

**UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO**  
**ESCUELA DE POSTGRADO**



EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA  
DISMINUIR EL NIVEL DE AGRESIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5  
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2063 DEL CASERÍO DE  
CHOROBAMBA, DISTRITO DE MARCABAL Y PROVINCIA DE SÁNCHEZ  
CARRIÓN EN EL AÑO 2015

**TESIS**

PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA  
EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PSICOPEDAGOGÍA

**AUTORA:**

BR. DÍAZ HOYOS, ACELICA SOLEDAD

**ASESOR:**

MS. LUIS ALBERTO CABRERA VÉRTIZ

**TRUJILLO – PERÚ**

**2017**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida. Por los triunfos y los momentos difíciles que me han enseñado a valorarte cada día más.

A ti, madre. Por haberme educado y soportar mis errores. Gracias a tus consejos, por el amor que siempre me has brindado, por cultivar e inculcarme ese sabio don de la responsabilidad.  
¡Gracias por darme la vida!

A ti, padre. A quien te debo todo en la vida. Te agradezco el cariño, la comprensión, la paciencia y el apoyo que me brindaste.

A mi esposo y a mi hijita quienes me impulsaron directamente para llegar hasta este lugar. A mis familiares y a mis maestros. Gracias por su tiempo, por su apoyo; así como por la sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

Al Ms. Luis Alberto Cabrera Vértiz, por su desinteresada asesoría y orientación.

A todos los docentes de la Escuela de Postgrado de Educación de la Universidad Particular Antenor Orrego, por contribuir a mi superación académica.

Al Mg. Martín Tenorio Reaño, por su valiosa colaboración prestada en la elaboración de este trabajo de investigación.

## RESUMEN

La intención de esta investigación ha sido la de responder al problema que formulamos como pregunta: ¿En qué medida la aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica disminuye la agresividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión, en el año 2015? El objetivo general fue demostrar en qué medida la aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica disminuye el nivel de agresividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión en el año 2015. Tratándose de una investigación pre experimental se tuvo una muestra representativa de 21 niños y niñas de cinco años del nivel Inicial, que constituyeron el grupo experimental, a quienes se les aplicó una guía de observación de 20 ítems para medir la variable dependiente. Después, de procesar todos los datos y su presentación, la prueba “t” de Student permitió aceptar la hipótesis de investigación y obtener las conclusiones, entre las más importantes podemos afirmar que: Se ha demostrado que los niños y niñas de cinco años del grupo experimental, han disminuido significativamente su agresividad, como se evidencia con la disminución de su media aritmética de 9,76 puntos en el pre test a 6,05 puntos en el post test, con lo cual los niños y niñas lograron una ganancia global de - 3,71 puntos, y por lo tanto su agresividad ha disminuido en forma proporcional, lo que permite aceptar la hipótesis de investigación; por lo tanto, se ha demostrado que el juego de roles es una adecuada alternativa para disminuir la agresividad en niños y niñas de educación inicial. El nivel de agresividad en el pre test era predominantemente medio en un 57,14% de niños, la misma tendencia se observó en las dimensiones de agresividad verbal y agresividad física. En el post test, el nivel de agresividad disminuyó significativamente, ya que el 76,19% de los niños y niñas se ubicaban en el nivel bajo, la misma tendencia se observó en las dimensiones de agresividad verbal y agresividad física.

**Palabras clave:** Juego de roles, agresividad, agresividad verbal, agresividad física, pre experimental.

## ABSTRACT

The intent of the research is to respond to the problem formulated as a question: To what extent the application of role playing as a teaching strategy reduces aggression in children 5 years of School No. 2063 of the village of Chorobamba, Marcabal district and province of Sanchez Carrión in 2015? The objective was to demonstrate to what extent the application of role playing as a teaching strategy decreases the level of aggression in children 5 years of School No. 2063 of the village of Chorobamba, district Marcabal and province of Sanchez Carrion in 2015. Being a pre-experimental research with a representative sample of 21 children five years of the initial level, which constituted the experimental group, who were applied a watching guide 20 items to measure the dependent variable. Then all data processing and presentation, with the "t" of Student test, allowed accepting the research hypothesis and draw conclusions, the most important can say that: It has been shown that children of five years of the experimental group have significantly reduced its aggressiveness, as evidenced by the decline in their arithmetic mean of 9.76 points to 6.05 points pretest posttest, which children achieve an overall gain of - 3.71 points, and thus its aggressiveness has decreased proportionally, allowing accepting the research hypothesis; therefore, it has been shown that the role play is an excellent alternative to reduce aggression in children in early childhood education. The level of aggressiveness in the pretest was predominantly medium in a 57.14% of children, the same trend was observed in the dimensions of verbal aggression and physical aggression. In the post-test, the level of aggression decreased significantly as 76.19% of the children were located in the low, the same trend was observed in the dimensions of verbal aggression and physical aggression.

**Keywords:** Roleplay, aggression, verbal aggression, physical aggression pre experimental.

## ÍNDICE

Carátula.....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento.....	iii
Resumen .....	iv
Abstract .....	v
Índice .....	vi
Lista de tablas y gráficos.....	viii

### I. INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción del problema y antecedentes	9
1.2. Formulación del problema	15
1.3. Objetivos	15
1.4. Hipótesis	16
1.5. Justificación	16
1.6. Limitaciones	17

### II. MARCO TEÓRICO

2.1. Agresividad	18
a) Concepto	18
b) Formas de manifestación	19
c) Tipos de agresividad	20
d) Teorías de la agresividad	23
e) Causas de la agresividad	26
f) La interpretación psicosocial de la agresividad	27
2.2. Juego de roles	28
a) Concepto	28
b) Importancia	29
c) Importancia de la dirección de los juegos de roles	30
d) Metodología para realizar juego de roles	33
2.3. Definición de términos básicos	34

<b>III. MATERIAL Y MÉTODO</b>	<b>36</b>
3.1. Material	36
3.2. Método	37
3.2.1. Tipo de estudio	37
3.2.2. Diseño de estudio	38
3.2.3. Variables y operacionalización	38
3.2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
3.2.5. Procedimientos de recolección y procesamiento de la información	42
<b>IV. RESULTADOS</b>	<b>47</b>
<b>V. DISCUSIÓN</b>	<b>63</b>
<b>VI. PROPUESTA PEDAGÓGICA</b>	<b>66</b>
<b>VII. CONCLUSIONES</b>	<b>99</b>
<b>VIII. RECOMENDACIONES</b>	<b>100</b>
<b>IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>101</b>
<b>ANEXOS</b>	

## **LISTA DE TABLAS Y GRÁFICOS**

**Pág.**

TABLA N° 01: POBLACIÓN MUESTRA DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I. N° 2063 DE CHOROBAMBA, 2015	36
TABLA N° 02: RESULTADOS OBTENIDOS POR EL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL PRETEST	49
TABLA N° 03: PUNTAJES OBTENIDOS POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL CON RESPECTO A LA PRIMERA DIMENSIÓN	51
TABLA N° 04: PUNTAJES OBTENIDOS POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL CON RESPECTO A LA SEGUNDA DIMENSIÓN	52
TABLA N° 05: PUNTAJES GENERALES OBTENIDOS POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL PRE TEST DE AGRESIVIDAD	53
TABLA N° 06: RESULTADOS OBTENIDOS POR EL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL POST TEST	55
TABLA N° 07: PUNTAJES OBTENIDOS POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL CON RESPECTO A LA PRIMERA DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD VERBAL	57
TABLA N° 08: PUNTAJES OBTENIDOS POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL CON RESPECTO A LA SEGUNDA DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD FÍSICA	58
TABLA N° 09: PUNTAJES GENERALES OBTENIDOS POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL POSTEST DE AGRESIVIDAD	59
TABLA N° 10: RESULTADOS COMPARATIVOS DE LAS MEDIDAS ESTADÍSTICAS OBTENIDAS POR EL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL PRE TEST Y POST TEST DE AGRESIVIDAD	60
GRÁFICO DE UBICACIÓN DE ZONAS DE RECHAZO Y ACEPTACIÓN	63

## **I. INTRODUCCIÓN**

### **1.1. Descripción del problema y antecedentes**

En torno al asunto de la agresividad, el primer investigador que encaró este fenómeno fue Darwin (1859), ya que introdujo el término clave y del cual derivaron una serie de posiciones "lucha por la vida". Sin embargo Freud (1972), y Mc Dougall (1908), se encuentran en la primera línea de los que propusieron un origen instintivo para la conducta agresiva. Para ambos existe en el hombre una agresividad innata que constantemente instiga a emitir conductas agresivas. Años más tarde Lorenz (1966), defiende también una posición centrada en el instinto de la conducta agresiva.

Como se logra apreciar, la agresividad es una condición sustancial de la naturaleza humana, devenida del instinto de supervivencia como parte de su evolución en la lucha permanente ante las demás especies.

Como ya lo señalamos, uno de los exponentes de la teoría instintiva es Freud (1972), quien consideraba que la finalidad de los instintos era el auto conservación mientras que el elemento principal de tales instintos es la agresión. La teoría final de Freud hace referencia a polaridades: vida-muerte, Expresión-supresión, tensión incremento-tensión disminución, que caracteriza a las teorías psicoanalíticas.

En esta tendencia, Buss (1996), propone que deben considerarse respuestas agresivas a aquellas situaciones que representen un estímulo nocivo para el organismo. Para él los estímulos nocivos pueden ser proporcionados en el contexto de diferentes respuestas agresivas, la agresión la clasifica en verbal y física. La agresión física puede definirse como un ataque contra un organismo perpetrado por partes del cuerpo o por el empleo de armas. La agresión verbal es definida como una respuesta vocal que descarga estímulos nocivos sobre otro organismo. Los estímulos nocivos descargados en la agresión física son el dolor y el daño, los estímulos nocivos descargados en la agresión verbal son el repudio y la amenaza.

Posteriormente Flores y Tobon (2003), siguiendo las ideas que anteceden, definieron a la agresión como una respuesta que tiene como objetivo causarle daño a un organismo vivo. Para ellos, la frustración provoca agresión y toda agresión presupone siempre la existencia de frustración, entendiéndose por esta, a la situación experimentada por una persona al registrarse un bloqueo que impida la obtención de uno de sus objetivos. Además señalan que la intensidad y/o frecuencia de la agresión varían con la potencia de la frustración.

Como observamos, la agresión se produce muchas veces como reacción al peligro, real o supuesto, de disminución del propio poder y por ello se constituye en una conducta cuya intención sea causarle daño a otra persona.

Según afirman Rubio, Poblete, Tapia, Grandfelt y Álvarez (2000), 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 malgenio, este tipo de niño hacen que sus padres y maestros sufran, siendo frecuentemente niños frustrados que viven el rechazo de sus compañeros no pudiendo evitar su conducta.

Según Borrego y León (2002):

*“La agresividad es una conducta que provoca 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 como un acto físico (puntapiés, empujones) como verbal (insultos, palabrotas).”* (p. 65).

Por ello, el problema de la agresividad infantil es uno de los trastornos que más invalida a los padres y maestros junto con la desobediencia. A menudo los docentes y padres tienen que enfrentarse a niños agresivos, manipuladores o rebeldes, sin saber cómo actuar o cómo incidir en su conducta para llegar a cambiarla. Para Rubio y otros (2000), el comportamiento agresivo complica las relaciones sociales que se van estableciendo a lo largo de su desarrollo y dificulta la integración en cualquier ambiente.

De este modo, el papel que juega la familia, la escuela, los maestros y los compañeros es de suma importancia para el educando, ya que, según Feist y Feist (2007), generalmente *“la influencia de los otros determina en parte como el niño construye sus propios esquemas y la representación del mundo físico y social”*.

Esto es pues necesario ya que los altos índices de violencia escolar se relacionan con el contexto social y cultural en que viven los estudiantes, que se expresa con mayor énfasis en los planteles escolares. Los niños y niñas están rodeados constantemente de violencia en diferentes maneras, violencia verbal, física y emocional. Muchos estudiantes están expuestos a situaciones agresivas desde el comienzo del día, recreos y horas de almuerzo, entre otros (Kallpa, 2004).

