a diario recibimos información de todo tipo de agresión desde insultos, actos criminales, asesinatos; etc. Todos estos actos denigran las condiciones de paz y tranquilidad que la sociedad necesita para desarrollarse de manera correcta.

En la I.E.I Nª 339, por ser una institución ubicada en la zona rural de la sierra; los estereotipos sociales de conducta muestran altos índices de machismo y discriminación social, conducta que nuestros niños copia y traen a las aulas. Estas conductas que aparentemente en un niño son

normales como el egocentrismo, el “yo”, salen de control cuando los niños (as) además son muy sobre protegidos en el seno familiar.

Esta manera de actuar se traduce en conductas agresivas, agresión que va desde la verbal, psicológica hasta la física; las mismas que son perjudiciales en la convivencia escolar armónica y llega incluso a dificultar en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, incluso en la del agresor. Por tanto; ante esta necesidad urgente de solución, y considerando que el juego, es un espacio de integración armónica, y un buen campo para propiciar el cambio de conductas y comportamientos agresivos a correctas formas de actuar; planteo la pregunta siguiente:

¿De qué manera los juegos tradicionales influyen para disminuir el comportamiento agresivo de los niños de la I.E.I N° 399 “El Porvenir”- Bambamarca 2018?

5.4. CONCEPTUACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES:

5.4.1. Conceptuación de Variables:

A. Variable Independiente:

Juegos Tradicionales:

Definición Científica: Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

B. Variable Dependiente:

Comportamientos Agresivos:

Definición Científica: Conjunto de actitudes que causan daño físico, moral y psicológico a sujetos vulnerables.

5.4.2. Operacionalización de Variables:

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTR.
V.I. Juegos Tradicionales .son juegos q se transmiten de generación en generación	Planificación	Participa en la planificación de los juegos junto con su maestra	¿Trae los materiales que la maestra lo solicita para emplearlo en los juegos?	Ficha de observación
		Selecciona y asimila los juegos que va a realizar	¿Escoge que juego quiere jugar?	
	Procesos	Conoce los procesos de los juegos seleccionados.	¿Conoce los pasos del juego?	
		Asimila los procesos de los juegos mediante realizaciones de prácticas	¿Lo aprenden con facilidad los juegos realizados?	
	Reglas	El niño respeta las reglas que tiene cada juego	¿Juega respetando las reglas del juego?	
		Conoce las faltas y las sanciones que tendrá cada juego.	¿Reconoce que cada juego tiene faltas y sanciones?	

V.D. Comportamiento agresivo. Es una forma de conducta que pretende herir o causar un daño a un ser vivo o a un objeto.	Agresividad verbal	-Molesta a sus compañeros y a los demás con acciones verbales	¿Responde de mala forma a su profesora de aula? ¿Amenaza con pegarles a sus compañeros?	Lista de Cotejo
		-Usa expresiones verbales inadecuadas frente a sus compañeros.	¿Utiliza palabras soeces cuando se dirige a sus Compañeros? ¿Expresa palabras hirientes a sus pareja?	

		-Menosprecia verbalmente la condición social de sus compañeros.	¿Se burla de sus compañeros? ¿Llama por apodos o sobrenombres hirientes a sus compañeros? ¿Excluye a sus compañeros en su juego?	
	Agresividad física	-Actúa con superioridad y dominio de carácter agresivo con sus compañeros.	¿Lanza objetos a sus compañeros cuando se enoja? ¿Tiende a agredir físicamente de varias formas a sus compañeros sin motivo?	
		-Manipula y golpea de forma brusca los objetos de sus compañeros.	¿Quita y golpea los objetos de sus compañeros? ¿Destruye las pertenencias de sus compañeros?	

5.5. HIPOTESIS:

Los juegos tradicionales, disminuirá significativamente el comportamiento agresivo en los niños de la I.E.I N°399 “El Porvenir”- Bambamarca 2018.

5.6. OBJETIVOS

5.6.1. Objetivo General:

Determinar si la influencia de los juegos tradicionales disminuirá significativamente el comportamiento agresivo mediante el desarrollo de un plan de sesiones de aprendizaje en los niños de la I.E.I N°399 “El Porvenir”- Bambamarca 2018.

5.6.2. Objetivos Específicos:

5.6.2.1. Identificar el nivel del comportamiento agresivo en los niños de la I.E.I N° 399 “El Porvenir”-Bambamarca 2018 antes de la aplicación de los juegos tradicionales.

5.6.2.2. Identificar el nivel del comportamiento agresivo en los niños de la I.E.I N° 399 “El Porvenir”-Bambamarca 2018 después de la aplicación de los juegos tradicionales.

5.6.2.3. Comparar el nivel del comportamiento agresivo en los niños de la I.E.I N° 399 “El Porvenir”-Bambamarca 2018 antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.

6. METODOLOGÍA:

6.1. Tipo y Diseño de la Investigación:

A. Tipo de Investigación:

La investigación a realizar pertenece por sus características y procesos a seguir para su desarrollo y ejecución a una investigación de tipo explicativa.

Este tipo de investigación busca determinar las causas que fomentan o dan origen a un fenómeno determinado; pero a la vez se pretende buscar las posibles vías de solución a los factores que le causan u originan.

B. Diseño de la Investigación:

La estrategia seleccionada para dar respuesta a nuestra interrogante es el Diseño Pe experimental; es decir el Diseño de Pre y Post-Test con un solo grupo. Siendo el diagrama a seguir en el estudio el siguiente:

GRUPO	PRE-TEST	V. INDEP.	POST-TEST
EXPERIMENTAL	O₁	X	O₂

Donde:

G.E: Grupo experimental.

O₁: Pre -Test o medición de entrada.

X : juegos tradicionales.

O₂: Post -Test o medición de salida.

6.2. Población y muestra.

El estudio se realizó con los niños y niñas de la I.E.I N° 399 El Porvenir distrito de Bambamarca del nivel inicial. Haciendo un total de 12 alumnos los mismos que tienen una condición sociocultural precaria por ser procedentes de una comunidad rural; esta cantidad de niños también tomada como muestra, la misma que fue seleccionada de manera no probabilística; ya que se realizó conforme a los intereses y objetivos que persigue la presente investigación. Esta muestra se distribuye de la manera siguiente:

EDAD	MUJERES	VARONES	TOTAL
3 AÑOS	5	3	8
4 AÑOS	0	1	1
5 AÑOS	2	1	3
TOTAL			12

FUENTE: Nóminas de matrícula I.E.I. N° 399 "El Porvenir"-Bambamarca 2018

6.3. Técnicas e instrumentos de evaluación

A. Técnicas:

- **Observación:** Para identificar los indicadores y recoger los datos.
- **Análisis de contenidos:** Para analizar o interpretar textos consignados en la biografía pertinente, cuadros estadísticos, gráficos, etc.

B. Instrumentos:

- **Guía de observación:** para instrumentar la técnica de observación.
- **Fichas de bibliografías:** para analizar y registrar los planteamientos y teorías educativas.

7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Para recoger los datos se siguieron los siguientes procedimientos:

- a) Selección y sensibilización de la muestra.
- b) Diseño y elaboración de los instrumentos de recolección de datos.
- c) Aplicación de los instrumentos en los alumnos de la muestra.
- d) Evaluación analítica de los instrumentos aplicados.
- e) Acopio de la información pertinente.
- f) Clasificación de los datos.

Técnicas de Análisis y procesamiento estadístico.

- Seriación de datos.
- Codificación de datos.
- Tabulación de datos.
- Análisis e interpretación de datos.

8. RESULTADOS:

Los resultados fueron tomados gracias al instrumento de observación que es la Lista de Cotejo; resultados que presentamos a través de cuadros y gráficos estadísticos con sus respectivas interpretaciones de manera ordenada y detallada, de manera siguiente:

CUADRO N° 1

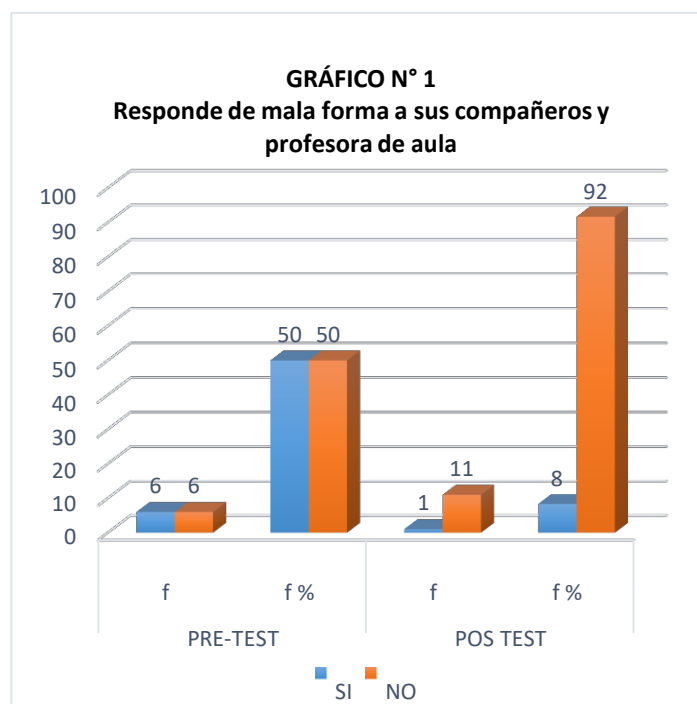
DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD VERBAL

INDICADOR: Molesta a sus compañeros y a los demás con acciones verbales

ITEM: ¿Responde de mala forma a sus compañeros y profesora de aula?

INDICADORES	PRE-TEST		POS TEST	
	F	f %	F	f %
SI	6	50	1	8
NO	6	50	11	92
TOTAL	12	100	12	100

FUENTE: Pre y pos test tomado a los niños de la I.E.I N° 399 -El Porvenir – Bambamarca



FUENTE: Cuadro N° 1

INTERPRETACIÓN: Como se observa en el cuadro y gráfico anterior, en cuanto a este indicador, durante el Pre Test, 6 niños lo cumplían de manera negativa, el 50%; en cambio en el Pos Test; únicamente 1 niño presentaba una conducta agresiva en relación a este indicador, es decir el 8%; entre tanto 11 niños, el 92%; presentan una adecuada conducta.

CUADRO N° 2

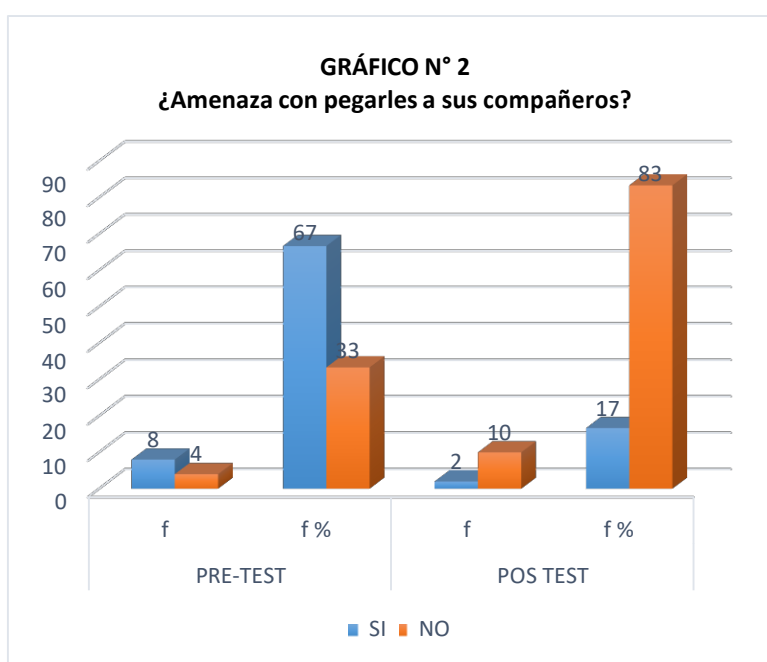
DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD VERBAL

INDICADOR: Molesta a sus compañeros y a los demás con acciones verbales

ITEM: ¿Amenaza con pegarles a sus compañeros?