En función a los conatos de agresividad manifestados por los niños en edad pre escolar, una de las alternativas son las estrategias que se contemplan en los programas de modificación conductual, los cuales según Kazdin (2000):

*“Consisten en un enfoque de la evaluación, valoración y alteración de la conducta. Se enfocan hacia el estudio de la conducta adaptativa prosocial y la reducción de la conducta desadaptativa en la vida diaria” (p. 3).*

Por lo tanto, este tipo de programas comprenden un gran número de técnicas de intervención, que se aplican para tratar y prevenir diversidad de problemas como la agresividad entre niños; en los casos de atención infantil se utilizan métodos no castigadores y la interacción positiva con quienes le rodean, a fin de lograr desarrollos de vida saludables.

Entonces, la docente de Educación Inicial debe estar comprometida con este tipo de programas de modificación de conductas agresivas, de manera que puedan poner en práctica las estrategias adecuadas a cada situación de agresividad que manifiesten los niños preescolares. Por ello, los juegos de roles son sugerentes.

Esta idea es cercana a las afirmaciones de Ventura (2007), quien, asumiendo el rol lúdico, imitativo y fantasioso de los niños, explica que:

*“Un juego de rol es una actividad lúdica en la cual cada participante o jugador se pone en el “rol” de un personaje y actúa a consecuencia del mismo. Es un tipo de juego en el que se va a interpretar a un personaje ficticio (que sale de nuestra imaginación), pero de acuerdo a un personaje real: médico, bombero, periodista, etc. y en vez de actuarlo con el cuerpo lo actuamos con nuestra imaginación, diciendo qué es lo que hace nuestro personaje”.* (p. 37).

Entre los antecedentes de investigación a nivel internacional que hemos podido encontrar sobre el tema en cuestión, tenemos:

Montes de Oca y Vega. (2009), en su tesis de carácter experimental denominada “Juegos de roles en preescolares tímidos”, llevada a cabo en la Universidad Nacional Autónoma de México para obtener el grado de Maestría en Psicología Educativa, trabajaron con un grupo de 10 niños con conductas tímidas y llegaron a las siguientes conclusiones:

- Los niños(as) agresivos(as) tienen conductas - problema cuando golpean a compañeros, gritan sin motivo y a los otros, se levantan constantemente, destruyen objetos propios y de otros; mientras los niños tímidos se caracterizan por pasas desapercibidos, hablar poco, jugar solos, no se acercan a los demás, o no se defienden. Estas conductas deberían ser tomadas en cuenta de igual forma por los padres y por los profesionales de la educación, ya que en algunos casos estos niños no poseen unas adecuadas habilidades sociales.

- Lo encontrado en la investigación sugiere la efectividad de enseñar y promover juegos de roles en niños preescolares con conductas de timidez y/o de agresividad, ya que ellos adquirieron habilidades sociales que les permitieron hacer amigos, iniciar y proponer juegos, hablar o platicar con compañeros y maestros, defenderse, compartir objetos, pedir objetos, etc.

Garaigordobil (2004), realizó una investigación denominada “Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños” en la Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito, Ecuador. Este trabajo de corte experimental tuvo como objetivo diseñar un programa de juego cooperativo y evaluar sus efectos en la conducta social de 54 estudiantes. Concluyó que:

- Los resultados de los análisis de varianza sugieren un impacto positivo de la intervención, ya que los experimentales incrementaron significativamente sus conductas asertivas, disminuyendo las agresivas, antisociales y delictivas.
- El programa ejerció un efecto superior sobre los sujetos que tenían pocas conductas asertivas y muchas pasivas, agresivas, antisociales y delictivas. El género no influyó en los resultados de la intervención.
- La investigación realizada valida el programa diseñado y aporta un instrumento de intervención psicológica para fomentar la socialización infantil en estos grupos de edad: Lista de cotejo de verificación de la agresividad.

Fajardo (2007), realizó una investigación titulada “Conducta agresiva en niños: evaluación de los efectos de un tratamiento cognitivo-conductual” en la Universidad del Zulia, Venezuela. Este trabajo tuvo como objetivo el someter a prueba los efectos de la terapia cognitivo-conductual combinada con la educación de los padres de niños diagnosticados con agresividad. Su conclusión más importante fue que los resultados de las comparaciones pre y pos-test y la significancia clínica demostraron que la sintomatología disminuyó y el puntaje de los niños en el CBCL se ubicó dentro de los rangos normales.

A nivel nacional encontramos que Andrade (2006) realizó una investigación titulada “Influencia de los Juegos de Roles en la socialización y timidez, en niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Particular Ignacio Merino de Piura del año 2006” en la Universidad Particular de Piura. Este trabajo para obtener el grado de Maestría en Educación con mención en problemas de aprendizaje, fue cuasi experimental con una muestra de 27 niños y niñas

utilizando para la recolección de datos el cuestionario batería de socialización de Silvia (BAS 3). La autora llegó a las siguientes conclusiones:

- No se pudo precisar que el atribuir diferentes significados a los objetos influye en la socialización y timidez de los niños y las niñas, debido a un constante producto del alto puntaje obtenido por la totalidad del grupo experimental que se presentó en los resultados obtenidos en los instrumentos propios de la investigación.
- La muestra de estudio obtuvo resultados positivos con respecto al indicador Interacción en Grupos; no obstante, en la prueba estadística se obtuvo un nivel superior al 5% de significatividad por lo que se determina que dicho indicador no incrementa la socialización ni disminuye la timidez de los niños y las niñas.

A nivel local, se tiene a Otoyá y Roncal (2003), en la investigación denominada “Programas televisivos que influyen en la conducta agresiva de los niños de 4 años de la I.E. UPAO de la ciudad de Trujillo”, concluyó que un 46 % de los niños encuestados, demuestra mayor interés por las series televisivas de acción agresiva como “Power Ranger”, “Los Caballeros del Zodiaco”, “Vengadores”, etc. por sobre otros programas televisivos de corte informativo, educativo o de entretenimiento. Esto, genera la adopción de conductas agresivas en función a la imitación de los personajes vistos.

Estrada y Portal (2004), en su tesis “Aplicación de un programa de actividades lúdicas para disminuir el nivel de agresividad en los niños de cinco años del Jardín de niños Arco Iris de la localidad de Cartavio”, con un diseño cuasi experimental y una muestra experimental de 28 estudiantes, concluyeron:

- La aplicación de un programa de Actividades Lúdicas, ha permitido observar que la agresividad en los alumnos ha disminuido en un 58% de su totalidad.
- A través de las actividades lúdicas los niños se muestran más amables y cariñosos con sus compañeros y personas del CEI, aprendiendo a controlar sus emociones.

Alvarado y Ayesta (2006), en la investigación “Programa de juego de roles en el desarrollo de la socialización en niños de cinco años del J. N. 3F/B3 Virgen de la Puerta- Sintuco – Chocope - Ascope” de naturaleza experimental y

una muestra de 20 estudiantes del nivel inicial, arribaron a las siguientes conclusiones:

- El programa de juego de roles mejora de manera significativa el desarrollo de la socialización de los niños de cinco años del J.N. “Virgen de la Puerta”
  - Sintuco con una ganancia de promedios entre el pre test y post test de 3,6, siendo la diferencia de 4,3 para el grupo experimental en comparación con un 0,7 del grupo de control.
- La aplicación del programa de juego de roles en el grupo experimental muestra que la mayor cantidad de niños obtuvieron un puntaje de 16, lo que representa un 35% del total de niños evaluados durante el desarrollo del postest, siendo los aspectos de la socialización que más desarrollaron la integración al grupo, participación grupal y solidaridad.
- La aplicación del programa de juego de roles en los niños logró que los mismos se vuelvan más expresivos, solidarios, comunicativos, manifestando sentimientos y emociones individuales y grupales haciendo uso del lenguaje oral y corporal, durante la realización de sus juegos y dramatizaciones.

Considerando lo mencionado líneas arriba, se ha visto que el problema de la agresividad ha sido y es una constante en la convivencia diaria de los estudiantes del nivel pre escolar o inicial, sea a escala internacional, nacional, como local.

En esta línea, luego de haber llevado a cabo la labor docente por más de ocho meses en la Institución Educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión en el año 2013, hemos podido evidenciar conductas de tinte agresivo en los niños y niñas de cuatro y cinco años, las mismas que han sido registradas en documentos evaluativos como el registro anecdótico y las libretas de informaciones. Estas actitudes se manifestaron con las siguientes características:

a) Dificultades en el control emocional

- Gesticulan expresiones de frustración, ira y frustración.
- Gritan antes de hablar.
- Se muestran poco comunicativos, caprichosos y majaderos.
- Se distraen fácilmente y muestran déficit de atención.
- Reaccionan en forma violenta con sus compañeros y prefieren la soledad o integrarse en grupos muy pequeños durante su permanencia en el aula.

b) Dificultades en la convivencia

- Presentan dificultades en el proceso de aprendizaje y socialización pues no logran adaptarse y respetar las normas de convivencia del aula.
- Sus juegos se orientan a la realización de escenas violentas que ven por televisión.
- En sus diálogos se expresan con un lenguaje soez y/o agresivo.
- Dañan los materiales educativos.
- No practican valores (respeto, tolerancia, cooperación, solidaridad, amor).
- Desobedecen a la profesora y demás figuras de autoridad.

Es por ello que la presente investigación ha visto por conveniente confrontar la problemática descrita y, sustentada en los resultados de las investigaciones citadas, ha propuesto diseñar, implementar, ejecutar y evaluar un conjunto de sesiones significativas basadas en los juegos de roles como estrategia didáctica transversal a fin de forjar climas más pertinentes en los espacios formativos y generar una auténtica convivencia con amistad y respeto.

## **1.2. Formulación del problema**

¿En qué medida la aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica disminuye la agresividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión en el año 2015?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. General**

- Demostrar en qué medida la aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica disminuye el nivel de agresividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión en el año 2015.

### **1.3.2. Específicos**

- a) Diagnosticar el nivel de agresividad de los niños integrantes de la muestra de estudio a través de una guía para evaluar la agresividad (pre test).

- b) Diseñar, implementar, ejecutar y evaluar una propuesta pedagógica con sesiones significativas utilizando los juegos de roles como estrategias didácticas para disminuir la agresividad en los niños y niñas de la muestra.
- c) Diagnosticar el nivel de agresividad de los niños integrantes de la muestra de estudio a través de una guía para evaluar la agresividad (post test) luego de la aplicación de la propuesta pedagógica.
- d) Evaluar el nivel de efectividad de la propuesta pedagógica con sesiones significativas utilizando los juegos de roles como estrategias didácticas a través la prueba “t” de Student.

#### **1.4. Hipótesis**

**(H<sub>1</sub>):** Si se aplican los juegos de roles como estrategia didáctica, entonces se disminuirá significativamente la agresividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión en el año 2015.

**(H<sub>0</sub>):** Si se aplican los juegos de roles como estrategia didáctica, entonces no disminuirá significativamente la agresividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión en el año 2015.

#### **1.5. Justificación**

La agresividad en los niños de educación inicial no solamente incide en el modelo educativo, sino en el clima y la armonía satisfactoria para llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje de forma segura e integral. Es por esto que la investigación estuvo dirigida a reconocer las conductas agresivas de los niños y niñas en el aula escolar y tratar con estas desde la opción pedagógica y psicológica.

Los escenarios escolares han presentado incidencia de agresividad e intolerancia en todas sus manifestaciones. Los juegos de roles como estrategia didáctica no son ajenos a situaciones violentas y agresivas, en parte por el papel de los personajes y por las actitudes de los mismos.

Entonces, el motivo por el que se ha elegido este tema de investigación, ha sido la necesidad actual de corregir el comportamiento social agresivo de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2063 del caserío de

Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión, a través de los juegos de roles que permitan generar el autocontrol emocional y la convivencia pertinente en el marco de los acuerdos consensuados.

Asimismo, el estudio permitió valorar la importancia de la investigación cuantitativa y cualitativa al relacionar dos variables de la conducta observable de los niños y niñas de educación inicial y conocer su procesamiento.

De otro lado, la investigación permitió conocer y analizar en profundidad dos variables que son de gran importancia para la construcción de la personalidad saludable de los niños y niñas del nivel Inicial, sino también de mucha incidencia en su avance cognitivo.

La investigación también benefició directamente a los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión; pero también involucrará a las profesoras y padres de familia de dichos niños y tendrá un impacto favorable en su contexto social inmediato.