INDICADORES	PRE-TEST		POS TEST	
	F	f %	F	f %
SI	8	67	2	17
NO	4	33	10	83
TOTAL	12	100	12	100

FUENTE: Pre y pos test tomado a los niños de la I.E.I N° 399 -El Porvenir – Bambamarca



FUENTE: Cuadro N° 2

INTERPRETACIÓN: Como se observa en el cuadro y gráfico anterior, en cuanto a este indicador, durante el Pre Test, 8 niños lo cumplían de manera negativa, el 67%; en cambio en el Pos Test; únicamente 2 niño presentaba una conducta agresiva en relación a este indicador, es decir el 17%; entre tanto 10 niños, el 83%; presentan una adecuada conducta.

CUADRO N° 3

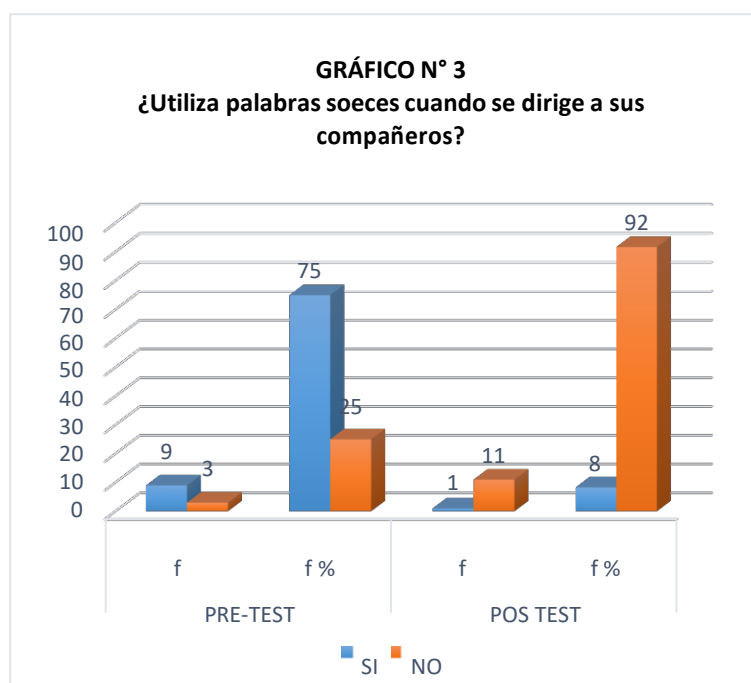
DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD VERBAL

INDICADOR: Usa expresiones verbales inadecuadas frente a sus compañeros.

ITEM: ¿Utiliza palabras soeces cuando se dirige a sus compañeros?

INDICADORES	PRE-TEST		POS TEST	
	F	f %	F	f %
SI	9	75	1	8
NO	3	25	11	92
TOTAL	12	100	12	100

FUENTE: Pre y pos test tomado a los niños de la I.E.I N° 399 -El Porvenir – Bambamarca



FUENTE: Cuadro N° 3

INTERPRETACIÓN: Como se observa en el cuadro y gráfico anterior, en cuanto a este indicador, durante el Pre Test, 9 niños lo cumplían de manera negativa, el 75%; en cambio en el Pos Test; únicamente 1 niño presenta una conducta agresiva en relación a este indicador, es decir el 8%; entre tanto 11 niños, el 92%; presentan una adecuada conducta.

CUADRO N°4

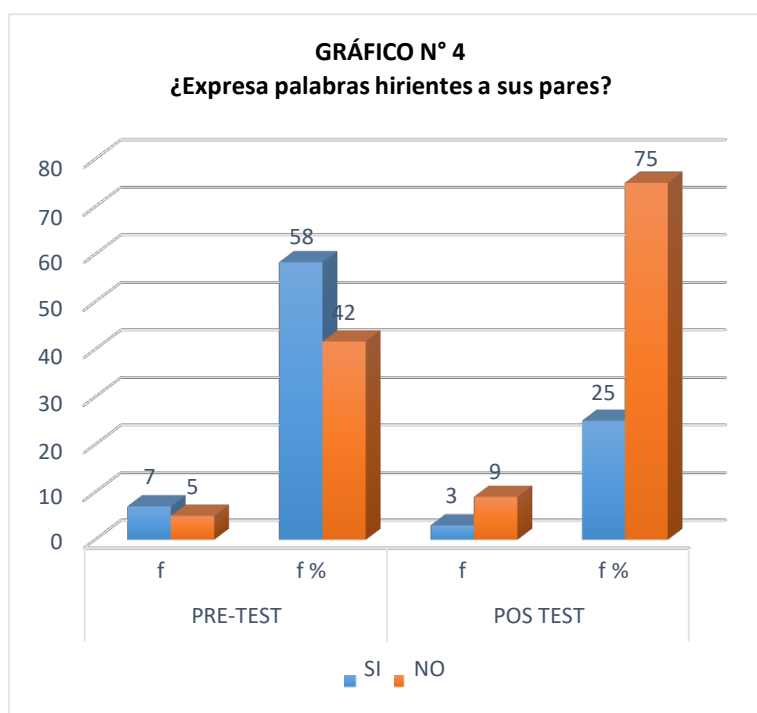
DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD VERBAL

INDICADOR: Usa expresiones verbales inadecuadas frente a sus compañeros.

ITEM: ¿Expresa palabras hirientes a sus pares?

INDICADORES	PRE-TEST		POS TEST	
	F	f %	F	f %
SI	7	58	3	25
NO	5	42	9	75
TOTAL	12	100	12	100

FUENTE: Pre y pos test tomado a los niños de 5 años de la I.E.I N° 399 -El Porvenir – Bambamarca



FUENTE: Cuadro N° 4

INTERPRETACIÓN: Como observamos en el cuadro y gráfico anterior, en cuanto a este indicador, durante el Pre Test, 7 niños lo cumplían de manera negativa, el 58%; en cambio en el Pos Test; únicamente 3 niños presentan una conducta agresiva en relación a este indicador, es decir el 25%; entre tanto 9 niños, el 75%; presentan una adecuada conducta, relacionada al mismo.

CUADRO N° 5

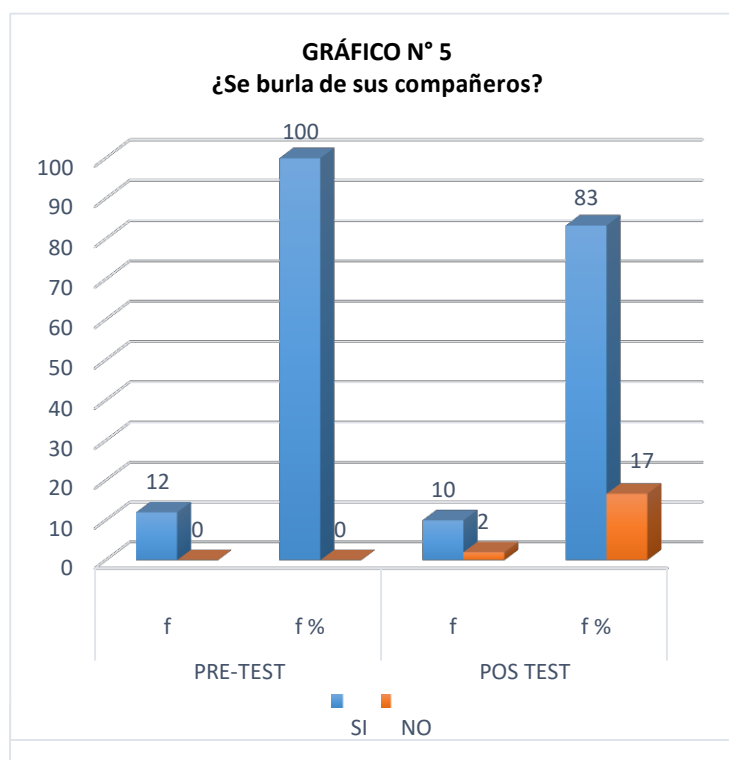
DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD VERBAL

INDICADOR: Menosprecia verbalmente la condición social de sus compañeros.

ITEM: ¿Se burla de sus compañeros?

INDICADORES	PRE-TEST		POS TEST	
	f	f %	F	f %
SI	12	100	10	83
NO	0	0	2	17
TOTAL	12	100	12	100

FUENTE: Pre y pos test tomado a los niños de la I.E.I N° 399 -El Porvenir – Bambamarca



FUENTE: Cuadro N° 5

INTERPRETACIÓN: Como observamos en el cuadro y gráfico anterior, en cuanto a este indicador, durante el Pre Test, los 12 niños lo cumplían de manera negativa, el 100%; en cambio en el Pos Test; 2 niños aún presentan este tipo de conducta agresiva en relación a este indicador, es decir el 17%; entre tanto 10 niños, el 83%; presentan una adecuada conducta, relacionada al mismo.

CUADRO N° 6

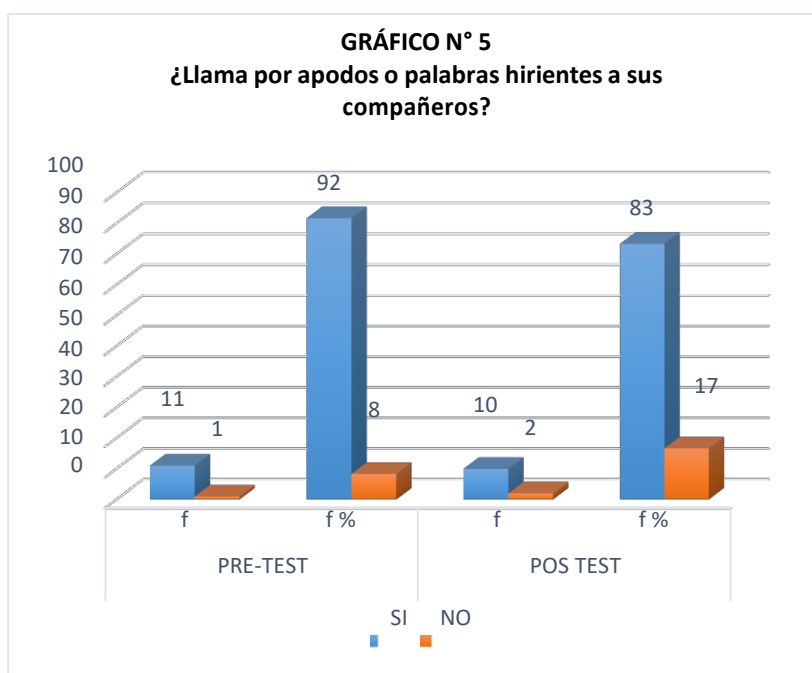
DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD VERBAL

**INDICADOR: Menosprecia verbalmente la condición social de sus
compañeros.**

ITEM: ¿Llama por apodos o sobrenombres hirientes a sus compañeros?

INDICADORES	PRE-TEST		POS TEST		f %
	f	f %	F	f	
SI	11	92	10	83	
NO	1	8	2	17	
TOTAL	12	100	12	100	

FUENTE: Pre y pos test tomado a los niños de la I.E.I N° 399 -El Porvenir – Bambamarca



FUENTE: Cuadro N° 6

INTERPRETACIÓN: Como observamos en el cuadro y gráfico anterior, en cuanto a este indicador, durante el Pre Test, 6 niños lo cumplían de manera negativa, el 95%; en cambio en el Pos Test; ningún niño presenta este tipo de conducta agresiva en relación a este indicador; el 100% presentan una adecuada conducta, relacionada al mismo.