Finalmente, en el orden metodológico, se elaboró y se aplicó un instrumento que facilitó la recolección de la información, garantizada su validez y confiabilidad para la objetividad de la investigación, así como también, muestre una acción factible para realizar la discusión y análisis de los resultados del estudio presentado. Cabe destacar que, además, se convierte en un antecedente importante al tratar la variable agresividad en niños del nivel Inicial.

## **1.6. Limitaciones**

Entre las limitaciones que se presentaron en el desarrollo de la investigación se tienen:

- Escasa bibliografía para recopilar información, lo cual se fue superando visitando con más frecuencia las bibliotecas de instituciones de Educación superior, previo asesoramiento de docentes y especialistas conocedores del tema.
- Escasos recursos materiales y financieros para la ejecución del programa, lo que obligó a hacer un reajuste en los gastos personales y familiares.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Agresividad

#### a) Concepto

Existen muchos conceptos en torno a la agresividad. Para la presente investigación, se consideraron los que tienen que ver con el entorno educativo. Así, Morales (1999), define a la agresión como “un ataque no provocado o acto belicoso”, asociado a una conducta hostil o destructiva, siendo “cualquier secuencia de conducta, cuya respuesta de meta es el daño a la persona a la que se dirige.

Serrano (2000) puntualiza que las conductas agresivas son un modo de actuar de una persona que reflejan su incomodidad, su insatisfacción, y muchos otros sentimientos que en su mayoría son mal canalizados o mal aprendidos, ya que las reacciones ante lo que no les gusta, la mayoría de las ocasiones son desproporcionadas con respecto al problema original, esta desproporción es como ver las cosas en una magnitud demasiado alta como para solucionarlos y la respuesta automática se traduce en un insulto, desprecio, crítica, golpe, amenaza y otras tantas conductas que se catalogan como violencia física, verbal, psicológica, sexual, etc.; todas ellas son conductas que buscan el castigo de la otra u otras personas.

Según el Consultor de Psicopedagogía Infantil y Juvenil (1987) la agresividad es: “... *una manifestación externa de hostilidad, odio o furor que puede estar dirigida tanto contra sí mismo como contra los demás*”.

Para Cerezo (2006), el comportamiento agresivo aparece como resultado de una elaboración afectivo-cognitiva de la situación, donde están en juego procesos intencionales de atribución de significados y de anticipación de consecuencias, capaz de activar conductas y sentimientos de ira. Además, se trata de un tipo de actuación que, una vez activada, alimenta y sostiene la conducta incluso más allá del control voluntario.

Como podemos ver, existe cierto desacuerdo entre los distintos autores con respecto a si se deben considerar como agresivas aquellas conductas que no consiguen causar daño real pero sí incluyen la intención de causarlos. Otros puntos de desacuerdo son la existencia o no de agresión simbólica o verbal y el carácter de la llamada agresión “fría”, es decir, aquella que usa la violencia para conseguir un objetivo y opera, por tanto, de manera calculadora e instrumental.

Para la presente investigación, la agresividad es pues una forma de comportamiento que daña física o no físicamente a los demás o a la propia persona agresiva.

## **b) Formas de manifestación de la agresividad**

### **Agresividad negativa**

Borrego y León (2002) señalan que este tipo de agresividad puede desencadenar fácilmente comportamientos antisociales y conducir posteriormente, si el medio lo “alimenta”, a la delincuencia, homicidio y a las distintas formas reconocidas por la sociedad y la ley; también puede llevar a la auto agresividad como el suicidio.

### **Agresividad positiva**

Baron (2002), afirma que es aquella que necesita una cierta dosis de agresividad para poder superar las dificultades de su entorno. La conducta agresiva positiva se observa en niños y jóvenes que tratan de destacar en el ambiente audaz, en los deportes, en los juegos, etc., pues sienten la necesidad de afirmarse, de gustar a los demás, de convencer, de persuadir, etc.

### **Agresividad abierta**

Según Baron (2002), se da en los alumnos que se manifiestan con hostilidad, relajándose la autoridad y el control, su postura es evidente desafío hacia el adulto y hacia los otros niños; traduciéndose en dificultades, peleas, destrucción de objetos, fuertes rabietas, insultos hurtos, indisciplinas y en general toda una serie de actos que generan dificultades en la familia y en el aula.

El origen de este tipo de agresión hay que buscarlo en un estado de angustia, inseguridad, falsa autoimagen que tiene el alumno, etc. Tienen dificultades con la autoestima.

### **Agresividad encubierta**

De acuerdo con Buss (1996), se denomina así, porque sus manifestaciones no son abiertamente hostiles al menos en todos los casos: celos y odio que a veces se presentan como defensa para que el alumno los pueda controlar e inhibir la expresión abierta de agresión.

### **Auto agresividad**

Según Baron (2002), el alumno actúa dirigiendo su hostilidad contra sí mismo, como si quisiera autodestruirse. La inadaptación de estos alumnos se manifiestan en continuos accidentes, caídas, golpes, imitación a los demás (remedos), auto castigos, tales como tirarse a sí mismo de los pelos, morderse las uñas y los labios, etc.

Esta conducta puede responder a sentimientos de culpabilidad en forma inconsciente, que trata de purgarlas también inconscientemente.

### **c) Tipos de agresividad**

Según Di Nubila (2009), los tipos más estudiados son:

#### **Agresividad física**

Es aquella que se ejerce mediante la invasión del espacio físico o el cuerpo de la persona agredida, o mediante la privación de ese espacio para el libre desarrollo de su vida, limitando su libertad de movimiento, su posibilidad de negación a mantener relaciones sexuales no queridas, etc. Su mayor expresión es la muerte de la víctima.

Montiel (2002), plantea que las manifestaciones físicas, se refieren al contacto cuerpo a cuerpo, al cómo un niño enfrenta una situación, cómo se relaciona con otras personas y cómo se comportan en sus relaciones sociales.

El autor señala que el niño comienza desde muy temprano a reaccionar contra toda fuente de frustración, restricción o irritación. Las primeras conductas violentas tienen mucho de azarosas y están poco dirigidas, pero a medida que el niño va creciendo, éstas se van focalizando en objetos concretos y se orientan hacia la hostilidad y la venganza.

La violencia se distingue: a) violencia interpersonal: dirigida hacia personas, conlleva hacia una conducta agresiva proactiva, b) violencia no interpersonal: dirigida hacia propiedades o edificios (vandalismo). Ambos tipos de violencia se dan dentro de contextos escolares (violencia escolar).

Según Parra (2004), la violencia constituye un problema grave de conducta que se etiqueta como externalizado (problemas en la relación con los demás, agresividad, impopularidad, impulsividad y otros), cuyas consecuencias, además de incidir en la relación con compañeros y profesores tiene eco en el propio alumno, quien es considerado problemático. Además, es un factor innato que dificulta el dominio sobre el propio control de la agresividad en la

interacción con otros niños. Este control se produce durante el desarrollo, y permite sustituir la respuesta agresiva física por la verbal, y por estrategias como explicar, razonar, convencer, etc. que tienen más aceptación y permiten mejores resultados a largo plazo.

Según Palencia (2002) las peleas también constituyen una forma de violencia. Son indicadores de inadaptación social, es común entre los niños donde los problemas pueden manifestarse bajo la forma de agresividad, comportamiento beligerante, actitudes indiferentes o negativas, retraimiento y aceptación pasiva, habitualmente presta poca atención a las críticas o consejos, y parece que no aprende mediante la experiencia.

De esta forma, el niño con una actitud negativa puede querer participar de las actividades del grupo, pero debido a que anticipa el fracaso o el rechazo, puede adoptar una actitud de indiferencia o negativismo.

Un niño puede manifestar su agresividad golpeando o insultando a otro (agresividad directa); además existe una agresividad indirecta o contenida, que se manifiesta cuando el niño grita, hace muecas o murmura su frustración. En este sentido, los niños necesitan ser guiados y aprender alternativas adecuadas de expresar su enojo, sin hacer daño a los demás ni a sí mismo, de lo contrario se tendrá un niño con problemas en sus relaciones sociales, incapaces de cumplir normas y probablemente con una autoestima muy frágil por ser rechazado por sus compañeros e inclusive por sus propios familiares (Palencia, 2002).

La agresión física que obedece a esa especie de jerarquización tácita que se da en los alumnos respecto a “quien es más fuerte” en el grupo.

### **Agresividad verbal**

Di Nubila (2009) señala que la forma de hablar puede provocar emociones y reacciones intensas.

“La agresividad verbal, muy en especial la oral, es aquella en la cual, por la elección de palabras, entonación y volumen de voz se trata de dominar a otra persona, logrando provocar en ésta sentimientos de impotencia, rabia, humillación, vergüenza, inutilidad y vejación” (p. 37).

Por lo visto, es aquella reacción que presenta la persona según la situación a la que se expone durante un debate o simplemente una conversación, en que se siente sobrepasado por el otro o se tocan temas que no considera importantes, entonces no se tiene otra salida sino que responder de forma

airada, o mejor dicho, agresivamente. Se expresa en forma de repudio, amenaza, vociferaciones, ironías y burlas.

En ese sentido, una de las cosas más evidentes dentro de las conductas agresivas es la manifestación verbal inadecuada del estudiante como mecanismo para demostrar su carácter, su oposición ante lo que le manden, su disgusto e inconformidad, expresándose a través del lenguaje y de los gestos. Cabe destacar, en este estudio que la presencia de manifestaciones verbales están caracterizadas por las groserías o palabras soeces, los insultos, amenazas, burlas, humillación, gritos que muestran conductas agresivas, que por supuesto, se convierten en indisciplina y desobediencia y hasta daño a otro, por ello, se explican a continuación.

Montiel (2002) explica que las groserías o malas palabras son una acción que se manifiesta con palabras soeces y poco aceptados por el medio social, por ser fuertes. Para Becerra (2000), las malas palabras son parte de las manifestaciones verbales, una agresión que se aprende por el proceso de aprendizaje social. Otras posiciones, ven en las malas palabras como un impulso aprendido en una historia de necesidades tempranas no cubiertas, frustradas.

En cuanto a los sobrenombres, Papalia (2007) indica que el llamado sobrenombre o apodo se utiliza como instrumento para burlarse de las personas, los cuales suelen estar referidos a la apariencia física o alguna semejanza con cualquier personaje que los educandos conozcan. Por su parte es una forma de expresar la agresividad ciertamente al apodo, a la agresividad, se suma una peculiaridad de la caricatura, que es la de tomar el rasgo definitorio de la persona.

Por su parte, Goleman (2004) explica que cuando una persona insulta, no deja que se dé un proceso racional, explicando que se deja de actuar para que la neocorteza cerebral analice lo que se puede decir, entonces, ocurre que se deja llevar por las emociones y pueden ofender y agredir verbalmente al otro sin respeto ni sentimientos de culpa. Lo que llama la atención es la frase grosera y ofensiva.

Para Craig y Woolfolk (2000), el insulto es una conducta hostil sobre otras personas. En muchos casos los niños y adolescentes actúan de forma agresiva por el hecho de observar en repetidas ocasiones a las demás personas agredirse verbalmente. Además, otra fuente real de modelos de insulto se puede encontrar en las calles y la televisión.

En cuanto a las amenazas, Becerra (2002) menciona que se habla de amenaza cuando se da a entender que se quiere hacer algún mal a otros, se evidencian indicios de estar dispuestos a hacer algo malo o desagradable a los demás. Las amenazas tienen relación con el inadecuado manejo de las emociones que lleve a la persona a decir cosas que tal vez no puede ni deben hacer, pero las hace para generar temor, angustia y preocupación en los compañeros.

Con relación a lo anterior, cuando el niño(a) amenaza no es empático, es decir, no comprende lo que el otro amenazado siente, por ello Goleman (2004), explica que pudiera tratarse de personas con tendencias no asertivas, quienes, no tienen idea de sus propios sentimientos, y se sienten impedidos de interpretar los sentimientos de los demás.

Está demás decir que la agresividad verbal se combina con la física y muchas veces es causa de ésta.

#### **d) Teorías de la agresividad**

##### **Teorías del instinto**

Becerra (2002) explica que la agresividad como una tendencia innata, son también las llamadas teorías activas, y son aquellas que ponen el origen de la agresión en los impulsos internos, lo cual vendría a significar que la agresividad es innata, por cuanto viene con el individuo en el momento del nacimiento y es consustancial con la especie humana. Estas teorías son las llamadas teorías biológicas. Pertenecen a este grupo las teorías Psicoanalíticas (Freud) y seguidores.

De ese modo, la teoría psicoanalítica postula que la agresión se produce como un resultado del "instinto", y en ese sentido la agresividad es una manera de dirigir el instinto hacia afuera, hacia los demás, en lugar de dirigirlo hacia uno mismo. La expresión de la agresión se llama catarsis, y la disminución a la tendencia a agredir, como consecuencia de la expresión de la agresión, efecto catártico.

Freud, citado por Baron (2002), sostuvo que la agresividad provenía principalmente de un poderoso deseo de muerte o instinto que poseían todas las personas. Según él, inicialmente este instinto apunta a la autodestrucción pero pronto se desvía hacia afuera, hacia los demás. Freud creía que los impulsos hostiles que generaban este instinto incrementaban con el tiempo, y

que si no se liberaban, alcanzaban altos niveles que podían generar peligrosos actos de violencia.

Lorenz, citado por Baron (2002), apuntó que la agresividad nace, principalmente, de un instinto de lucha heredado que los seres humanos comparten con otras especies. Presumiblemente, este instinto se desarrolló a lo largo de la evolución porque aportaba importantes beneficios, como por ejemplo dispersar a la población en grandes áreas. Además, Lorenz, está muy relacionado con el apareamiento: la lucha ayuda a asegurar que únicamente los individuos más fuertes pasarán sus genes a las futuras generaciones.

### **Teorías biológicas**

Según Baron (2002), los factores biológicos predisponen a algunos individuos a actuar agresivamente. Sin embargo, es importante señalar que ninguna de estas evidencias indica que las tendencias agresivas sean heredadas de forma directa o que los factores biológicos sean los principales determinantes de la agresividad humana.

### **Teorías reactivas**

Son teorías que ponen el origen de la agresión en el medio ambiente que rodea al individuo y conciben a la agresión como una reacción de emergencia frente a los sucesos ambientales. A su vez, las teorías reactivas se pueden clasificar en teorías del Impulso y teoría del Aprendizaje Social.

En ese sentido, las teorías del impulso comenzaron con la hipótesis de la frustración-agresión de Dollar y Millar (1939), y posteriormente han sido desarrolladas por Berkovitz (1962) y Feshbach (1970), citados por Ballesteros, (2003). Según esta hipótesis, la agresión es una respuesta muy probable a una situación frustrante, es la respuesta natural predominante a la frustración.

### **Teorías del impulso: el motivo para dañar a los demás**

Baron (2002), considera que la agresividad nace, principalmente, de un impulso evocado desde el exterior para dañar a los demás. Este enfoque se refleja en diversas teorías del impulso de la agresividad. Estas teorías proponen que las condiciones externas como la frustración suscitan un fuerte motivo para dañar a los demás. Este empuje agresivo a su vez, conduce a

actos manifiestos de agresividad, despertando un impulso cuyo primer objetivo es dañar a una persona o a un objeto percibido como causa de la frustración.

### **Teoría del aprendizaje social: la agresividad como comportamiento social aprendido**

La teoría de Aprendizaje social u observacional (Aprender imitando), desarrollada por el psicólogo Bandura y colaboradores (1986, citado por Feldman, 2006), destaca que una parte importante del aprendizaje humano consta de aprendizaje observacional, al que definen como una forma de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada *modelo*.

Según señala Feldman (2006), de acuerdo con Bandura, el aprendizaje observacional se da en cuatro etapas: (1) prestar atención y percibir las características básicas del comportamiento de otra persona, (2) recordar el comportamiento, (3) reproducir la acción, y (4) sentirse motivado a aprender y realizar la conducta en el futuro. Así, en lugar de que el aprendizaje ocurra por ensayo y error, con refuerzos al buen desempeño y castigos por los errores, muchas habilidades muy importantes se aprenden mediante procesos de observación.

Según Baron (2002), los seres humanos no nacen con una serie de respuestas agresivas a su disposición. Más bien, las van adquiriendo del mismo modo que adquieren otras formas de comportamiento social; a través de la experiencia directa u observando las acciones de los demás. Así, dependiendo de la experiencia pasada, la gente de distintas culturas aprende a atacar a los demás de diversas maneras, ya sea mediante kung fu, cerbatanas, machetes, pistolas, o de modos más sutiles.

### **Teorías cognitivas de la agresividad: los papeles de los guiones, las evaluaciones y el afecto**

Según Baron (2002), las teorías cognitivas de la agresividad señalan que este comportamiento surge de una compleja interacción entre estados de ánimo y experiencias, los pensamientos y recuerdos que éstas provocan, y nuestras valoraciones cognitivas de la situación.

Las teorías cognitivas son teorías modernas que sugieren que la agresividad nace de una compleja interacción entre factores cognitivos, estados de ánimo y otras variables adicionales.

## **e) Causas de la agresividad**

### **Familiar**

Goldstein y Keller (2001) señalan:

*“La familia juega un papel decisivo desde el primer momento en la vida de los seres humanos, puesto que es la encargada de modelar el comportamiento y la conducta en la persona desde que son niños. La familia influye mucho en el desarrollo del niño, si fue criado en un ambiente familiar estable, donde recibía afecto y hubo comunicación, entonces el niño adopta una personalidad bien formada. A no ser así su personalidad tendrá serias alteraciones” (p. 127).*

Es evidente que el tipo de atmósfera familiar que respira el niño (conflictiva, tensa, preocupada, etc.) repercute en una buena dosis en la agresividad. Si prevalece la armonía, ello ayudará a integrar su orientación en forma más positiva; si en cambio, la relación entre los miembros de la familia no es la mejor, verá alterada su vida emocional. El hogar va influir bastante en el niño tanto en sus actitudes como en su modo de pensar.

En la actualidad se observa que muchas familias no logran construir un clima adecuado de convivencia, lo cual incide negativamente en el desarrollo integral del niño.

Los hijos que crecen en un lugar inestable presentan las siguientes características:

- Desconfianza hacia los demás.
- Falta de alegría y poca seguridad de sí mismo.
- Falta de comunicación con sus padres.
- Son poco expresivos.

### **Social**

La sociedad también contribuye en la formación del niño; puesto que el mismo tiene la necesidad de relacionarse con las demás personas. Que el niño se desenvuelva libremente dependerá de las condiciones que le proporciona su entorno social.

La teoría del aprendizaje social sostiene que “aprendemos a ser agresivos al observar la agresión en otros” (Bandura, 1996).

Los teóricos del aprendizaje social predicen que no serán agresivos los individuos que crecen en culturas que no son agresivas. Los individuos criados en una cultura con modelos y héroes agresivos aprenderán respuestas agresivas.

El medio también influye en las conductas positivas o negativas de los niños; es por eso que necesitan contar con modelos pertinentes que les ayuden a desarrollar conductas favorables de convivencia.

Entre los elementos de la realidad que influyen en el comportamiento agresivo de los niños podemos mencionar a:

- La televisión
- La situación socioeconómica de la familia.
- La desintegración del hogar.
- Las agresiones en casa y escuela.
- El barrio.

### **Escolar**

Morales (1994) señala que:

*“La escuela constituye un importante factor del ambiente del niño cuyas funciones van más allá de la academia. La escuela ocupa el lugar de la familia para muchos niños, en ella el niño aprende a superar su timidez y adaptarse a una rutina, así mismo va a examinar sentimientos de ira, rabia que lo va a manifestar a través de una conducta agresiva, y sin embargo conforme pasan los años aprenderá a controlar sus impulsos y jugar cooperativamente” (p. 213)*

El niño comienza una nueva etapa que se desarrolla con la educación pre-escolar, donde va establecer contacto social con otros niños, para experimentar situaciones nuevas, así como también para recibir la influencia de su maestra, visualizándola como un modelo de conducta.

La actitud que debe adoptar una maestra frente al comportamiento agresivo del niño es: no debe amenazarlo o castigarlo, ya que estaría reforzando más su agresividad sino por lo contrario, hablando con calma, firmeza y serenidad (Morales, 1998).

Para evitar todo esto, los docentes deben establecer una interacción adecuada con los niños, creando un clima de confianza donde el niño pueda desenvolverse sin temor y se sienta bien como persona.

### **f) La interpretación psicosocial de la agresividad**

Desde la perspectiva psicoanalítica, la agresividad es definida como *“una tendencia o conjunto de tendencias que se actualizan en conductas reales o de la fantasía, dirigidas a dañar a otro, a destruirlo, a contrariarlo, a humillarlo, etc.”* (Smith y Peñaranda; p. 163)

La agresión puede adoptar modalidades distintas de la acción violenta y destructiva; no hay conducta tanto negativa (por ejemplo: negación de ayuda) como positiva, tanto simbólica (por ejemplo: ironía) como efectivamente realizada, que no pueda funcionar como agresión.

Freud (1972) vinculó la "resistencia al tratamiento" con la agresividad. Asimismo, la "ambivalencia" entre sus clientes la interpretó como coexistencia de lucha y afecto. La agresividad era parcialmente puesta al servicio de la "pulsión sexual". En sus últimos escritos se refirió a la agresividad como una de las formas de la actividad desorganizadora y fragmentadora. Por el contrario, las pulsiones eróticas estarían orientadas a la creación y al mantenimiento. Las relaciones entre lo erótico y lo agresivo serían análogas a las existentes entre los procesos de fusión-defusión.

Klein (1998), desarrolló importantes aportaciones sobre las pulsiones agresivas en la infancia. Él señala que la agresividad como tendencia inconsciente y primitiva con la que se nace, sería modulada e interiorizada socialmente a lo largo de la vida pero singularmente en la infancia.

Desde un punto de vista preventivo, la propuesta etológica se podría sintetizar en la siguiente forma, de acuerdo a Dorlan (1992):

*"Si queremos reducir nuestra propia conducta agresiva y bajar nuestros niveles de catecolamina y corticosteroides a límites en los que nos podamos sentir más felices, deberíamos diseñar nuestra densidad de población y nuestros sistemas sociales de una manera tal que la agresión sea inapropiada en cualquier actividad cotidiana pensable y por tanto menos adaptativa" (p. 129)*

## **2.2. Juego de roles**

### **a) Concepto**

Blasco (2013) explica que el juego de roles es una estrategia muy utilizada en eventos educativos basados en los principios del aprendizaje experimental.

Descrito de manera breve, los juegos de roles son organizaciones de representación de personajes en situaciones determinadas con la finalidad de vivenciar la naturaleza de estos personajes. Implica actuar tal cual es el sujeto que se ha de asumir. Constituye una versión dirigida e intencionada de los juegos de fantasía infantiles, como "Policías y ladrones", "Mamá y papá" o "Apaches y vaqueros". Pero elaborando un poco más, lo primero que habría que hacer es explicar el significado del nombre.

Esto se debe a que en los juegos de rol cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que le definen. La

interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como si realmente se tratara de una obra de teatro. Aquí no hay guiones por los cuales regirse. Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante una partida de juego, responderá a las diversas situaciones que le puedan surgir decidiendo en el momento las acciones de este personaje (es decir, improvisando).

Blasco (2013) amplía su idea de la siguiente forma:

*“Así pues, una partida de rol no va a seguir un guión prefijado, sino que la "historia" se irá creando durante el transcurso de la partida. Es algo muy parecido a cuando dos niños que están jugando a vaqueros uno le dice al otro "ahora yo te disparo" y el otro le contesta "y yo te lo esquivaba". Ellos interpretan y deciden el curso de la historia. Mientras que en una obra de teatro, en un libro o en una película la historia ya está escrita y el público va descubriendo poco a poco su desarrollo final, en una partida de rol son los jugadores los que van creando el relato según van ocurriendo las cosas” (p. 93).*

#### **b) Importancia del juego de roles en la edad preescolar**

García (2008) manifiesta que desde los primeros días de nacido el niño juega, juega con su propio cuerpo, a medida que va creciendo va interactuando con juguetes u otros objetos que le proporcionan placer y satisfacción al escuchar sus sonidos y observar sus colores.

El juego es para los niños el medio a través del cual disfruta, crea. Es además una actividad completamente necesaria que lo va desarrollando física, psíquica, social y espiritualmente.