CUADRO N° 7

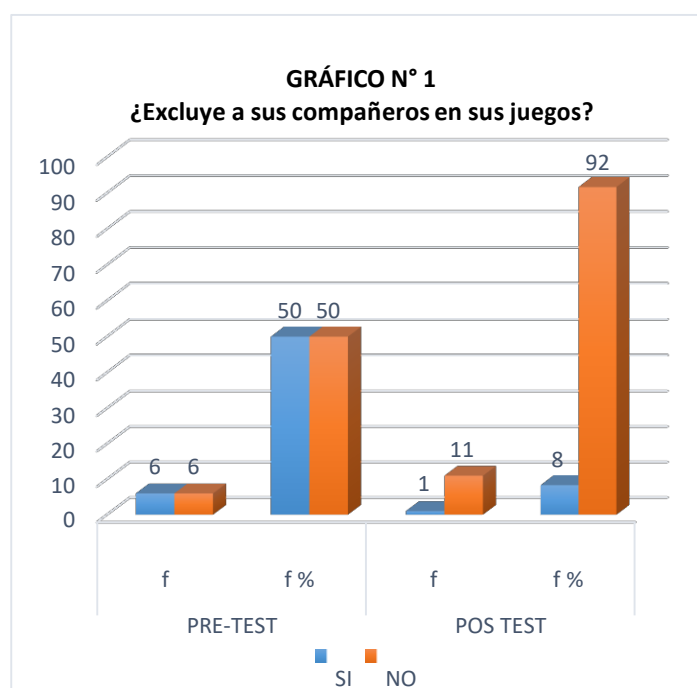
DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD VERBAL

INDICADOR: Menosprecia verbalmente la condición social de sus compañeros.

ITEM: ¿Excluye a sus compañeros en su juego?

INDICADORES	PRE-TEST		POS TEST	
	F	f %	F	f %
SI	6	50	1	8
NO	6	50	11	92
TOTAL	12	100	12	100

FUENTE: Pre y pos test tomado a los niños de la I.E.I N° 399 -El Porvenir – Bambamarca



FUENTE: Cuadro N° 7

INTERPRETACIÓN: Como observamos en el cuadro y gráfico anterior, en cuanto a este indicador, durante el Pre Test, 6 niños lo cumplían de manera negativa, el 50%; en cambio en el Pos Test; únicamente 1 niño aún presenta este tipo de conducta agresiva en relación a este indicador, es decir el 8%; entre tanto 11 niños, el 92%; presentan una adecuada conducta, relacionada al mismo.

CUADRO N° 8

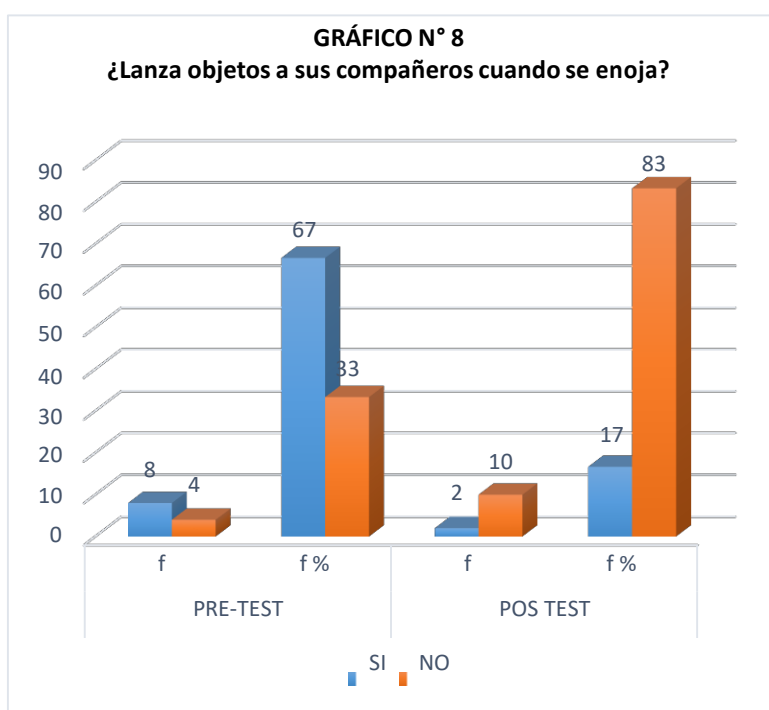
DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD FÍSICA

INDICADOR: Actúa con superioridad y dominio de carácter agresivo con sus compañeros.

ITEM: ¿Lanza objetos a sus compañeros cuando se enoja?

INDICADORES	PRE-TEST		POS TEST	
	F	f %	f	f %
SI	8	67	2	17
NO	4	33	10	83
TOTAL	12	100	12	100

FUENTE: Pre y pos test tomado a los niños de la I.E.I N° 399 -El Porvenir – Bambamarca



FUENTE: Cuadro N° 8

INTERPRETACIÓN: Como se observa en el cuadro y gráfico anterior, en cuanto a este indicador, durante el Pre Test, 8 niños lo cumplían de manera negativa, el 67%; en cambio en el Pos Test; únicamente 2 niño presentaba una conducta agresiva en relación a este indicador, es decir el 17%; entre tanto 10 niños, el 87%; presentan una adecuada conducta.

CUADRO N° 9

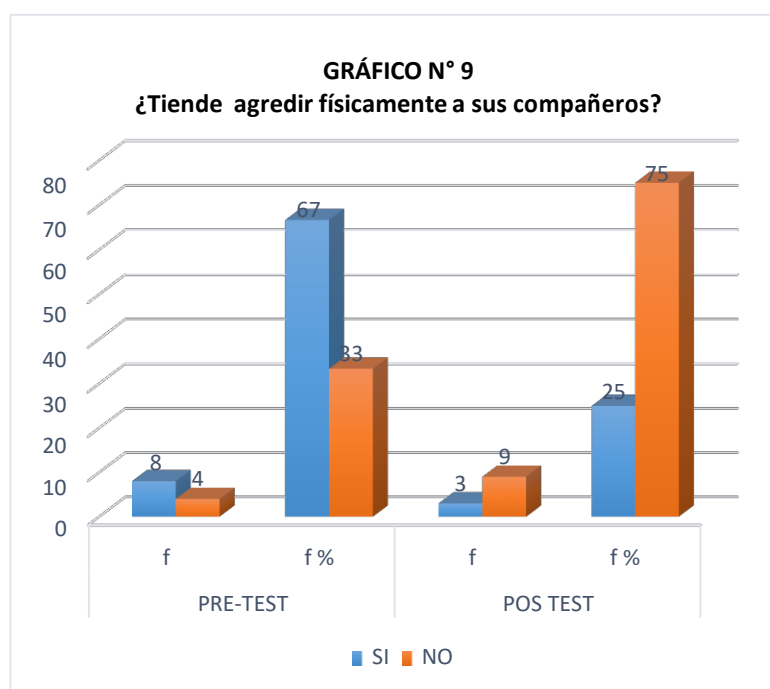
DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD FÍSICA

INDICADOR: Actúa con superioridad y dominio de carácter agresivo con sus compañeros.

ITEM: ¿Tiende a agredir físicamente de varias formas a sus compañeros sin motivo?

INDICADORES	PRE-TEST		POS TEST	
	f	f %	f	f %
SI	8	67	3	25
NO	4	33	9	75
TOTAL	12	100	12	100

FUENTE: Pre y pos test tomado a los niños de la I.E.I N° 399 -El Porvenir – Bambamarca



FUENTE: Cuadro N° 9

INTERPRETACIÓN: Como observamos en el cuadro y gráfico anterior, en cuanto a este indicador, durante el Pre Test, 8 niños lo cumplían de manera negativa, el 67%; en cambio en el Pos Test; 3 niños aún presentan este tipo de conducta agresiva en relación a este indicador, es decir el 25%; entre tanto 9 niños, el 75%; presentan una adecuada conducta, relacionada al mismo.

CUADRO N° 10

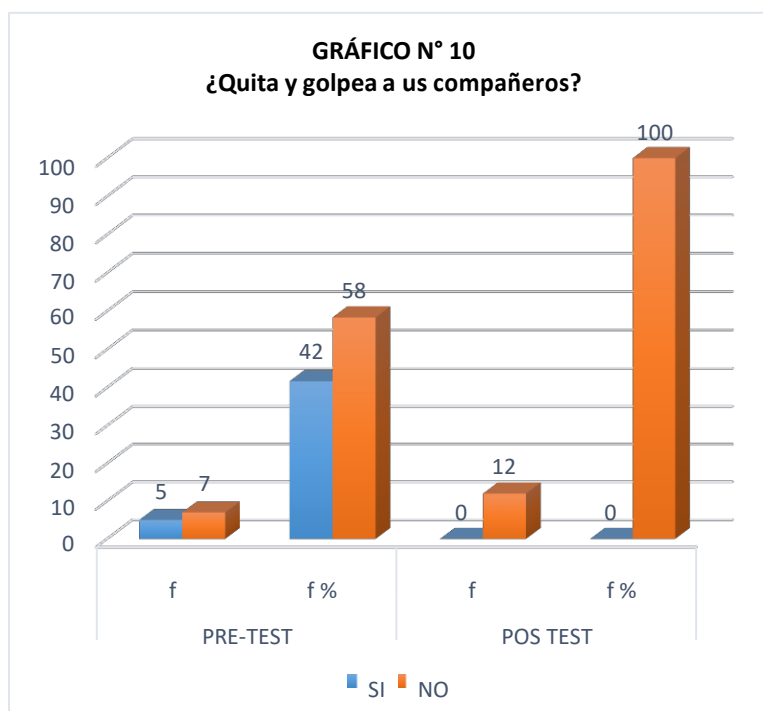
DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD FÍSICA

INDICADOR: Manipula y golpea de forma brusca los objetos de sus compañeros.

ITEM: ¿Quita y golpea los objetos de sus compañeros?

INDICADORES	PRE-TEST		POS TEST	
	f	f %	F	f %
SI	5	42	0	0
NO	7	58	12	100
TOTAL	12	100	12	100

FUENTE: Pre y pos test tomado a los niños de la I.E.I N° 399 -El Porvenir – Bambamarca



FUENTE: Cuadro N° 10

INTERPRETACIÓN: Como observamos en el cuadro y gráfico anterior, en cuanto a este indicador, durante el Pre Test, 5 niños lo cumplían de manera negativa, el 42%; en cambio en el Pos Test; ningún niño presenta este tipo de conducta agresiva en relación a este indicador, lo que indica que en este indicador se ha tenido un logro significativo.

CUADRO N° 11

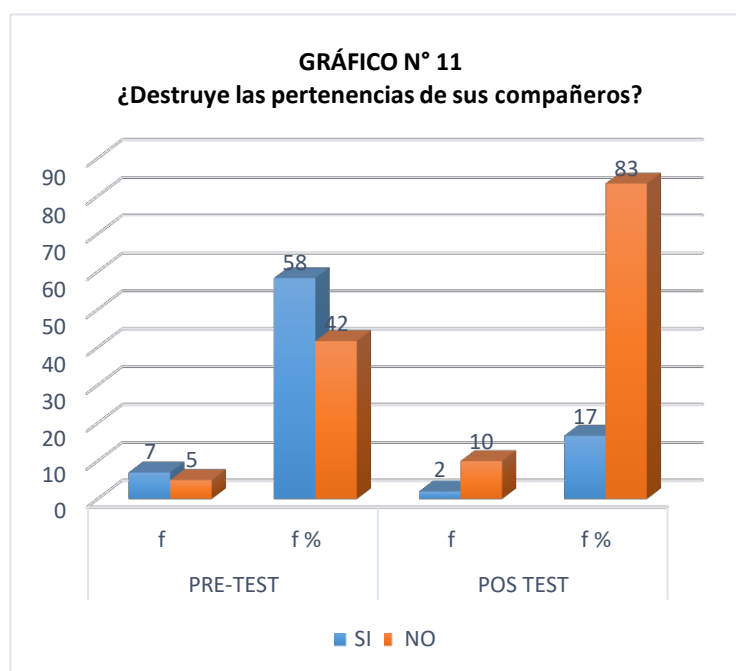
DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD FÍSICA

INDICADOR: Manipula y golpea de forma brusca los objetos de sus compañeros.

ITEM: ¿Destruye las pertenencias de sus compañeros?

INDICADORES	PRE-TEST		POS TEST	
	f	f %	f	f %
SI	7	58	2	17
NO	5	42	10	83
TOTAL	12	100	12	100

FUENTE: Pre y pos test tomado a los niños de la I.E.I N° 399 -El Porvenir – Bambamarca



FUENTE: Cuadro N° 11

INTERPRETACIÓN: Como observamos en el cuadro y gráfico anterior, en cuanto a este indicador, durante el Pre Test, 7 niños lo cumplían de manera negativa, el 58%; en cambio en el Pos Test; únicamente 2 niños aún presentan este tipo de conducta agresiva en relación a este indicador, es decir el 17%; entre tanto 10 niños, el 83%; presentan una adecuada conducta, relacionada al mismo.

9. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

Segura, (2014). En su tesis titulada “propuesta pedagógica para disminuir la agresividad en los estudiantes a través de los juegos tradicionales.”, presentada a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Libre Colombia; arriba a las conclusiones siguientes: Para la ejecución de la investigación se plantearon objetivos; de acuerdo a los cuales se concluye que el hecho de disminuir la agresividad se convierte en una tarea y acción inmediata que urge a toda la sociedad en todos sus contextos; por tanto debe ser una actividad que debe ser priorizada por el sector educativo en las aulas de todos los niveles educativos; pero más aún en el nivel de educación inicial, siendo la base fundamental de toda la escolaridad y entendiendo que la formación y educación que reciban los niños en sus primeros años de vida serán decisivos en la formación de su personalidad; los docentes de este nivel educativo, deben buscar un conjunto de herramientas y estrategias que permitan trabajar en el niño una conducta temperamental que le ayude a desarrollar su proceso de socialización en un clima favorable y armónico. En ese sentido en la realización de la presente propuesta; se pudo notar la gran disponibilidad de los estudiantes en cada una de las actividades planificadas y desarrolladas; así mismo los docentes se mostraron muy solidarios y colaboradores con cada una de las acciones a desarrollar.

Las diferentes actividades pedagógicas que constituyen la presente propuesta; vislumbraron excelentes resultados; puesto que para el desarrollo de las actividades de los juegos tradicionales; se necesitó mucho de un trabajo en equipo, fortalecer el diálogo, la interacción y la comunicación y estas a su vez permiten la disminución de conductas agresivas.

Por nuestra parte, luego de haber puesto en práctica la propuesta de los juegos tradicionales; podemos concluir que las actividades pedagógicas con Juegos Tradicionales; favorecen y contribuyen a la mejora de la forma de como los niños se relacionan con las otras personas del entorno sociocultural en el que se encuentra.

Por nuestra parte, puedo afirmar que, efectivamente, trabajar con propuestas innovadoras, principalmente en los niños del nivel de educación inicial, pueden tener frutos muy gratificantes en cualquiera de las áreas curriculares; pero también favorecen más si se trata de atender necesidades específicas de atención, como en el caso nuestro, los niños de la muestra, mostraban una conducta agresiva y que gracias a la propuesta de los Juegos tradicionales, encontramos una herramienta muy valiosa para poder cambiar estos estereotipos de conducta y lograr una convivencia más armónica dentro y fuera del aula.

Ríos, (2017). En su tesis titulada "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 "La Molina", Caraballo, 2016. Presentada a la universidad Cesar Vallejos concluye que: El desarrollar actividades pedagógicas apoyados en el Programa "Actividad Lúdica"; orientado a aminorar comportamientos agresivos en los estudiantes de 5 años; resulta una tarea muy eficiente; puesto que al contrastar los resultados obtenidos tanto en el pre test como en el pos test; nos permite evidenciar que los comportamientos agresivos disminuyeron significativamente en el pos test; con lo que la hipótesis plantada por el investigador resulta verificable y comprobable.

Para la elaboración de este estudio nos planteamos la dimensión agresividad física en niños de 5 años de la I.E.I. N° 365 "La Molina", Carabayllo 2016; la misma que al ser evaluada en el momento del pre y del pos test; los resultados obtenidos son muy favorables al planteamiento de la hipótesis: La aplicación de un Programa de Actividad Lúdica disminuye notoriamente la agresividad física en los niños de 5 años; por ello dicha hipótesis es comprobada.

Del mismo modo el desarrollo y aplicación de actividades pedagógicas apoyados en el Programa "Actividad Lúdica" a fin de aminorar comportamientos agresivos en la dimensión de la agresividad verbal en los niños del grupo de muestra; en cuanto a esta dimensión los resultados obtenidos durante la aplicación del pos test, en relación con los del pre test; nos demuestran que la conducta de agresividad verbal en los niños de nuestro grupo de muestra había disminuido notoria y

significativamente; resultados que ayudan favorablemente a la sostenibilidad y veracidad de nuestra hipótesis planteada.

De la misma manera sucede con la dimensión agresividad psicológica; otra dimensión planteada en el estudio para medir el comportamiento agresivo de los niños que pertenecen al grupo de muestra. En cuanto a esta dimensión también; al contrastar los resultados tanto de la evaluación de entrada en el pre test como en la de salida, durante el pos test; se evidencia que la aplicación del Programa “Actividad lúdica” favorece significativamente en la disminución de esta dimensión; por cuanto al jugar los niños se integran con mayor facilidad y con mayor participación del total de los estudiantes.

Al igual que la autora citada líneas arriba, coincidimos que, la actividad lúdica no únicamente es la actividad esencial en la vida y formación de los niños; sino que, esta actividad, en el caso nuestro la lúdica tradicional y popular; permitió mejorar significativamente la calidad de conducta y comportamiento de nuestros niños y niñas en cada uno de los ítems e indicadores planificados para la presente investigación; tal como lo muestra los cuadros y gráficos estadísticos en la sección anterior del presente trabajo; lo que contribuyó a que nuestra hipótesis planteada para este estudio sea comprobada y verificada debidamente.

Alfaro, (2016). en su tesis titulada “los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición”, presentada a la Universidad del Tolima, concluye que: Diseñar, planificar, establecer y utilizar estrategias en la tarea docente es imprescindible; en nuestro caso se diseñó una propuesta de Juegos Tradicionales como estrategia para desarrollar y fortalecer la dimensión corporal en los niños y niñas del grupo de muestra; lográndose evidenciar, según los resultados obtenidos que dicha propuesta es una importante alternativa en el desarrollo de esta dimensión y que de la misma forma permite al docente encamina en las otras áreas curriculares y en el fortalecimiento y desarrollo del proceso de aprendizaje y construcción de sus conocimientos de los estudiantes.

Los Juegos tradicionales no sólo resultaron ser una estrategia eficiente que nos permitió mejorar la Dimensión Corporal de las niñas y niños; sino que también permitió el fortalecimiento en el desarrollo de otras áreas y aspectos importantes en la formación de los estudiantes; así por ejemplo permite fortalecer los procesos de aprendizaje, este fortalecimiento en los procesos de aprendizaje se debe a que los estudiantes mediante los juegos tradicionales se sienten motivados, con muchas ganas de buscar en ellos sus aprendizajes y nuevos conocimientos en los saberes de otras áreas.

Del mismo modo; la aplicación de los Juegos Tradicionales permitió la integración de los niños con mucha mayor facilidad en equipos o grupos de trabajo, con lo que se fortalece también el trabajo en equipo y la práctica de valores como la solidaridad, empatía, tolerancia y respeto.

El desarrollo de las actividades también nos dio la oportunidad de poder conocer más nuestra historia, cultura, tradiciones y costumbres del contexto local; y estas costumbres y tradiciones, mantenerlas vivas a través de los juegos tradicionales.

De la misma manera el trabajar con la aplicación de esta propuesta permitió fortalecer el desarrollo de su proceso socializador de los niños; ya que gracias a que se han desarrollado actividades de juego; los niños se comunican mejor entre ellos, se han evidenciado muchos más niños con características de liderazgo y emprendimiento con mucha más actitud dialógica; que han interactuado saludablemente con los demás de su grupo o con el grupo en pleno.

Efectivamente, el juego es una de las actividades que más contribuyen en el niño en su formación integral; puesto que, gracias al juego, aprenden a comunicarse, a interactuar, a asumir roles y respetar reglas, así como conocimientos básicos del mundo que les rodea, colores, formas, tamaños; construyen valores y patrones de conducta. Por ello la importancia de la ejecución del presente trabajo en el que la aplicación de los Juegos tradicionales como propuesta pedagógica para cambiar comportamientos agresivos en los niños de la I.E.I N° 399 -El Porvenir –

Bambamarca; nos trajo grandes resultados porcentuales; ya que tal como se explica en los resultados de este trabajo; en cada uno de los indicadores propuestos tuvimos gratificantes resultados.

Al inicio de este estudio, durante la evaluación diagnóstica; encontramos a niños altamente violentos y agresivos tanto de manera verbal como física; y esta conducta, apoyada erróneamente en muchos de los casos por los padres de familia, quienes por su bajo nivel sociocultural se mueven en el contexto del “no te dejes”, incentivan en los niños a tener comportamientos inadecuados que en el aula de la muestra se había generalizado; pero que gracias a la implementación de la propuesta de Juegos Tradicionales aquí presentada se pudo contrarrestar favorablemente.

10. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS:

10.1. Conclusiones:

- a.** El nivel de comportamientos agresivos en los niños de la I.E.I. N°399 - El Porvenir – Bambamarca; antes de desarrollar la propuesta del juego tradicional como estrategia, era demasiado alta, tal como se observa en los cuadros y gráficos presentados como resultados de la evaluación de cada indicador.
- b.** Después de aplicar la propuesta de Los Juegos Tradicionales; como estrategia para disminuir el comportamiento agresivo en los niños de la I.E.I. N°399 -El Porvenir – Bambamarca, ésta había mejorado de manera satisfactoria; así queda demostrado en cada uno de los ítems e indicadores de la Lista de cotejo aplicada durante el Post Test, gracias al cuidadoso trabajo en cada una de las actividades pedagógicas planificadas para este estudio.
- c.** Concluimos pues manifestando que hacer uso de los Juegos Tradicionales como estrategia pedagógica para disminuir el

comportamiento agresivo en los niños de la I.E.I. N° 399 -El Porvenir – Bambamarca; resulta una excelente herramienta puesto que como se observa en los cuadros y gráficos estadísticos, presentados en la sección anterior; los niños han alcanzado altos índices y porcentajes de logro en cada uno de los ítems e indicadores evaluados; quedando comprobada y verificada la hipótesis formulada para la presente investigación.

10.2. Sugerencias:

- a.** A mis colegas maestros y maestras del nivel inicial, a no centrarnos única y exclusivamente en la tarea dentro de las cuatro paredes; sino buscar y explorar en nuestra creatividad la más infinita gama de estrategias que podamos crear para generar nuevos y mejores conocimientos con nuestros niños y niñas, entendiendo que educación inicial es el cimiento de la escolaridad de nuestros estudiantes.
- b.** A las Instituciones públicas y privadas, a crea espacios que permitan a los docentes la realización de este tipo de trabajos, donde a través de estrategias innovadoras podamos favorecer el desarrollo integral de nuestros estudiantes.
- c.** Al Personal directivo y administrativo de las diferentes Instituciones, brindar las facilidades necesarias a futuras investigaciones, puesto que el objetivo único no es obtener un grado, sino que los más grandes beneficiados con este tipo de trabajos son nuestros estudiantes.
- d.** A los amigos lectores, invito a mejorar las propuestas aquí presentadas, considerando que toda investigación, no es un trabajo acabado; sino que, por el contrario, es el inicio para otras nuevas propuestas que puedan realizarse; sobre todo en el campo educativo, del cual depende el futuro ciudadano y por ende la futura sociedad.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfaro, (2016). “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para Fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición.” Universidad del Tolima.
- Arquiñigo, (2017). “Actividad Lúdica” para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 "La Molina", Caraballo, Universidad Cesar Vallejos.
- Castillo. (2015) “Relación entre los niveles de violencia escolar y la convivencia en el aula en los estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Santa Rosa Tarapoto – 2014”. Universidad Nacional de San Martín Tarapoto.
- Chero, (2014). “Aplicación del juego para la reducción de conductas agresivas en niñas y niños de 5 años del I.E.P. “Alexander Graham Bell” del distrito de comas. Universidad Cesar Vallejos.
- Conde & León, (2015). “la lúdica como estrategia para disminuir la agresividad en los niños de preescolar de la institución educativa las acacias de Ibagué” Universidad del Tolima.
- Cuervo, J. (2001). “Por una sociología de la violencia escolar”. Ponencia presentada en el Congreso de Educación para la Convivencia. Vitoria.
- Jiménez. (2012). Tesis Convivencia Escolar y clima de aula; Estudio diagnóstico desde las voces de los actores educativos. Santiago Chile
- Méndez, y Fernández, (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, 19, 54-58.
- Montejano, (2008). Las agresiones entre los escolares en los centros escolares Caracas Venezuela.
- Salazar, (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. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

Santa María, (2014). “Propuesta pedagógica para disminuir la agresividad en los estudiantes a través de los juegos tradicionales.”, universidad libre Colombia Facultad Ciencias de la Educación.