Él es considerado como una actividad práctica social variada que consiste en la reproducción activa parcial o total de cualquier fenómeno de la vida y fuera de su situación práctica real. García continúa:

*“Al llegar el niño a la edad preescolar (a partir de los tres años) el juego para ellos va siendo diferente, ya no sólo interacciona con los juguetes sino que este se va haciendo cada vez más complejo, utilizando objetos sustitutos e imaginarios y sienten la necesidad de imitar a los adultos; por lo tanto es en esta etapa que surge el juego de roles que es una forma particular de actividad de niños y niñas” (2008; p. 88).*

Este tipo de juego surge en el de cursar el desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales. En el juego de roles los niños/as asumen un papel determinado para satisfacer las necesidades básicas de parecerse al adulto, estableciendo relaciones relativas en las cuales debe estar presente el cumplimiento de deberes y derechos y la creación de una relación ficticia.

Esteva (2001), por su parte, señala que el juego de roles es la actividad fundamental en la edad preescolar porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: ser como adultos y hacer todo lo que estos hacen. Para este autor:

*“El juego de roles contribuye al desarrollo integral del niño pues a través de este el niño/a desarrolla la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad, el pensamiento; se comunican con lo que le rodea, satisfacen sus deseos de hacer vida social conjuntamente con los adultos, conocen el mundo que los rodea; es un medio para educar el interés por un ulterior trabajo”* (p. 131).

### **c) Importancia de la dirección pedagógica del juego de roles**

García (2008) comenta que entre los diversos tipos de actividad que realiza el niño, el juego es una de las más importantes en la edad preescolar por cuanto al ser realizada por los propios niños y dirigido adecuadamente por el adulto es capaz de desarrollar en ellos, mejor que cualquier otro tipo de actividad, la psiquis infantil, debido a que por medio del juego, los preescolares pueden satisfacer su principal necesidad de trato y de vida colectiva con los adultos, que tiene al niño como ser social permitiéndole a este aprender y actuar en correspondencia con la colectividad infantil.

El juego de debe ser dirigido por el adulto para que este se convierta en un medio de educación y desarrollo. Sin embargo se ha comprobado que existen distintas formas de dirigir el juego y que no todas son adecuadas.

Dentro de los tipos de dirección del juego tenemos:

- La autoritaria: donde la educadora le dice al niño todo lo que él debe hacer al jugar. El niño es un elemento pasivo, sólo cumple con lo que se le indica.
- Dirección liberal: plantea que al niño no se le puede privar del juego, de la creación. La educadora apenas dirige, sólo se dedica a realizar preguntas.
- Dirección pseudo democrática: la educadora deja que el niño actúe, hable, pero ella es quien determina quién será cada cual y qué hará en el curso del juego.
- Dirección óptima: la educadora le da el modelo de juego al niño y luego lo deja actuar de forma independiente de manera que desarrolle sus habilidades y hábitos. Aplicando su experiencia social.

Esta dirección pedagógica es considerada la más adecuada pues es donde el niño seleccionará sus juegos, sus compañeros, los materiales a utilizar y llega a formar sus propios argumentos.

García (2008) considera que como todo proceso pedagógico, la dirección del juego debe tener presente la planificación, la ejecución, el control y la evaluación.

### **En la planificación**

La educadora debe conocer las características de los niños y diagnosticar el nivel de juego alcanzado:

- Conocer el nivel de preparación de los niños (qué conoce acerca del juego, qué vivencias tiene).
- Realizar actividades preparatorias (conversaciones, muestras de láminas, visitas previas relacionadas con el argumento).
- Debe conocer con qué materiales cuenta y cuáles necesita.
- Valorar los procedimientos a utilizar.
- Analizar cuáles son los argumentos en correspondencia con sus intereses.

### **En la ejecución y control**

Se comienza desde la conversación inicial, donde se le permitirá al niño decidir a qué va a jugar, con quién va a jugar, con qué va a jugar.

La educadora juega con los niños ocupando diferentes lugares en los argumentos (rol principal, menos principal, secundario), utiliza el método integral que consiste en familiarizar al niño con el medio. El juego se utiliza con carácter didáctico y debe llevar la experiencia real del niño, se realizan demostraciones y se organiza el área de juego.

La educadora debe tener presente diferentes procedimientos que favorezcan a que este momento del juego se desarrolle de manera adecuada. Dentro de este los docentes pueden utilizar las sugerencias, demostraciones de acciones, preguntas, recomendaciones, consejos, conversaciones.

El control se cumple durante todo el desarrollo del juego a través de diferentes procedimientos. La educadora controla cómo se comportan los niños, las cualidades positivas y negativas y los conflictos que pueden presentarse.

### **La evaluación**

García (2008) indica que este es el momento que permite a los docentes presentar valoraciones del comportamiento de los jugadores en

el rol asumido y no necesariamente esta valoración se hace al final del juego. Puede darse el caso en que se hace en el proceso del juego y en pequeños grupo, nunca con todos los niños en general. Esta valoración se hace llamando al niño por el rol, nunca por su nombre. Se realizan preguntas como ¿A qué jugarán?, ¿cómo jugarán?, ¿Con quién jugarán?, ¿Qué utilizarán?

Blasco (2013) recomienda que al realizar la evaluación debe tenerse presente los cuatro indicadores y los cinco niveles de juego.

Indicadores	1	2	3	4	5
<b>I (acciones)</b>	No lúdicos	Lúdicos- aislados, repetitivos	Varios de un tema pero no vinculados	Vinculados a la trama del juego	Secuencia lógica, enriquecen el juego.
<b>II (Rol)</b>		Está en la acción	Después de la acción	Previo a la acción	Crean roles diversos
<b>III (Utilización de objetos)</b>	Manipulan con su función social	Varios pero no sustituyen	Objetos reales y algunos sustitutos	Sustitución imaginaria antes o después	Sustituyen objetos variados en situaciones lúdicas creativas
<b>IV (Relaciones)</b>	Contactos breves aislados	Casuales por acciones o juguetes	Juegan con otros casualment e	Juegan con otros previo acuerdo y son más estables	Planifican y organizan juegos conjuntos

Para una correcta dirección del juego Blasco (2013) señala que el docente debe tener presente diferentes habilidades:

- **Habilidad de análisis y diagnóstico.**- Consiste en analizar y valorar el nivel de desarrollo de la actividad lúdica de cada niño y de cada grupo. Para poder realizar un adecuado diagnóstico se hace necesaria la observación sistemática.
- **Habilidad de proyección.**- Es la que se desea obtener por todo el grupo en general y para cada niño en particular, se trazan objetivos a corto y largo

plazo, permite planificar los métodos y procedimientos para lograr los objetivos.

- Habilidad de organización y comunicación.- Organización de los niños en el juego. Permite despertar un verdadero interés sobre la actividad, aplicando de manera certera los métodos y procedimientos para dirigir los juegos. Permite la organización de los docentes en la dirección del juego.

#### **d) Metodología para la realización del juego de roles**

García (2008) sugiere la siguiente secuencia metodológica para la realización del juego de roles:

- Al comienzo se explica la técnica que se va a utilizar y se asignan los roles, incluidos los y las observadores/as. La docente presenta la situación y explica a todos los niños las consignas, lo suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir la creatividad de las personas participantes. El realismo es importante, hay que evitar que quienes participan se lo tomen a broma, convirtiéndose en una teatralización, pero también hay que tener cuidado con el exceso de realismo, que puede convertirlo en un psicodrama.
- Las personas con roles asignados se preparan durante unos minutos para meterse en el personaje y pensar cómo van a abordar la situación durante la representación. Al tiempo se explica a quienes observarán las cuestiones a las que deben prestar atención (en función de la situación planteada y la finalidad del juego de roles).
- Si es posible se ambienta la sala y se invita a los personajes para comenzar la representación.
- La docente puede congelar el juego mediante un ¡alto! Y una palmada cuando lo crea conveniente (excesivo realismo, teatralización, etc. o al acabar el tiempo estimado). En este momento todo el mundo queda inmóvil, ven su propia imagen y sienten sus emociones. En caso necesario se repetirá el juego de roles, pero esta vez se intercambiarán los roles.
- En caso de ser el final del juego, se procede a la evaluación. En primer lugar, quienes han representado los roles, expresan cómo se han sentido dentro de sus papeles (únicamente sus sentimientos, no se analiza lo ocurrido en el juego). Una vez despojados de los sentimientos, la docente les hace ver que desde ese momento en adelante hablarán de los personajes en tercera persona, marcando distancia entre la persona que lo ha representado y el papel que ha “jugado” ésta.

## **2.3. Definición de términos básicos**

### **2.3.1. Autocuidado**

Incluye todas las habilidades de adaptación, relacionadas con la autonomía personal en el aseo, comida, higiene y aspecto físico.

### **2.3.2. Autodirección**

Es la autorregulación del propio comportamiento, comprendiendo las elecciones personales, seguimiento de horarios, finalización de tareas, resolución autónoma de tareas, búsqueda de ayudas cuando lo necesiten.

### **2.3.3. Empatía**

Es la capacidad para ponerse en el lugar del otro y saber lo que siente o incluso lo que puede estar pensando.

### **2.3.4. Expresión verbal**

Comprende las capacidades para comprender y transmitir información a través de los comportamientos y destrezas comunicativas elementales. El habla se aprende por imitación, por ello, debemos hablar mucho y verbalizar todas nuestras actuaciones ya que facilitan la comprensión por parte del niño.

### **2.3.5. Habilidades sociales**

Comprende intercambios sociales interpersonales, los niños deben aprender a perder el miedo y saber entablar conversaciones para participar en juegos con niños que no conocen en el patio o en el colegio.

### **2.3.6. Juego**

Es una actividad natural y una de los instintos más preciosos del niño. Constituye la manifestación y el modo peculiar de satisfacer, la necesidad de movimiento y acción, haciendo usos de la creatividad, siendo la base de la educación en la primera infancia y determinante en su personalidad y desarrollo social.

### **2.3.7. Motricidad**

Es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc.

### **2.3.8. Rol**

Es el papel que asume un individuo en un contexto determinado representa al conjunto de conductas esperadas de quien ocupa una determinada posición en el grupo del que forma parte o también la serie de expectativas compartidas acerca de cómo una persona debiera actuar en las distintas situaciones en las que ha de intervenir.

### III. MATERIAL Y MÉTODO

#### 3.1. Material

##### 3.1.1. Población muestra

La población muestral estuvo conformada por los 21 niños y niñas que estuvieron matriculados en el año 2015 y asistieron en forma regular al aula de 05 años en la Institución Educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba.

TABLA N° 01  
POBLACIÓN MUESTRA DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I. N° 2063 DE  
CHOROBAMBA, 2015

AULA	GRUPO EXPERIMENTAL				Total
	Ni ñas	%	Ni ños	%	
05 años	1 3	62	08	38	21
Total porcentual					100%

Fuente: Nómima de matrícula 2015 de la IEI N° 2063.

##### 3.1.2. Unidad de análisis y criterios de inclusión y exclusión

Las unidades de análisis de la investigación fueron los niños y niñas de cinco años de la I.E.I N° 2063 de Chorobamba, del distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión; siendo los criterios de inclusión los siguientes:

- Niños y niñas matriculados en el aula de cinco años en la I.E.I N° 2063 de Chorobamba.
- Niños y niñas con asistencia regular a las labores escolares.
- Niños y niñas considerados en la realidad problemática descrita.
- Niños y niñas con disposición a participar en el pre y post test así como al desarrollo de la propuesta pedagógica.

Asimismo, los criterios de exclusión que aseguraron la participación efectiva de la muestra fueron:

- Niños y niñas del aula de cinco años con problemas de salud y sin posibilidades de asistir con regularidad.
- Niños y niñas introvertidos y con dificultades para la interacción con la investigadora.
- Niños y niñas sin permiso expreso de sus padres para la participación en la presente investigación.

## **3.2. Método**

### **3.2.1. Tipo de estudio**

Según su profundidad u objetivo fue experimental (diseño pre experimental), el mismo que según Munch y Ángeles (2010), consiste en la manipulación de una variable experimental o comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o por qué causa se produce una situación o acontecimiento en particular.