Lachi, (2015). “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar La competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años” Universidad san Ignacio de Loyola.

Lavega Burgués, (1995). El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.

Pérez, M.C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. Pedagogía magna, 11, 347-353.

Kishimoto (1994). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educacao. Cortez Editora, Sao Paulo.

Yagüe Sanz, V. (2002). Juegos de ayer y de siempre. Madrid: S.L

<https://search.avast.com/?cmpId=AV772>.

https://www.google.com/_/chrome/newtab?ie=UTF8

https://search.avast.com/search?cmpid=AV772&q=teorias+de+juegos+tradicionales&sap=hp&lang=&mid=&cid=&v=&ds=&d=01%2F01%2F2000+00%3A00%3A00&pr=&snd=hp&sap_acp=0&ctc=+&pid=&sg=.

ANEXOS



ANEXO N° 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA INTERNA

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES PARA DISMINUIR EL COMPORTAMIENTO AGRESIVO EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I N° 399 “EL PORVENIR”- BAMBAMARCA 2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTR.
¿De qué manera influye los	General: Determinar si la	los juegos tradicionales,	V. I:	Planificación	-Participa en la planificación de los juegos junto con su maestra.	¿Trae los materiales que la maestra lo solicita para emplearlo en los juegos?	
juegos tradicionales como estrategia para disminuir el comportamiento agresivo de los niños de la I.E.I N°399 “El porvenir”- Bambamarca 2018.	influencia de los juegos tradicionales disminuirá significativamente el comportamiento agresivo mediante el desarrollo de un plan de sesiones de aprendizaje en los niños de la I.E.I N°399 “El porvenir”- Bambamarca 2018. Específicos: -Identificar el nivel del comportamiento agresivo en los niños de la I.E.I N° 399 “El porvenir”- Bambamarca 2018 antes de la aplicación de los juegos tradicionales. -Identificar el nivel del comportamiento agresivo en los niños de la I.E.I N° 399 “El porvenir”-	disminuirá significativa mente el comportamiento agresivo en los niños de la I.E.I N°399 “El porvenir”- Bambamarca 2018	Juegos tradiciones.		d. Selecciona y asimila los juegos que va a realizar.	¿Escoge que juego quiere jugar?	
				Procesos	- Conoce los procesos de los juegos seleccionados. Asimila los procesos de los juegos mediante realizaciones de prácticas	¿Conoce los pasos del juego? ¿Lo aprenden con facilidad los juegos realizados?	
				Reglas	El niño respeta las reglas que tiene cada juego. Conoce las faltas y las sanciones que tendrá cada juego.	¿Juega respetando las reglas del juego? ¿Reconoce que cada juego tiene faltas y sanciones?	
			V. D: Comportamiento agresivo	Agresividad verbal	Molesta a sus compañeros y a los demás con acciones verbales. -Usa expresiones verbales inadecuadas frente a sus compañeros.	¿Responde de mala forma a su profesora de aula? ¿Amenaza con pegarles a sus compañeros? ¿Utiliza palabras soeces cuando se dirige a sus Compañeros? ¿Expresa palabras hirientes a sus pareja?	Lista de Cotejo

	<p>Bambamarca 2018 después de la aplicación de los Juegos tradicionales.</p> <p>- Comparar el nivel del comportamiento agresivo en los niños de la I.E.I N° 399 "El porvenir"- Bambamarca 2018 antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.</p>				Menosprecia verbalmente la condición social de sus compañeros.	<p>¿Se burla de sus compañeros?</p> <p>¿Llama por apodos o sobrenombres hirientes a sus compañeros?</p> <p>¿Excluye a sus compañeros en su juego?</p>	
					Agresividad física	Actúa con superioridad y dominio de carácter agresivo con sus compañeros.	<p>¿Lanza objetos a sus compañeros cuando se enoja?</p> <p>¿Tiende a agredir físicamente de varias formas a sus compañeros sin motivo?</p>
						-Manipula y golpea de forma brusca los objetos de sus compañeros.	<p>¿Quita y golpea los objetos de sus compañeros?</p> <p>¿Destruye las pertenencias de sus compañeros?</p>



ANEXO N° 2

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS

DIMENSIONES	NOMBRES Y APELLIDOS																	TOTAL		
		INDICADORES/ITEMS																SI	NO	
Agresividad verbal	1	Molesta a sus compañeros y a los demás con acciones verbales.																		
	1.1	¿Responde de mala forma a su profesora de aula?																		
	1.2	¿Amenaza con pegarles a sus compañeros?																		
	2	Usa expresiones verbales inadecuadas frente a sus compañeros.																		
	2.1	¿Utiliza palabras soeces cuando se dirige a sus Compañeros?																		
	2.2	¿Expresa palabras hirientes a sus pares?																		
	3	Menosprecia verbalmente la condición social de sus compañeros.																		
	3.1	¿Se burla de sus compañeros?																		
	3.2	¿Llama por apodos o sobrenombres hirientes a sus compañeros?																		
	3.2	¿Excluye a sus compañeros en su juego?																		
	1	Actúa con superioridad y dominio de carácter agresivo con sus compañeros.																		
	1.1	¿Lanza objetos a sus compañeros cuando se enoja?																		

ANEXO N° 3



PROPUESTA PEDAGÓGICA



“JUEGOS TRADICIONALES PARA
MEJORAR COMPORTAMIENTOS
AGRESIVOS”

I.E.I. N° 399 “EL PORVENIR”

Responsable: Marleny Garay Vásquez

Bambamarca -2018



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : Hualgayoc – Bambamarca.
1.2. I.E.I. : 399 “El Porvenir”
1.3. DIRECTORA : Maritza GARAY VASQUEZ.
1.4. PROFESORA DE AULA : Maritza GARAY VASQUEZ.
1.5 EDAD : 3,4 y 5 años.
1.6. N° DE NIÑOS / AS : 12
1.7. RESPONSABLE : MARLENY GARAY VASQUEZ.

2. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“JUGAMOS A LA GALLINITA CIEGA”

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	ITEM
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices	AGRESIVIDAD VERBAL	Molesta a sus compañeros y a los demás con acciones verbales.	Responde de la mejor manera a su profesora y a sus compañeros

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Proceso Pedagógicos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	Motivación: Se forman un círculo y motivamos con la canción: “Sal solcito, caliéntame un poquito; por hoy, por mañana, por toda la semana” Saberes previos: ¿Les gustó la canción?, ¿qué dice la letra de la canción?, ¿a quién agradecemos?, ¿qué más podemos hacer con la luz del sol? ¿Por Qué les gusta los juegos? Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no hubiera el sol? _estaría oscuro y haría mucho frío Propósito y organización: Hoy jugaremos a la “gallinita ciega”	Tela oscura o bufanda de color oscuro.
Desarrollo	Gestión y acompañamiento: Sentados en un círculo recordamos nuestros acuerdos de convivencia y las reglas del juego.	Papel bond, lápices y pinturas.

	<p>Luego la docente invita a salir al patio y ordena que se forme un círculo, luego presenta una tela negra o una bufanda de color oscuro, para cubrir los ojos del niño o niña que hace de gallinita ciega. Y decidimos quien empieza a ser la gallinita, se puede hacer un sorteo. El niño que salga elegido agradecerá a sus compañeros y a la maestra luego deberá dar vueltas sobre sí mismo y todo vamos diciendo lo siguiente: “Gallinita ciega, ¿que se te ha perdido?, contestará muy alturadamente: Una aguja y un dedal, todos decimos: ¿En dónde? La gallinita contesta: En el totoral, todos le decimos: date una vuelta entera y lo encontrarás”. La gallinita buscará a sus compañeros y estos caminarán lentamente para que no se dejen coger. Y al que la coja será la nueva gallinita ciega. Una vez terminada la participación de todos y /o al menos de todos los que quisieron participar, termina el juego y regresamos al aula.</p> <p>Damos la oportunidad para que todos respondan a preguntas que hace la docente como: ¿Cómo se sintieron sin poder ver a sus compañeros? ¿Qué sentían al buscar a sus compañeros? ¿Es fácil encontrar algo con los ojos vendados? ¿Qué pasaría si fuéramos ciegos de verdad?</p> <p>La docente les da una hoja de papel bond y cada uno dibuja y colorea lo que más le gustó del juego. La docente les visita y va haciendo algunas preguntas: ¿Qué dibujas? ¿Por qué lo haces así?, etc. Terminado el dibujo, socializan su trabajo y cada uno expresa o que ha dibujado.</p> <p>La docente les pregunta ¿Qué hemos aprendido con este juego?, ¿dónde y con quiénes podemos jugar de nuevo?</p>	
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿Les gusto el juego? ¿Qué dificultades tuvieron? Cada uno expresa lo que más le gustó de la actividad.</p>	<p>Palaba oral.</p>

Marleny Garay Vásquez
Docente Investigadora



- 1.6. N° DE NIÑOS / AS : 12.
 1.7. RESPONSABLE : MARLENY GARAY VASQUEZ.

2. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

NOS DIVERTIMOS JUGANDO KIWÍ

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	ITEM
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices	AGRESIVIDAD VERBAL	Molesta a sus compañeros y a los demás con acciones verbales.	Evita amenazas a sus compañeros y respeta las normas de juego.

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Proceso Pedagógicos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<p>Motivación: Se forman un círculo y motivamos con la canción: Tengo dos manitos, Las hago bailar, Las abro el cierro, las cierro y las vuelvo a guardar</p> <p>Saberes previos: ¿Les gustó la canción?, ¿qué dice la letra de la canción?, ¿Cuántas manitos tenemos?, ¿qué más podemos hacer con las manitos.</p> <p>Propósito y organización: Hoy jugaremos con chapas y pelota (kiwi)</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Por qué creen que este juego se llamará Kiwi?</p>	Tiza, Pelota, chapas.
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento: La docente invita a salir al patio y a sentarse en círculo y luego les dice Hoy vamos a jugar Kiwi y acuerdan sus comportamientos y las reglas del juego.</p>	

	<p>Se forma dos equipos de trabajo mínimo de cuatro personas, un grupo lanza la pelota al centro del cuadrado en donde se ha formado una torre con cuatro chapas, la cual debe ser derrumbada, una vez todas las chapas en el suelo dispersas, este grupo sale corriendo en diferentes direcciones y el otro grupo tiene que hacer el resguardo de las chapas para que estas no sean colocados en las esquinas de dicho cuadrado; puesto que si esto pasara, el primer grupo habría ganado, por otra parte el segundo grupo debe tocar con la pelota a los compañeros del primer grupo y si estos son tocados con el balón este integrante pierde la opción de formar o coger las chapas. Pero si el primer grupo logra colocar las chapas en la esquina del cuadrado dibujado, ellos gritaran muy fuerte la palabra ¡KIWI! Por otro lado si son tocados todos los del grupo por la pelota pierden. Terminado el juego pasan al aula, todos sentados cómodamente, grafican el juego realizado, la docente verifica su trabajo y al final socializan expresando cómo fue el juego, cuáles fueron las reglas, quiénes no respetaron las reglas del juego, etc.</p>	
Cierre	<p>¿Qué hicimos? ¿Les gusto el juego? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Por qué creen que se llamará Kiwi?</p>	

Marleny Garay Vásquez
Docente Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : Hualgayoc – Bambamarca.
1.2. I.E.I. : 399 “El Porvenir”
1.3. DIRECTORA : Maritza GARAY VASQUEZ.
1.4. PROFESORA DE AULA : Maritza GARAY VASQUEZ.
1.5 EDAD : 3,4 y 5 años.
1.6. N° DE NIÑOS / AS : 12.
1.7. RESPONSABLE : MARLENY GARAY VASQUEZ.

2. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

NOS DIVETIMOS JUGANDO LIGA

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	ITEM
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	Agresividad Verbal	Usa expresiones verbales inadecuadas frente a sus compañeros	Utiliza palabras agradables cuando se dirige a sus compañeros

4. SECUENCIA DIDACTICA:

Proceso Pedagógicos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<p>Motivación: Salimos al patio y jugamos cantando la canción :</p> <p>Salta , salta la perdiz, por las chacras de maíz, ¡Ay que viene el cazador! La perdiz se escapó... y todos se tiran al suelo.</p> <p>Saberes previos: La docente pregunta ¿Qué les parece nuestra canción?, ¿Qué hacían las perdices?, ¿En dónde estaban las perdices?¿Por qué se tiraban al piso?¿</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Qué hubiese pasado si seguían saltando las perdices?</p>	<p>Cuerdas hilo o elásticos.</p> <p>Lápices, colores,papel.</p>

	<p>¿ Propósito y organización: Hoy jugaremos a la “Saltar la liga”</p>	
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y acompañamiento: Sentados en un círculo recordamos nuestros acuerdos de convivencia y las reglas del juego. Luego la docente invita a salir al patio y realiza una estrategia para agruparse de tres, luego presenta las ligas de cuerdas delgada, hilo o elástico, todos ubicados en un círculo escuchan con atención las reglas del juego que consiste en “saltar la liga” sujeta por dos niños o niñas y se empieza saltando con la liga en los tobillos y contando hasta 5 y si saltando cae los pies sobre la liga, se pierde, y si no se continúa a subiendo la liga a la rodilla, a la cadera y siempre repitiendo y contando hasta 5. Conforme van saltando repitiendo 5 veces en cada lado; supera el primer nivel llamado piecito, luego pasa a rodilla seguido a cadera posterior a hombro, seguidamente de cuello y finalmente manos alzadas. Pero si no salta adecuadamente o piza la liga o sogas perderá el juego y pasa a coger la liga y salta una de tres compañeras (os)</p> <p>Damos la oportunidad para que todos y cada una de las niñas y los niños participen del juego y aprovechamos la actividad para que los niños se dirijan a sus compañeros y a su profesora con palabras agradables, cariñosas y adecuadas de cómo se sintieron, si fue fácil o difícil realizar este juego.</p> <p>Luego la docente les da una hoja de papel bond y cada uno dibuja y colorea lo que más le gustó del juego. La docente les visita y va haciendo algunas preguntas: ¿Qué dibujas? ¿Por qué lo haces así?, ¿Por qué pudiste saltar más?, etc. Terminado el dibujo, socializan su trabajo y cada uno expresa o dice que ha dibujado empleando palabras</p>	

Cierre	La docente hace estas preguntas: ¿Qué hicimos? ¿les gusto el juego? ¿Qué dificultades tuvieron? Cada uno expresa lo que más le ha gustado del juego	Palabra oral
--------	---	---------------------

Marleny Garay Vásquez
Docente Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : Hualgayoc – Bambamarca.
1.2. I.E.I. : 399 “El Porvenir”
1.3. DIRECTORA : Maritza GARAY VASQUEZ.
1.4. PROFESORA DE AULA : Maritza GARAY VASQUEZ.
1.5 EDAD : 3,4 y 5 años.
1.6. N° DE NIÑOS / AS : 12.
1.7. RESPONSABLE : MARLENY GARAY VASQUEZ.

2. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“RECORDAMOS LOS JUEGOS DE PAPÁ JUGANDO A LOS TROMPOS”

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	ITEM
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices	AGRESIVIDAD VERBAL	Usa expresiones verbales inadecuadas frente a sus compañeros	Se Expresa con palabras suaves y de cortesía.

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Proceso Pedagógicos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	Motivación: Sentados en el piso dialogamos con los niños sobre los juegos que realizaban nuestros papás y les presenta el trompo, el break,(Un aro que le rodaban con un carrizo y un alambre, los cristales o canicas (Chungos) Saberes previos: La docente les pregunta: ¿Saben ustedes cómo jugaban sus papás cuando eran niños?¿Qué juguetes tenían? La mayoría de niños no saben cómo jugaban sus papás cuando eran niños, solamente dicen que jugaban con pelota fútbol Propósito y organización:	trompos, chapas una pita, tiza, papel, lápices.

	<p>Conflicto cognitivo: ¿Ustedes creen que sus papás no han jugado?</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y acompañamiento: La docente invita a salir al patio y sentarse, luego la docente les propone recordar los acuerdo de convivencia y las reglas del juego, presenta los trompos cada uno con su cuerda que en un l extremo termina en una chapita y les invita a ubicarse en distintos lugares para practicar haciéndole girar a sus trompos. Luego les dice que se forme equipos de trabajo mínimo de tres estudiantes, se hace un círculo en el suelo y dentro de este uno más pequeño, en el círculo pequeño se coloca un trompo y cada jugador toma su turno para darle con su trompo al que se encuentra en el círculo, y el que falla coloca su trompo ocupando la posición del anterior. Esto se repite hasta que cada jugador haya terminado de tirar. Damos la oportunidad para que todos y cada una de las niñas y los niños participen del juego y aprovechamos la actividad para que mencionen y describan como se sintieron expresándose con palabras suaves y propias de su mundo familiar. Haciendo referencia a las expresiones: Difícil o fácil. Luego la docente reparte una hoja de papel bond para que los niños hagan grafismos imitando las vueltas que da el trompo, la maestra les orienta que lo realicen de izquierda a derecha.</p>
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿les gusto el juego? ¿Qué dificultades tuvieron? Cada uno expresa lo que más les ha gustado, luego la docente les dice que los trompos con los que han jugado les regala y se queda en el aula para que jueguen los demás días. Los estudiantes agradecen uno por uno de diferentes maneras: Gracias miss, gracias profesora y le dan la mano, otras niñas le dicen gracias y le dan un beso en la mejilla, etc.</p>

Marleny Garay Vásquez
Docente Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

1. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| 1.1. UGEL | : Hualgayoc – Bambamarca. |
| 1.2. I.E.I. | : 399 “El Porvenir” |
| 1.3. DIRECTORA | : Maritza GARAY VASQUEZ. |
| 1.4. PROFESORA DE AULA | : Maritza GARAY VASQUEZ. |
| 1.5 EDAD | : 3,4 y 5 años. |
| 1.6. N° DE NIÑOS / AS | : 12. |
| 1.7. RESPONSABLE | : MARLENY GARAY VASQUEZ. |

2. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“HOY JUGAREMOS A LA RONDA DEL GATO Y EL RATÓN”

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	ITEM
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices	Menosprecia verbalmente la condición social de sus compañeros	Menosprecia verbalmente la condición social de sus compañeros.	Evita burlarse de sus compañeros

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Proceso Pedagógicos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<p>Motivación: Presentamos un video donde los niños juegan sin molestarse, compartiendo sus materiales sin ofenderse sin discriminar a sus compañeros con dificultades ni utilizar palabras que ofendan a nadie.</p> <p>Saberes previos: ¿Qué hemos observado en el video? ¿Qué hacían los niños y niñas? ¿Cómo le llamaba Ghino a Mayté, cómo le pedía los materiales Thiago al niño que no escuchaba? ¿Cómo le trataban al niño que no tenía zapatos? ¿Cómo debemos jugar entre compañeros?</p> <p>Conflicto cognitivo: la docente pregunta: ¿Si ustedes tuvieran alguna dificultad como: ser cojos, sordo mudo, o que recién vinieran de otro lugar, ¿Cómo quisieran que le traten en el jardín?</p> <p>Propósito y organización: Hoy vamos a jugar a la Ronda del Gato y el ratón.</p>	TV, USV Papel colores, lápices.

<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <p>Sentados en un círculo recordamos nuestros acuerdos de convivencia y las reglas del juego.</p> <p>Se forma equipos de trabajo mínimo de 5 personas, este juego consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano; se escoge tres niños a los que se les da los papeles del gato a uno, al otro el papel del ratón y al otro el de la puerta. Al ritmo de la canción- talan una, talan dos, talan tres, talan cuatro, talan cinco, talan seis, talan siete, talan ocho, talan nueve, talan diez, talan once, talan doce, todos los participantes con las manos cogidas y los brazos más extendidos posibles, posteriormente en la puerta el niño con el papel del gato pregunta ¿se encuentra mi compadre el ratón? y la puerta contestara está haciendo compras, posteriormente el gato pregunta ¿a qué hora regresa? y la puerta contestará a las doce estará acá. Nuevamente la canción tala uno, talan dos... luego de esto el gato llega a la puerta y pregunta ¿se encuentra mi compadre ratón? Y la puerta dirá sí. Y llama al ratón a la puerta. Se hacen la pregunta el ratón dice dígame compadre en que puedo ayudarle, a lo que el gato responde tienes queso que me invites para mi mamá y el ratón dirá si toma, dándole la chapa, el gato dirá se me cayó. Posteriormente el gato dirá y para mis hijos, a lo que el ratón contestará diciendo toma dándole los palitos y el gato contestará nuevamente se me cayó. Luego, el gato preguntará y para mi amigo, a lo que el ratón le dirá toma dándole los vasitos posteriormente el gato dirá otra vez se me cayó; finalmente el gato dirá y para mí, el ratón le dará un palmazo en la mano diciéndole toma y no dándole nada, a esto el gato del dirá entonces te comeré y el ratón responderá córreme si puedes. El gato lo intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse por los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar, y cuando el gato toca al ratón, entonces el juego acabará.</p>	
--------------------------	---	--

	<p>Damos la oportunidad para que todos y cada una de las niñas y los niños participen del juego y aprovechamos la actividad para que mencionen y describan como se sintieron cuando fueron gatos o ratones, y sin burlarse de nadie de sus compañeros haciendo referencia a las expresiones: Difícil o fácil.</p> <p>La docente les da una hoja de papel bond y cada uno dibuja y colorea lo que más le gustó del juego. La docente les visita y va haciendo algunas preguntas: ¿Qué dibujas? ¿Por qué lo haces así?, etc. Terminado el dibujo, socializan su trabajo y cada uno expresa o que ha dibujado</p>	
Cierre	<p>¿Qué les parece el juego que realizamos?</p> <p>¿Pudieron participar todos?</p> <p>¿Cómo se sentían cuando ya les iba a coger el gato?</p>	

Marleny Garay Vásquez
Docente Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : Hualgayoc – Bambamarca.
1.2. I.E.I. : 399 “El Porvenir”
1.3. DIRECTORA : Maritza GARAY VASQUEZ.
1.4. PROFESORA DE AULA : Maritza GARAY VASQUEZ.
1.5 EDAD : 3,4 y 5 años.
1.6. N° DE NIÑOS / AS : 12.
1.7. RESPONSABLE : MARLENY GARAY VASQUEZ.

2. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

¡QUÉ DIVERTIDO ! HOY JUGAREMOS A LAS CANICAS

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	ITEM
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices	Menosprecia verbalmente la condición social de sus compañeros	Menosprecia verbalmente la condición social de sus compañeros.	Llama a sus compañeros por sus nombres

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Proceso Pedagógicos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<p>Motivación: La docente les invita a salir al patio y juegan lanzando pelotas de un lugar determinado a una caja.</p> <p>Saberes previos: ¿Cómo lo realizaron este juego? ¿Qué tuvimos en cuenta para jugar?</p> <p>Propósito y organización: Hoy nos vamos a divertir jugando con canicas o cristales (chungos)</p>	<p>Caja, pelotas, cristales o canicas (chungos) Tizas papel bond lápices, colores.</p>

<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <p>Se forma equipos de trabajo mínimo de 2 personas, en el piso se dibujará el borde de un ojo y también una raya a cierta distancia, en el ojo se colocará tantas canicas como se haya quedado al inicio de dos por persona o tres por persona de acuerdo al consenso, las cuales se colocarán dentro del ojo dibujado y los participantes lanzaran una canica hacia la línea, aquel que quede lo más cerca posible de la raya será el primero en el que pase será el último y el que está más lejos es el segundo. Luego se tiene que lanzar con el dedo pulgar para sacar las canicas del ojo sin quedarse en él y sin ser tocado por la canica del otro participante si esto sucediera termina el juego.</p> <p>Damos la oportunidad para que todos y cada una de las niñas y los niños participen del juego y aprovechamos la actividad para que mencionen y describan como se sintieron sin uno de sus sentidos que es la visión.</p> <p>La docente les da una hoja de papel bond y cada uno dibuja y colorea lo que más le gustó del juego. La docente les visita y va haciendo algunas preguntas: ¿Qué dibujas? ¿Por qué lo haces así? ¿Cuántas canicas tienes? ¿Cuántas de Color rojo? ..., etc. Terminado el dibujo, socializan su trabajo y cada uno expresa o que ha dibujado y lo que ha jugado</p> <p>La docente les pregunta ¿Qué hemos aprendido hoy jugando las canicas? ¿Se puede aprender matemáticas jugando las canicas?</p> <p>¿Podemos jugar en otros lugares? ¿Con quiénes?</p>	

Cierre	¿Qué hicimos? ¿les gusto el juego? ¿Qué dificultades tuvieron? Cada uno expresa lo que más	Palabra oral
---------------	--	--------------

Marleny Garay Vásquez
Docente Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : Hualgayoc – Bambamarca.
- 1.2. I.E.I. : 399 “El Porvenir”
- 1.3. DIRECTORA : Maritza GARAY VASQUEZ.
- 1.4. PROFESORA DE AULA : Maritza GARAY VASQUEZ.

- 1.5 EDAD : 3,4 y 5 años.
 1.6. N° DE NIÑOS / AS : 12.
 1.7. RESPONSABLE : MARLENY GARAY VASQUEZ.

2. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“HOY JUGAREMOS YASES CON ALGUNAS MAMÁS QUE NOS VISITAN”

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	ITEM
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices	Menosprecia verbalmente la condición social de sus compañeros	Menosprecia verbalmente la condición social de sus compañeros.	Juega con sus compañeros y a todos les trata igual.

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Proceso Pedagógicos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<p>Motivación: La docente espera jugando yases a sus alumnos todos entran al aula y encuentran a su maestra jugando en el piso, los niños y niñas se le acercan y preguntan: ¿Cómo juega, así? La docente les hace preguntas luego, como: ¿Ustedes saben qué juego es? ¿Han visto a alguien jugar así?</p> <p>Saberes previos: Los niños no saben qué juego es ni cómo se juega por que éste como muchos juegos que han realizado son juegos tradicionales que jugaron nuestros padres y abuelos. Solamente dicen que son pelotitas y trompitos para darse la vuelta para los yasesitos. Reciben a las mamás que hoy nos visitan.</p> <p>Conflicto cognitivo: la docente Recibe a las mamás que hoy nos visitan a nuestra aulay les les pregunta ¿Para qué creen que hoy han venido las mamás a nuestra aula?</p> <p>Propósito y organización: Hoy vamos a jugar Yaeses con las mamitas que nos visitan.</p>	Tela oscura o bufanda de color oscuro.

Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <p>Se forma equipos de trabajo mínimo de 2 estudiantes y una mamá, se usa una pelota de jebe y yaces, se tira los yaces al suelo luego se tira la pelota al aire mientras se recoge los yaces uno por uno en el primer juego luego se recoge de 2 en 2, y así sucesivamente hasta que se termine todos los yaces, el juego se hace más complejo agregando variaciones al juego en lo que se refiere a restar de diferentes maneras la pelotita. Damos la oportunidad para que todos y cada una de las niñas y los niños participen del juego y aprovechamos la actividad para que mencionen y describan como se sintieron sin uno de sus sentidos que es la visión. Haciendo referencia a las expresiones: Difícil o fácil.</p> <p>Luego la docente les reparte un papel sábana para que dibujen en grupo y cada grupo expone lo que han dibujado.</p> <p>La docente va de grupo en grupo y hace preguntas sobre los dibujos y el juego realizado, colorean sus dibujos. Luego la docente les dice: ¿Podrán jugar en casa igual que jugamos hoy? ¿Con quiénes van a jugar? ¿Qué aprendemos con este juego?</p>	
Cierre	¿Qué hicimos? ¿les gusto el juego? ¿Qué dificultades tuvieron? Cada uno expresa lo que más	Palabra oral

Marleny Garay Vásquez
Docente Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

1. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| 1.1. UGEL | : Hualgayoc – Bambamarca. |
| 1.2. I.E.I. | : 399 “El Porvenir” |
| 1.3. DIRECTORA | : Maritza GARAY VASQUEZ. |
| 1.4. PROFESORA DE AULA | : Maritza GARAY VASQUEZ. |
| 1.5 EDAD | : 3,4 y 5 años. |
| 1.6. N° DE NIÑOS / AS | : 12. |
| 1.7. RESPONSABLE | : MARLENY GARAY VASQUEZ. |

2. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**“JUGAMOS CON MUCHO ENTUSIASMO A LAS
ESCONDIDAS”**

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	ITEM
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices	Actúa con superioridad y dominio de carácter agresivo	Menosprecia verbalmente la condición social de sus compañeros.	Controla sus emociones durante el juego.

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Proceso Pedagógicos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<p>Motivación: Todos sentados en el piso jugamos a adivinar “En qué mano está” La docente utiliza una sortija y le pone en la palma de su mano les enseña a todos y luego pone las manos a tras le cambia de manos y cierra el puño y les presenta hacia delante preguntando A ver Laly ¿En qué mano está la sortija? Laly debe señalar la mano en donde supone que debe está la sortija, luego abre las manos la docente y observan si acertó o no su amiga Laly. Luego les dice pongámonos en grupos de 2 y les da botone para que ellos continúen con el juego intercambiando los papeles de adivinador</p> <p>Saberes previos: La docente pregunta ¿Qué les parece este juego?, ¿Alguna vez lo jugaron?, ¿Qué otros juegos saben parecidos a la escondida de la sortija?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Dónde estuvo el botón cuando no apreció en ninguna mano?</p> <p>Propósito y organización: La docente les dice: Queridos amigos Hoy vamos a jugar a las escondidas.</p>	Alfombras, Sortija

Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <p>Se forma 2 equipos de trabajo A y B , los que conforman el equipo A serán los que se esconde y el equipo B los que les buscan, se juega en lugares en donde haya espacios para esconderse un jugador es el que cuenta según lo acordado sin ver a los que se esconden, si todos son encontrados, el primero en ser encontrado cuenta y busca a los demás, pero si uno de los jugadores que están escondidos llega al lugar en donde la primera persona estaba contando, contara el mismo otra vez y buscará a los demás.</p> <p>Damos la oportunidad para que todos y cada una de las niñas y los niños participen del juego y aprovechamos la actividad para que mencionen y describan como se sintieron sin uno de sus sentidos que es la visión. Haciendo referencia a las expresiones: Difícil o fácil.</p> <p>La docente les da una hoja de papel bond y cada uno dibuja y colorea lo que más le gustó del juego. La docente les visita y va haciendo algunas preguntas: ¿Qué dibujas? ¿Por qué lo haces así?, etc.</p> <p>Terminado el dibujo, socializan su trabajo y cada uno expresa o que ha dibujado.</p> <p>La docente les pregunta: ¿Podemos jugar este juego en casa?</p>	Ambientes, mesas, sillas, telas, lápices, colores, etc.
Cierre	¿Qué hicimos? ¿les gusto el juego? ¿Qué dificultades tuvieron? Cada uno expresa lo que más le ha gustado	

Marleny Garay Vásquez
Docente Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : Hualgayoc – Bambamarca.
1.2. I.E.I. : 399 “El Porvenir”
1.3. DIRECTORA : Maritza GARAY VASQUEZ.
1.4. PROFESORA DE AULA : Maritza GARAY VASQUEZ.
1.5 EDAD : 3,4 y 5 años.
1.6. N° DE NIÑOS / AS : 12.
1.7. RESPONSABLE : MARLENY GARAY VASQUEZ.

2. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**HOY JUGAREMOS UN JUEGO QUE TAMBIÉN
JUGARON NUESTROS ABUELOS “EL MATA
GENTE”**

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	ITEM
-------------	-----------	-----------	------

Interactúa a través de sus habilidades socio motrices	Actúa con superioridad y dominio de carácter agresivo	Actúa con superioridad y dominio de carácter agresivo con sus compañeros.	Juega con sus compañeros compartiendo materiales
---	---	---	--

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Proceso Pedagógicos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<p>Motivación: Salimos al patio y la docente lleva una caja de pelotitas de tela y cada uno coge una pelotita de tela y jugamos elevándole hacia arriba y recibéndolas con nuestras manos.</p> <p>Saberes previos: Luego la docente les dice ¿Qué hemos jugado? ¿Pudieron recibirle y no le dejaron caer al piso? ¿Con cuántas pelotas hemos jugado?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Podemos jugar cada uno con más pelotitas al mismo tiempo? ¿Qué otros juegos saben empleando las pelotas de tela?</p> <p>Propósito y organización: Hoy jugaremos un juego nuevo “Al mata gente”</p>	<p>Pelotitas de tela un cartón.</p> <p>Un balón</p>

<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <p>Se forma equipos de trabajo mínimo uno con dos integrantes y el otro de 3 personas, el cual los dos se colocan: uno de un costado y el otro del otro costado y los tres en el centro, también se utiliza un balón el cual servirá para matar a los jugadores, el balón se utilizará de manera rodada o por el aire con la intención de sacar del juego al que lo choquen, también uno de los costados menciona que hay veces que empieza a dar vidas y cualquiera que logre coger gana una vida, después de matar, a casi todos solo cuando queda una persona en el juego este tiene que mencionar su edad y salvarse del balón durante los lanzamientos que se haga con el balón hasta completar su edad, si gana él, el grupo de sus amigos entran nuevamente al juego y él o ella tiene una vida, de no ganar se acaba el juego y se sortea quienes serán los nuevos mata gentes.</p> <p>Terminado el juego la docente les invita a pasar al aula y les da una hoja de papel bond y cada uno para que dibujen y colorean lo que más le gustó del juego.</p> <p>La docente les visita y va haciendo algunas preguntas: ¿Qué dibujas? ¿Por qué lo haces así?, ¿Cómo te sentiste en el juego? ¿Te peleaste con tu amigo por la pelota? ¿Por qué no se pelea? ¿Cómo se juega con nuestros compañeritos? etc. Terminado el dibujo, socializan su trabajo y cada uno expresa o que ha dibujado.</p> <p>¿La docente les dice creen que es importante jugar? ¿podemos jugar este juego en casa?</p>	
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿les gusto el juego? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo jugaron el juego del “mata gente” Cada uno expresa lo que más le ha Gustado</p>	

Marleny Garay Vásquez
Docente Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

1. DATOS INFORMATIVOS

- | | | |
|------------------------|---|-------------------------|
| 1.1. UGEL | : | Hualgayoc – Bambamarca. |
| 1.2. I.E.I. | : | 399 “El Porvenir” |
| 1.3. DIRECTORA | : | Maritza GARAY VASQUEZ. |
| 1.4. PROFESORA DE AULA | : | Maritza GARAY VASQUEZ. |
| 1.5 EDAD | : | 3,4 y 5 años. |
| 1.6. N° DE NIÑOS / AS | : | 12. |

1.7. RESPONSABLE : MARLENY GARAY VASQUEZ.

2. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“JUGAMOS CON ALEGRÍA AL “MATANTIRU TIRULAR”

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	ITEM
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices	Agresividad verbal	Menosprecia verbalmente la condición social de sus compañeros	Llama a sus compañeros por sus nombres evitando los apodos