En este tipo de investigación se trabajó con un pequeño grupo experimental, donde la investigadora cumplió el papel principal, ya que ella manejó deliberadamente la variable experimental y luego observó lo que sucedió en situaciones controladas, provocó una situación para introducir determinadas variables de estudio manipuladas por ella, para controlar el aumento o disminución de esa variable y de su efecto en las conductas observables.

Fue aplicada ya que se persiguieron fines de aplicación directos e inmediatos, buscando la aplicación sobre una realidad circunstancial. Esta investigación buscó conocer, para hacer y para actuar la utilización de los conocimientos en la práctica, para aplicarlos, en la mayoría de los casos, en provecho de la sociedad (León y Montero, 2003).

Asimismo, fue explicativa, pues de acuerdo a Flores y Tobon (2003), la intención fue la comprobación de las hipótesis; esto es, identificación y análisis de las causales (variable independiente) y sus resultados, los que se expresaron en hechos verificables (variable dependiente).

### 3.2.2. Diseño de estudio

En la presente investigación se ha optado por el diseño Pre experimental, el mismo que según Hernández, Fernández y Baptista (2006), consistió en que a un grupo se le aplicó una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administró el tratamiento y finalmente se le aplicó una prueba posterior al estímulo. Su esquema es el siguiente:

G.E. O<sub>1</sub> — X — O<sub>2</sub>

Donde:

G.E. Grupo experimental (niños y niñas de cinco años)

O<sub>1</sub>: Pre test de agresividad.

X: Juego de roles

O<sub>2</sub>: Post test de agresividad.

### 3.2.3. Variables y operacionalización

- Variable independiente: Juego de roles como estrategia didáctica
- Variable dependiente: Nivel de agresividad

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Juego de roles como estrategia didáctica	Es una organización de representación de personajes en situaciones determinadas con la finalidad de vivenciar la naturaleza de estos mismos personajes. Implica actuar tal cual es el sujeto que se ha de asumirlo en el juego. Es una estrategia que enriquece el proceso enseñanza – aprendizaje y que promueve la participación activa de los estudiantes debido a su naturaleza lúdica, dinámica y vivencial (Blasco, 2013).	Es una estrategia educativa consistente en la adopción de la naturaleza del personaje y en la actuación consecuente. Didácticamente implica dimensiones de autorregulación de emociones y elaboración y cumplimiento de los acuerdos de convivencia (García, 2008).	Autorregulación de emociones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocimiento de las amistades</li> <li>- Autoconocimiento como persona diferente y disponibilidad amical</li> <li>- Diferenciación entre amor y agresión</li> <li>- Empatía</li> <li>- Disposición para compartir</li> </ul>	Ficha de observación
			Elaboración y cumplimiento de acuerdos de convivencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en la construcción de acuerdos</li> <li>- Disposición para la escucha activa</li> <li>- Amabilidad y cortesía</li> <li>- Cuidado por el aula y los materiales</li> <li>- Trabajo en equipo y con respeto</li> </ul>	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Agresividad	<p>La agresividad es un estado emocional que para muchos seres humanos se transforma en sentimientos de odio y deseo de hacer daño.</p> <p>Este daño personal incluye, además de la agresión física, la degradación y devaluación psicológica (De Nubilia, 2009).</p>	<p>Es una manifestación externa de hostilidad, odio o furor que pueden estar dirigidos a sí mismo como a los demás. Se considera una variable con dos dimensiones: la agresión verbal y la agresión física (Goldstein y Keller, 2001).</p>	Verbal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discute con sus amigos</li> <li>- Exige que respeten sus derechos</li> <li>- Habla lisuras</li> <li>- Grita a los demás</li> <li>- Dice cosas desagradables</li> <li>- Amenaza a sus compañeros</li> <li>- Discute elevando la voz</li> <li>- Se burla de sus compañeros.</li> </ul>	Guía para evaluar la agresividad
			Física	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Golpea a sus compañeros</li> <li>- Responde con golpes a otra agresión física</li> <li>- Busca o acepta peleas</li> <li>- Patea a sus compañeros</li> <li>- Golpea a compañeros que lo molestan</li> <li>- Golpea a quienes lo insultan</li> <li>- Se enfrenta a golpes con quien lo insulta</li> <li>- Se mete en líos siempre.</li> </ul>	

### **3.2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **a) Técnicas**

##### **Observación**

Es una técnica que consiste en el registro visual de lo que ocurre en una situación real, clasificando y consignando los acontecimientos pertinentes de acuerdo con algún esquema previsto y según el problema que se estudia. Generalmente se observan características de los individuos, conductas, actividades, factores ambientales, etc. (Hernández, et.al., 2006). En este caso se aplicó para observar la agresividad de los niños y niñas de cinco años.

##### **c) Análisis documental**

Técnica de investigación social cuya finalidad es obtener datos e información a través de documentos escritos de diferentes fuentes. Constituye una tarea ardua y laboriosa y puede resultar en algunas ocasiones un desgaste innecesario de energía, especialmente cuando no se ha seleccionado debidamente el material conforme al problema o aspecto que se desea estudiar (Hernández, et.al., 2006). Se utilizó para fundamentar el marco teórico y metodológico del informe.

#### **b) Instrumentos**

##### **Guía de observación**

Fernández (2005) señala que es un instrumento de registro de las observaciones realizadas por el docente que consiste básicamente en catalogar el cumplimiento de los indicadores propuestos.

Para el presente estudio se utilizó para evaluar la variable independiente, verificando el desarrollo y/o logro de los indicadores de las sesiones con juegos de roles como estrategia didáctica.

### **Guía para evaluar la agresividad**

Este es un instrumento de evaluación de la variable dependiente y de carácter dicotómico con respuestas Sí – No (tipo lista de cotejo) que, de acuerdo a los indicadores de las dos dimensiones de la agresividad, permitió registrar las manifestaciones propias en cada niño de la muestra.

Se aplicó antes y después de la ejecución de la propuesta pedagógica (pre y post test).

#### **3.2.5. Procedimientos de recolección y procesamiento de la información**

Para el desarrollo de la investigación se optó por los siguientes procedimientos:

- Se hicieron las coordinaciones pertinentes con la Dirección de la I.E.
- Se realizaron coordinaciones con las profesoras de aula de los niños a quienes se les aplicará los instrumentos.
- Se aplicaron los instrumentos de recolección de datos y la propuesta pedagógica.
- Se procesaron los datos por medio de las técnicas estadísticas correspondientes.
- Análisis e interpretación de la información recogida.

En cuanto al procesamiento de la información, se utilizaron los siguientes recursos:

#### **Tablas estadísticas**

Es una matriz de doble entrada, en la cual se presentan los datos tabulados en cantidades absolutas o frecuencias y cantidades relativas o porcentuales. Toda tabla estadística se compone de filas y columnas, las cuales forman el cuerpo de la misma, donde en la primera columna

se ubican los valores o respuesta de la variable y en las siguientes las frecuencias respectivas.

### **Gráficos estadísticos**

Son la representación de los datos por medio de elementos o figuras geométricas (puntos, rectas, rectángulos, círculos, etc.) con el propósito de facilitar la comprensión de quien lo observe, respecto de la composición, cambios o variaciones de los valores de una o más variables. Por su naturaleza, un gráfico no debe entenderse como una “alternativa” o sustituto de la tabla, sino más bien como un “complemento” de la misma.

### **Medidas estadísticas**

También llamadas estadígrafos de resumen, porque mediante cálculos aritméticos dan resultados que con un solo valor numérico expresan cuantitativamente las características de una distribución de datos. Se utilizaron para establecer los estadígrafos del test aplicado y fueron las siguientes:

#### **Media aritmética**

Es la medida más conocida y usada, se le conoce como promedio o simplemente media y es el valor numérico que representa el valor central de todas las puntuaciones de una distribución, su fórmula es:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Donde:

$\bar{x}$ : Media aritmética o promedio

$\Sigma$ : Sumatoria

$X_i$ : Puntuaciones de cada unidad de análisis

$n$ : número de datos o muestra

### **Varianza**

Es una medida de dispersión que indica el promedio de las diferencias cuadráticas obtenidas de las diferencias individuales de cada puntuación respecto a su media, tiene la siguiente fórmula:

$$S^2 = \frac{\Sigma(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

Donde:

$S^2$ : Varianza

$\Sigma$ : Sumatoria

$X_i$ : Puntuaciones de cada unidad de análisis

$\bar{x}$ : **Media aritmética o promedio**

n: número de datos o muestra

### **Desviación estándar**

Es una medida de dispersión, que da el valor promedio correspondiente al alejamiento o acercamiento de los puntajes de una distribución con respecto a la media aritmética, sirve para establecer si el rendimiento o logro en una prueba es similar en todas las unidades de análisis, su fórmula es:

$$S = \sqrt{\frac{\Sigma(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Dónde:

S: Desviación estándar

$\Sigma$ : Sumatoria

$X_i$ : Puntuaciones de cada unidad de análisis

$\bar{x}$ : **Media aritmética o promedio**

n: número de datos o muestra

### **Coefficiente de variabilidad porcentual**

Es otra medida de dispersión que sirve para determinar la homogeneidad o heterogeneidad de la distribución de datos de una serie de observaciones o mediciones, se obtiene relacionando la desviación estándar con la media aritmética de acuerdo con la siguiente fórmula:

$$CV \% = \frac{100 S}{\bar{x}}$$

Dónde:

S: Desviación estándar

$\bar{x}$ : Media aritmética o promedio

### **Prueba de hipótesis**

Reyes (2004) explica que es una prueba estadística para evaluar al mismo grupo en dos o varios momentos (pretest y posttest), si estos difieren entre sí, de manera significativa respecto a la media de las diferencias. Se simboliza con  $t$ .

Hipótesis a probar: de diferencia entre dos momentos del mismo grupo. La hipótesis de investigación propone que los dos momentos del grupo difieren significativamente entre sí y la hipótesis nula propone que los dos momentos del grupo no difieren significativamente.

- ✓ **Variable involucrada:** La comparación se realiza sobre una variable, pero en dos o varios momentos, efectuándose una o varias pruebas “ $t$ ”.
- ✓ **Nivel de medición de la variable:** intervalos o razón
- ✓ **Interpretación:** El valor “ $t$ ” se obtiene de las diferencias en los puntajes obtenidos por cada sujeto o unidad de análisis mediante la fórmula

$$t = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d} \sqrt{n}$$

Dónde:

$\bar{d}$  = media de todas las diferencias de cada individuo en el pretest y posttest

$\hat{s}_d$  = desviación estándar de las diferencias.

n = tamaño de muestra

#### IV. RESULTADOS

RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE AGRESIVIDAD GRUPO EXPERIMENTAL (PRETEST)																											
Nº	DIMENSIÓN 1. AGRESIVIDAD VERBAL										Σ	NIVEL	DIMENSIÓN 2. AGRESIVIDAD FÍSICA										Σ	NIVEL	PUNT. REAL	PUNTAJE IDEAL	NIVEL LOGRO
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			10	11	12	13	14	15	16	17	18	19					
1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7	M	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	6	M	13	20	MEDIO
2	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	5	M	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	4	M	9	20	MEDIO
3	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	B	1	20	BAJO
4	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	4	M	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5	M	9	20	MEDIO
5	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	3	B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	B	3	20	BAJO
6	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	4	M	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	5	M	9	20	MEDIO
7	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	A	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	A	17	20	ALTO
8	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	6	M	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	A	15	20	ALTO
9	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5	M	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	4	M	9	20	MEDIO
10	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	B	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	B	3	20	BAJO
11	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	7	M	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	5	M	12	20	MEDIO
12	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4	M	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	B	5	20	BAJO
13	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	5	M	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	4	M	9	20	MEDIO
14	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	A	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	A	17	20	ALTO
15	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	A	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	5	M	13	20	MEDIO
16	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	4	M	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	6	M	10	20	MEDIO
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	A	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	A	19	20	ALTO
18	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	4	M	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4	M	8	20	MEDIO
19	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	4	M	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	A	12	20	MEDIO
20	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	3	B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	B	3	20	BAJO
21	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	4	M	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5	M	9	20	MEDIO
Σ ITEM IND.	9	14	11	9	14	6	14	10	12	7	106	M	8	10	10	11	10	11	9	11	12	7	99	M	193	420	MEDIO
PROM IDEAL	210										210																

### MATRIZ DE CONSISTENCIA DE EVALUACIÓN

INDICADORES	Nº DE ÍTEMES	PUNTAJE MAXIMO
1	10	10
2	10	10
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>20</b>