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Proceso Pedagógicos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<p>Motivación: Sentados en una alfombra dialogamos acerca de los diferentes trabajos que las personas realizamos dentro de la sociedad: Por ejemplo, los niños dirán con alegría mi papá es panadero, chofer, carpintero, policía comerciante o dirá mi mamá es enfermera, secretaria obstetra, maestra, lavandera, cocinera, etc. la docente irá anotando las respuestas en un papelote.</p> <p>Saberes previos: La docente les pregunta ¿En su casa quiénes juegan el juego de Matantiru tirular? ¿En qué consiste este juego? ¿Cuántas personas juegan?</p> <p>Propósito y organización: Hoy vamos a jugar el “ matantiru tirular”</p>	Palabra oral
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento: La docente invita a salir al patio y les da las indicaciones siguientes: una de niñas o uno de los niños hacen de madre o padre, y otro hace de Empresario que busca trabajadores. La mamá se colocará en medio y todos se cogen de las manos en media luna, el empresario llega a solicitar que alguien venga a trabajar con él y dice el oficio que</p>	

	<p>le daría y la madre preguntará a los hijos indicados por el empresario, si le agrada o no el trabajo que va a realizar y si le gusta se irá con el empresario, así continuará con todos y se inicia la ronda de la siguiente manera:</p> <p>El empresario: Buenos días mi señorita Matantirutirular.</p> <p>_Que quería mi señorita matantirutirular Yo quisiera a uno de sus hijos matantiru tirular _A cuál de ellos lo quisiera Matantiru tirular YO quisiera a Luisito, Carmelita...matantirutirular. En que oficio le pusiera matantirutirular Le pusiera de Carpintero, enfermera, guardallaves, cocinera, planchadora... matantiru tirular. (La madre pregunta al hijo (a) ¿Te agrada este oficio? ... si dice no contesta: Este oficio no le agrada matantirutirular y si dice que si le agrada La madre y los demás dirán: vete, vete (moviendo sus brazos) hija mía algún día volverás y se repite desde el saludo.... Terminada la ronda pasan al aula. Finalmente pueden dibujar lo que más les gusto de la ronda y explicar a la maestra lo que ha hecho. . y La docente les da una hoja de papel bond y cada uno dibuja y colorea lo que más le gustó del juego. La docente les visita y va haciendo algunas preguntas: ¿Qué dibujas? ¿Por qué lo haces así?, ¿Qué te gusta ser cuando seas grande? ¿Por qué? etc. Terminado el dibujo, socializan su trabajo y cada uno expresa o que ha dibujado</p>	
<p>Cierre</p>	<p>La docente les hace preguntas: ¿Para qué nos servirá nuestro trabajo de hoy? ¿Todos podemos expresarnos libremente lo que deseamos?, podemos utilizar los manos cuando hablamos? ¿podemos contestamos bien las preguntas?, intervenimos en la canción?, etc. ¿Qué hicimos? ¿les gusto el juego? ¿Qué dificultades tuvieron? Cada uno expresa lo que más le gustó o le pareció entretenido.</p>	

Marleny Garay Vásquez
Docente Investigadora



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : Hualgayoc – Bambamarca.
1.2. I.E.I. : 399 “El Porvenir”
1.3. DIRECTORA : Maritza GARAY VASQUEZ.
1.4. PROFESORA DE AULA : Maritza GARAY VASQUEZ.
1.5. EDAD : 3,4 y 5 años.
1.6. N° DE NIÑOS / AS : 12.
1.7. RESPONSABLE : MARLENY GARAY VASQUEZ.

2. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

JUGAMOS CON ALEGRÍA CON CARROS Y MUÑECAS (DE TRAPO)

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INDICADOR	ITEM
Interactúa a través de sus	Agresividad física	Manipula y golpea de forma brusca los objetos de sus compañeros.	Cuida y valora los

habilidades socio motrices			útiles de sus compañeros
----------------------------	--	--	--------------------------

4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Proceso Pedagógicos	Estrategias	Materiales y recursos
Inicio	<p>La docente antes Manda pedir o confecciona muñecas con las madres de familia, se agencia de contar con los carritos para cada uno de los niños y niñas.</p> <p>Motivación: Presentamos en una caja diferentes carritos, ropas de muñecas y muñecas, cuentan cuantos carros hay, cuentan cuántas muñecas hay, qué colores son los carros, la ropa de las muñecas, diferencian los tamaños, pero cada objeto está estratégicamente tiene una letra.</p> <p>Saberes previos: La docente les pregunta: ¿Ustedes saben lo que vamos hacer hoy? ¿Ustedes creen que sus papás también jugaron así con estos juguetes?</p> <p>Propósito y organización: Hoy vamos a jugar libremente con estos juguetes.</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Ustedes creen que jugando se aprende? ¿Qué aprenderemos hoy?</p>	<p>Caja de juguetes Muñecas, ropa de muñecas, carritos, lápices colores.</p>
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <p>La docente se sienta en el piso y formando un círculo, luego la docente saca una cajita pequeña con letras (Del cuaderno de trabajo) y les invita a coger una letra, la letra que le sale le corresponde al juguete que utilizará en el juego. Luego salen al patio y eligen el lugar para que jueguen libremente, compartiendo y cuidando sus materiales.</p> <p>La docente les observa y va anotando sus acciones de cada uno.</p> <p>Luego les dice, vamos terminando ya es hora de pasar al aula.</p> <p>Pasan al aula y la docente les da un papel bond, lápices y colores para que dibujen sus juguete, mientras la docente les pregunta en cada grupo: ¿Con qué te gusta jugar?, ¿Quién es tu mejor amigo y por</p>	

	qué? ¿Te trata bien tu compañera (o) ...? Cuida tus juguetes tu amiga (o) y no las malogra?	
Cierre	¿Qué hicimos? ¿les gusto el juego? ¿Qué dificultades tuvieron? Cada uno expresa lo que más le ha gustado hacer hoy en la mañana.	

Marleny Garay Vásquez
Docente Investigadora
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS:



(Niños y docente participando del juego tradicional “las canicas en el hoyo”)





(Niños participan de la actividad pedagógica “Jugando con los yases”)



(Niños participan de la actividad pedagógica “Jugando “Al ratón y el gato””)



(Niños participan de la actividad pedagógica “Jugando con los trompos”)



(Niños participan de la actividad pedagógica “Jugando a las vecinitas”)



(Niños participan de la actividad pedagógica “Saltando a la liga”)



(Niños participan de la actividad pedagógica “Jugando al Matantiru tirular”)

NÓMINAS DE MATRÍCULA DE LA I.E.I. N° 399-EL PORVENIR

NOMBRE

b

h

h

H

H

8

8

5

e

e

i

h

h

h

H

H

8

8

5

e

e

EJoqet *nb s φiturw-s SEJOH
 ...w_φ_153>...
 (Z;)om6u... *pon&-s
 m 11---
 J1-----
 ON / IS M φ P8d iñ iñ cñ iñ <ñ φ 65

1/1/ 1/1/ 1/√ 1/1/ 1/1/ 1/1/ 1/1/ 1/1/ 1/1/

u- 1/ 1/1/ 1/1/ 1/1/

í : ï ú s
 S
 OW
 81111
 ela
 IS
 ...f-



o

o

o

i

i

io... COU>... OCij
 NCDOJ(U)....(D>...

"!" "!" "!" "!" "!" "!"
 "!" "!" "!" "!" "!"
 < "!" "!" "!" "!" "!"

φ : ' φ φ O : φ φ
 - φ - φ - (OC)

i%1
 ;Z;
 Zg Tg

.s :!!!
 i)- o
 3,
 8"

Activa del aplicativo informático SJAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Educación Superior) y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Fecha de Emisión		21/12/2018	
Ubicación Geográfica		CAJAMARCA	
Dpto.		HUALGAYOC	
Prov.		BAMBAMARCA	
Dist.		Centro Poblado	
Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁾		EL PORVENIR	
Código Modular		Número y/o Nombre	
Tipo de Discapacidad ⁽⁴⁾			
Nacimiento Registrado S/NO			
Escuela de la Madre ⁽³⁾			
Horas semanales que labora			
P.	S		

(M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
 (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Repeating, (RE) Reorientante
 Solo en el caso de EBA, (RE) Religioso, (E) Eclesiástico, (B) Escolar, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
 (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Ec) Ecuador, (E) Lengua extranjera
 (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra Lengua, (E) Lengua extranjera
 (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
 (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motor, (SC) Sociocognitiva (OT) Otro
 Solo en el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
 (NI) No tiene, (D) Del. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.



.. e
 ..
 .. e t-
 a:
 g
 i i i i
 1 e
 w

i
 z
 o
 n
 z
 o

t
 -2't
 a
 T
 t
 o

z
 u
 1
 g
 t
 2: %l
 1
 t
 j
 z
 uap.10 oN

(5) Forma
 Para el caso EBREBE: (M) Inicial (FR) Primaria
 (SEC) Secundaria
 Para el caso EBA: (M) Inicial, (RT) Intermedio, (AVA) Avanzado
 (EBR) Educ. Básica Popular, (EBA) Educ. Básica Alternativa,
 (EBE) Educ. Básica Especial, (EAC) Educ. a Distancia
 En caso de E. Inicial: registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5)
 En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados 1, 2, 3, 4, 5, 6
 Cuando se en la última y última de varias etapas (E) o grados (P)
 Clase: (U) Unicoctavo, (PC) Policoctavo, (P) Policoctavo
 Primaria: (L) Unicoctavo, (1-3) Policoctavo Completo, (M) Multigrado y (PM)
 Policoctavo Multigrado

2 2
 L, L, L, L, L, L

la del aplicativo informático SIAIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de
Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL

		Ubicación Geográfica	
1/2/2018		Dpto.	CAJAMARCA
		Prov.	HUALGAYOC
		Dist.	BAMBAMARCA
Nacimiento Registrado S/NI		Centro Poblado	
Tipo de Discapacidad(14)		EL PORVENIR	
Escolaridad de la Madre(13)		Institución Educativa de procedencia ¹⁵	
Código Modular		Número y/o Nombre	
SP	SI	1 4 3 5 3 2 0	ANGELES DE BONDAD

(M) Mariana, (T) Tardes, (N) Noche
 (0) Ingresante, (P) Promocivo, (R) Replicante, (RE) Reorientante, (RE) Reorientante solo en el caso de EBA,
 (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
 (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
 (SE) Sin Escolaridad (P) Primaria, (S) Secundaria, Y (SP) Superior
 (DI) Ineficiente, (CA) Auditiva, (OV) Visual, (OM) Motora, (SC) Socioafectiva (OT) Otro.
 Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
 (El Cód. del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I)

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento		Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽⁹⁾		
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matriculación ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora		Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO
												Código Modular	Número y/o Nombre				
22																	
23																	
24																	
25																	
26																	
27																	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	
46																	
47																	
48																	
49																	
50																	

Resumen	
Hombres	2
Mujeres	5
Total	7


GARAY VASQUEZ, MARITZA
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma



GARAY VASQUEZ, MARITZA
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
N° 01-2018	16	04	2018



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

RESOLUCIÓN DE DECANATO N° 1195-2013-USP-FEYH/D Y LA RESOLUCIÓN DE RECTORADO N° 1182-2013 - USP/R

INSTRUMENTOS PARA OPINIÓN DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del experto: SANCHEZ ROJAS DEISY ANALI
 Grado Académico: Lic. Cargo e institución donde labora: DIRECTORA I.E. N. 637 MOLINO PAMPA
 Nombre del Instrumento de Evaluación: FICHA DE OBSERVACIÓN
 Autor del Instrumento: LARAY VASQUEZ MARLENY

ASPECTOS DE VALIDACIÓN E INFORME

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente de 00 a 20		Regular De 21 a 40		Buena 41 a 60		Muy Buena de 61 a 80		Excelente de 81 a 100													
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado																					80	
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																						90
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.																						85
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																						100
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																						75
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.																						95
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos																						90
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.																						100
METODOLOGÍA	Las estrategias responde al propósito del diagnóstico																						100
PERTINENCIA	El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación																						95
OPINIÓN DE APLICABILIDAD	<i>Muy buen instrumento aplicado</i>																						
PROMEDIO DE VALORACIÓN																							
																		91					
LUGAR Y FECHA	<i>Bambamarca, 26 de octubre del 2018</i>					D.N.I. N° 43334083					Firma del experto informante					Teléfono N°							

Lic. Deisy Analí Sánchez Rojas
 DNI 43334083
 ESP. EDUCACIÓN INICIAL