### NIVELES POR PRUEBA Y SECCIÓN

NIVELES	DIM. 1	DIM. 2	ESTUDIANTE	SECCIÓN
ALTO	8 - 10	8 - 10	15 - 20	295 - 420
MEDIO	4 - 7	4 - 7	7 - 14	127 - 294
BAJO	0 - 3	0 - 3	0 - 6	00 - 126

### NIVELES POR DIMENSIONES

NIVELES	PUNTAJE POR ESTUDIANTE	PUNTAJE POR SECCIÓN
ALTO	8 - 10	148 - 210
MEDIO	4 - 7	64 - 147
BAJO	0 - 3	00 - 63

**TIPO DE DISEÑO: PRE EXPERIMENTAL**

TABLA N° 02

RESULTADOS OBTENIDOS POR EL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL  
PRETEST PARA EVALUAR LA AGRESIVIDAD

<b>Nº</b>	<b>PUNTAJE x</b>	$x - \bar{x}$	$(x - \bar{x})^2$
1	13	3.24	10.50
2	9	-0.76	0.58
3	1	-8.76	76.74
4	9	-0.76	0.58
5	3	-6.76	45.70
6	9	-0.76	0.58
7	17	7.24	52.42
8	15	5.24	27.46
9	9	-0.76	0.58
10	3	-6.76	45.70
11	12	2.24	5.02
12	5	-4.76	22.66
13	9	-0.76	0.58
14	17	7.24	52.42
15	13	3.24	10.50
16	10	0.24	0.06
17	19	9.24	85.38
18	8	-1.76	3.10
19	12	2.24	5.02
20	3	-6.76	45.70
21	9	-0.76	0.58
<b>Σ=</b>	<b>205</b>		<b>491.81</b>
<b>Media aritmética = 9,76</b>			
<b>Varianza = 24,59</b>			
<b>Desviación estándar = 4,96</b>			
<b>Coefficiente de variabilidad % = 50,82%</b>			

Fuente: Pre test, Guía para evaluar la agresividad.

## Medidas de tendencia central

### Determinación de la media aritmética

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{205}{21}$$

$$\bar{x} = 9,76$$

## Medidas de variabilidad

### Determinación de la varianza

$$S^2 = \sum (x - \bar{x})^2 / n - 1$$

$$S^2 = 491,81 / 20$$

$$S^2 = 24,59$$

### Determinación de la desviación estándar

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

$$S = \sqrt{24,59}$$

$$S = 4,96$$

### Determinación del coeficiente de variabilidad

$$CV\% = DS(100) / \bar{x}$$

$$CV\% = 4,96(100) / 9,76$$

$$CV\% = 50,82\%$$

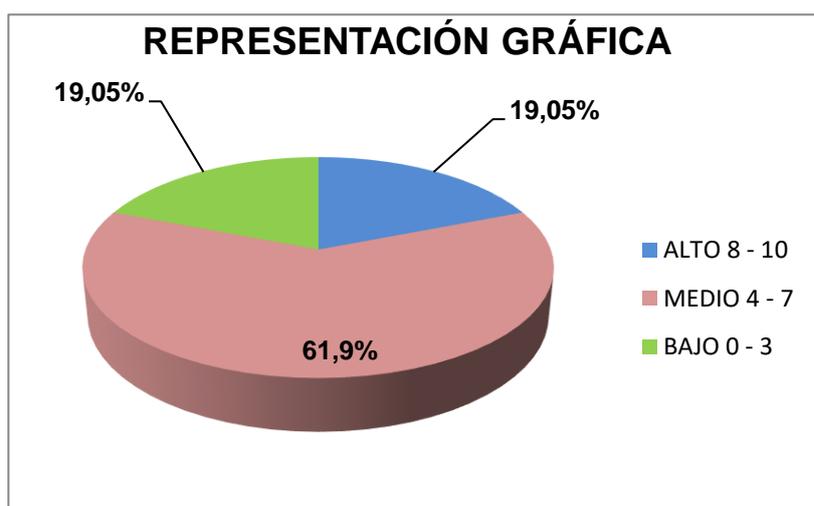
## RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN (PRETEST) POR DIMENSIONES

TABLA N° 03  
PUNTAJES OBTENIDOS POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL CON RESPECTO A LA PRIMERA DIMENSIÓN:

### AGRESIVIDAD VERBAL

NIVELES DE LOGRO	f <sub>i</sub>	f <sub>i</sub> %
ALTO 8 - 10	04	19,05
MEDIO 4 - 7	13	61,90
BAJO 0 - 3	04	19,05
<b>TOTAL</b>	<b>∑=21</b>	<b>∑=100</b>

Fuente: Pre test, Guía para evaluar la agresividad.



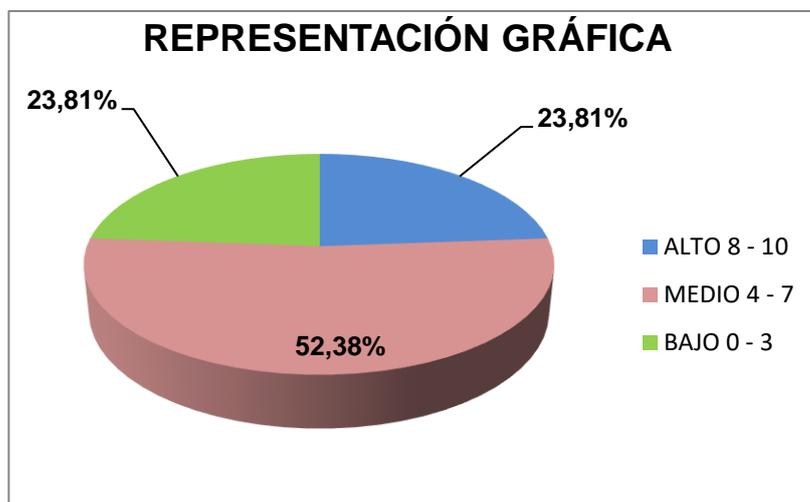
De la lectura del cuadro de la 1ª dimensión se observa que 4 alumnos que equivalen al 19,05% se encuentran en el nivel alto, 13 alumnos que representan el 61,9% están en el nivel medio y 4 alumnos que corresponden al 19,05% se ubicaron en el nivel bajo. Por lo que se puede observar que el 61,9% de niños y niñas del grupo experimental están en el nivel medio, por lo que la mayoría tiene dificultades con la primera dimensión agresividad verbal en el pre test de agresividad.

TABLA N° 04  
PUNTAJES OBTENIDOS POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO  
EXPERIMENTAL CON RESPECTO A LA SEGUNDA DIMENSIÓN:

**AGRESIVIDAD FÍSICA**

NIVELES DE LOGRO	f <sub>i</sub>	f <sub>i</sub> %
ALTO 8 – 10	05	23,81
MEDIO 4 – 7	11	52,38
BAJO 0 – 3	05	23,81
<b>TOTAL</b>	<b>Σ=21</b>	<b>Σ=100</b>

Fuente: Pre test, Guía para evaluar la agresividad.



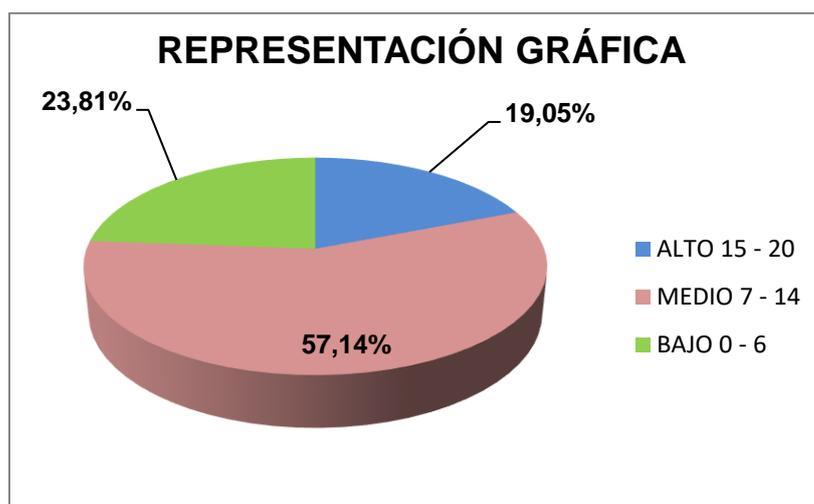
De la lectura de la tabla 04 de la 2ª dimensión se observa que 5 alumnos que equivalen al 23,81% se encuentran en el nivel alto, 11 alumnos que representan el 52,38% están en el nivel medio y 4 alumnos que corresponden al 23,81% se ubicaron en el nivel bajo.

Por lo que se puede observar que el 52,38% de niños y niñas del grupo experimental están en el nivel medio, por lo que la mayoría tiene dificultades con la segunda dimensión agresividad física en el pre test de agresividad.

TABLA N° 05  
PUNTAJES GENERALES OBTENIDOS POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO  
EXPERIMENTAL EN EL PRE TEST PARA EVALUAR LA AGRESIVIDAD

NIVELES DE LOGRO	f <sub>i</sub>	f <sub>i</sub> %
ALTO 15 – 20	04	19,05
MEDIO 7 – 14	12	57,14
BAJO 0 – 6	05	23,81
<b>TOTAL</b>	<b>∑=21</b>	<b>∑=100</b>

Fuente: Pre test, Guía para evaluar la agresividad.



De la lectura del cuadro del puntaje general observamos que 4 alumnos que representan el 19,05% están en el nivel alto, 12 alumnos que equivalen al 57,14% se encuentran en el nivel medio y 5 alumnos que corresponden al 23,81% se ubicaron en el nivel bajo.

Por lo que se puede observar que la mayoría de niños y niñas del grupo experimental 57,14% se encuentran en el nivel medio, por lo que tienen dificultades en el pre test de agresividad.

**RESULTADOS DE LA GUÍA DE OVBSERVACIÓN DE AGRESIVIDAD GRUPO EXPERIMENTAL (POSTEST)**

Nº	DIMENSIÓN 1: AGRESIVIDAD VERBAL										Σ	NIVEL	DIMENSIÓN 2: AGRESIVIDAD FÍSICA										Σ	NIVEL	PUNT.	PUNTAJE	NIVEL			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	10		REAL	IDEAL	LOGRO			
1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	3	B	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	6	M	9	20	MEDIO			
2	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	3	B	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	3	B	6	20	BAJO			
3	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	B	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	B	3	20	BAJO			
4	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2	B	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	4	M	6	20	BAJO			
5	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	3	B	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	2	B	5	20	BAJO			
6	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	4	M	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	B	6	20	BAJO			
7	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3	B	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	B	6	20	BAJO			
8	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	6	M	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	4	M	10	20	MEDIO			
9	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	3	B	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	B	5	20	BAJO			
10	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	B	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	B	3	20	BAJO			
11	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	6	M	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	3	B	9	20	MEDIO			
12	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	3	B	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	B	4	20	BAJO			
13	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	5	M	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	3	B	8	20	MEDIO			
14	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	B	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	4	M	6	20	BAJO			
15	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	B	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2	B	5	20	BAJO			
16	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3	B	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	3	B	6	20	BAJO			
17	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	3	B	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3	B	6	20	BAJO			
18	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	3	B	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	3	B	6	20	BAJO			
19	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	3	B	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	5	M	8	20	MEDIO			
20	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	3	B	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	B	4	20	BAJO			
21	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	3	B	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	3	B	6	20	BAJO			
Σ ITEM	6	12	7	6	9	2	7	4	7	7	67	B	8	9	4	6	5	4	5	5	8	6	60	B	117	420	BAJO			
IND.																														
PROM	210												210																	
IDEAL																														

TABLA N° 06  
RESULTADOS OBTENIDOS POR EL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL POST TEST

Nº	PUNTAJE x	$x - \bar{x}$	$(x - \bar{x})^2$
1	9	2.95	8.70
2	6	-0.05	0.00
3	3	-3.05	9.30
4	6	-0.05	0.00
5	5	-1.05	1.10
6	6	-0.05	0.00
7	6	-0.05	0.00
8	10	3.95	15.60
9	5	-1.05	1.10
10	3	-3.05	9.30
11	9	2.95	8.70
12	4	-2.05	4.20
13	8	1.95	3.80
14	6	-0.05	0.00
15	5	-1.05	1.10
16	6	-0.05	0.00
17	6	-0.05	0.00
18	6	-0.05	0.00
19	8	1.95	3.80
20	4	-2.05	4.20
21	6	-0.05	0.00
<b>Σ=</b>	<b>127</b>		<b>70.95</b>
<b>Media aritmética = 6,05</b>			
<b>Varianza = 3,55</b>			
<b>Desviación estándar = 1,88</b>			
<b>Coefficiente de variabilidad % = 31,07%</b>			

Fuente: Post test, Guía para evaluar la agresividad.

## Medidas de tendencia central

### Determinación de la media aritmética

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{n} \\ \bar{x} &= \frac{127}{21} \\ \bar{x} &= 6,05\end{aligned}$$

## Medidas de variabilidad

### Determinación de la varianza

$$\begin{aligned}S^2 &= \sum (x - \bar{x})^2 / n - 1 \\ S^2 &= 70,95 / 20 \\ S^2 &= 3,55\end{aligned}$$

### Determinación de la desviación estándar

$$\begin{aligned}S &= \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n - 1}} \\ S &= \sqrt{3,55} \\ S &= 1,88\end{aligned}$$

### Determinación del coeficiente de variabilidad

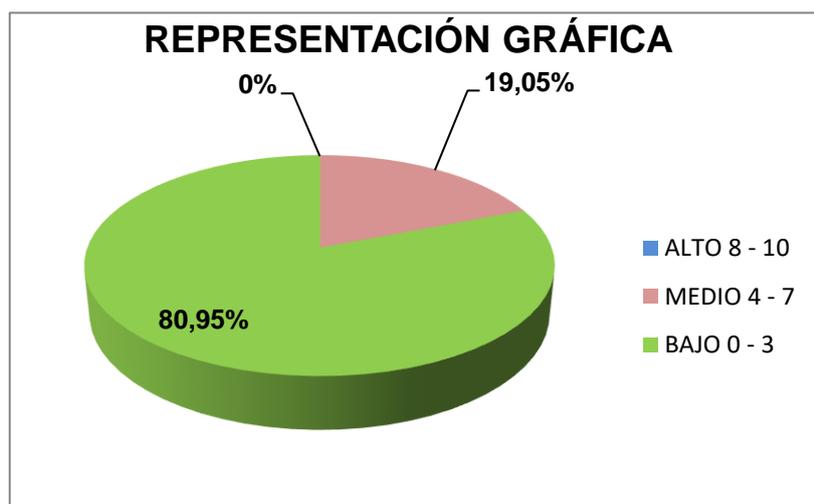
$$\begin{aligned}CV\% &= DS(100) / \bar{x} \\ CV\% &= 1,88(100) / 6,05 \\ CV\% &= 31,07\%\end{aligned}$$

## RESULTADOS DEL POSTEST DE AGRESIVIDAD POR DIMENSIONES

TABLA N° 07  
PUNTAJES OBTENIDOS POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL CON  
RESPECTO A LA PRIMERA DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD VERBAL

NIVELES DE LOGRO	f <sub>i</sub>	f <sub>i</sub> %
ALTO 8 - 10	00	0,00
MEDIO 4 - 7	04	19,05
BAJO 0 - 3	17	80,95
TOTAL	Σ=21	Σ=100

Fuente: Post test, Guía para evaluar la agresividad.



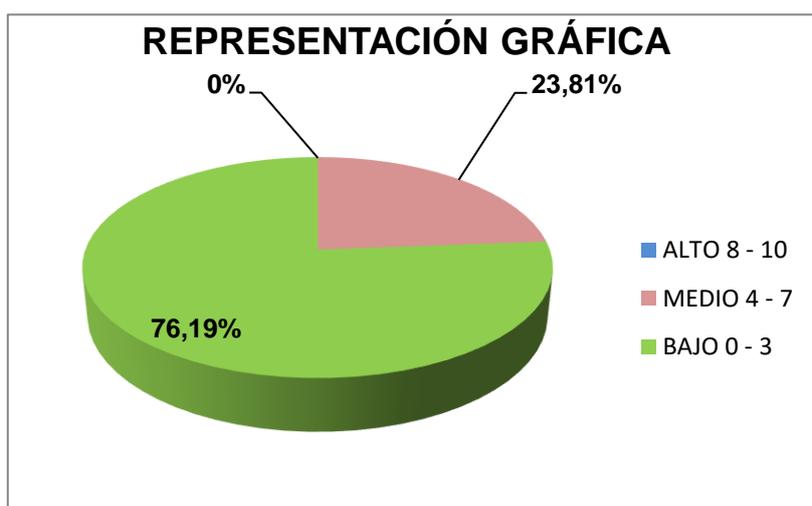
De la lectura de la tabla de la 1ª dimensión se observa que 4 alumnos que equivalen al 19,05% se encuentran en el nivel medio, 17 alumnos que representan el 80,95% están en el nivel bajo y ningún alumno 0% se ubicó en el nivel alto.

Por lo que se puede observar que el 80,95% de niños y niñas del grupo experimental están en el nivel bajo, por lo que la mayoría ha mejorado significativamente al disminuir su agresividad en la primera dimensión agresividad verbal en el post test de agresividad.

**TABLA N° 08**  
**PUNTAJES OBTENIDOS POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL CON**  
**RESPECTO A LA SEGUNDA DIMENSIÓN: AGRESIVIDAD FÍSICA**

NIVELES DE LOGRO	f <sub>i</sub>	f <sub>i</sub> %
ALTO 8 - 10	00	0,00
MEDIO 4 - 7	05	23,81
BAJO 0 - 3	16	76,19
<b>TOTAL</b>	<b>Σ=21</b>	<b>Σ=100</b>

Fuente: Post test, Guía para evaluar la agresividad.



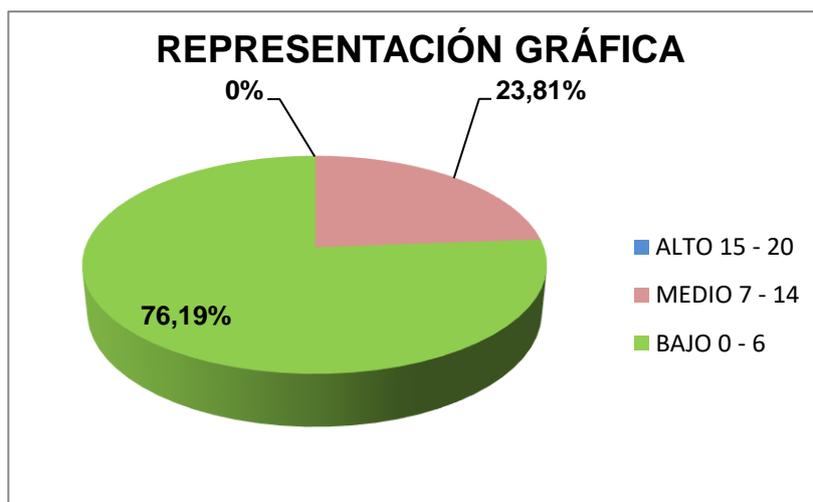
De la lectura de la tabla de la segunda dimensión se observa que 5 alumnos que equivalen al 23,81% se encuentran en el nivel medio, 16 alumnos que representan el 76,19% están en el nivel bajo y ningún alumno 0% se ubicó en el nivel alto.

Por lo que se puede observar que el 76,19% de niños y niñas del grupo experimental están en el nivel bajo, por lo que la mayoría ha mejorado significativamente al disminuir su agresividad en la segunda dimensión agresividad física en el post test de agresividad.

TABLA N° 09  
PUNTAJES GENERALES OBTENIDOS POR LOS ALUMNOS DEL GRUPO  
EXPERIMENTAL EN EL POST TEST PARA EVALUAR LA AGRESIVIDAD

NIVELES DE LOGRO	f <sub>i</sub>	f <sub>i</sub> %
ALTO 15 - 20	00	0,00
MEDIO 7 - 14	05	23,81
BAJO 0 - 6	16	76,19
<b>TOTAL</b>	<b>Σ=21</b>	<b>Σ=100</b>

Fuente: Post test, Guía para evaluar la agresividad.



De la lectura de la tabla del puntaje general observamos que 5 alumnos que representan el 23,81% están en el nivel medio, 16 alumnos que equivalen al 76,19% se encuentran en el nivel bajo y ningún alumno 0% que se ubicó en el nivel alto.

Por lo que se puede observar que la mayoría de niños y niñas del grupo experimental 76,19% se encuentran en el nivel bajo, por lo que han mejorado significativamente al disminuir su agresividad en el post test.

TABLA N° 10  
 RESULTADOS COMPARATIVOS DE LAS MEDIDAS ESTADÍSTICAS OBTENIDAS  
 POR EL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL PRE TEST Y POST TEST PARA  
 EVALUAR LA AGRESIVIDAD

MEDIDAS ESTADÍSTICAS		Momento de aplicación		Ganancia
		Pre test grupo experimental	Post test grupo experimental	
<b>Medidas de tendencia central</b>	Media aritmética	9,76	6,05	-3,71
<b>Medidas de variabilidad</b>	Varianza	24,59	3,55	
	Desviación estándar	4,96	1,88	
	Coeficiente de variabilidad	50,82%	31,07%	

Fuente: Pre test y post test, Guía para evaluar la agresividad

### Interpretación

Como se observa en la tabla N° 10, al comparar las medidas estadísticas calculadas para los resultados de la guía de observación de agresividad, en el pre test y post test, se evidencia que en el pre test la media aritmética de 9,76, corresponde a un nivel medio, considerando que en toda la prueba se pueden obtener 20 puntos; por el contrario, en el post test el promedio ha disminuido hasta 6,05 que indica un nivel bajo en agresividad; lo que ha generado una ganancia o diferencia entre pre test y post test de -3,71 puntos (que indica que la agresividad ha disminuido en esa cantidad) y que es el efecto de la propuesta pedagógica aplicada del juego de roles.

En lo que se refiere a las medidas de variabilidad, la varianza en el pre test indica una dispersión alta de los puntajes con respecto a su media para el grupo experimental ya que su valor 24,59, es elevado; en el post test baja a 3,55, debido a que hay menos variabilidad de los puntajes en la distribución. En cuanto a la desviación estándar, en el pre test su valor 4,96 es considerable; sin embargo en el post test es baja con un valor de 1,88. Por último, el coeficiente de variabilidad porcentual indica que en el pre test la distribución es heterogénea con un valor de 50,82%; por el contrario, en el post test la distribución es homogénea con un valor de 31,07%, lo que significa que el nivel de agresividad es más bajo y parecido o similar entre los niños y niñas del nivel inicial.

## PRUEBA DE HIPÓTESIS APLICANDO LA T DE STUDENT

### a) Datos del pre test y post test

N° sujeto	Puntajes pre test	Puntajes post test	diferencia
1	13	9	4.00
2	9	6	3.00
3	1	3	-2.00
4	9	6	3.00
5	3	5	-2.00
6	9	6	3.00
7	17	6	11.00
8	15	10	5.00
9	9	5	4.00
10	3	3	0.00
11	12	9	3.00
12	5	4	1.00
13	9	8	1.00
14	17	6	11.00
15	13	5	8.00
16	10	6	4.00
17	19	6	13.00
18	8	6	2.00
19	12	8	4.00
20	3	4	-1.00
21	9	6	3.00
			$\bar{d} = 3.71$
			$S_d = 4.09$

## b) Información básica

Información	Valor
Promedio de la diferencia de puntajes $\bar{d}$	3,71
Desviación estándar de la diferencia de puntajes $S_d$	4,09
Nº de alumnos: n	21
Nivel de significancia	$\alpha = 5\% (0,05)$
Estadígrafo de la prueba (fórmula)	$t_c = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$
Grados de libertad	gl = 20
$t_{T(n-1)gl} = t_{T(20)gl}$	$t_{teórico} = 1,71$

## c) Formulación de la hipótesis

H<sub>0</sub>: Los puntajes obtenidos por los alumnos del grupo experimental en el Pre test y Post test no presentan diferencias significativas.

H<sub>1</sub>: Los puntajes obtenidos por los alumnos del grupo experimental en el Pre test y Post test presentan diferencias significativas.

## d) Criterio de decisión

Si  $t_c > t_t$  se rechaza H<sub>0</sub>.

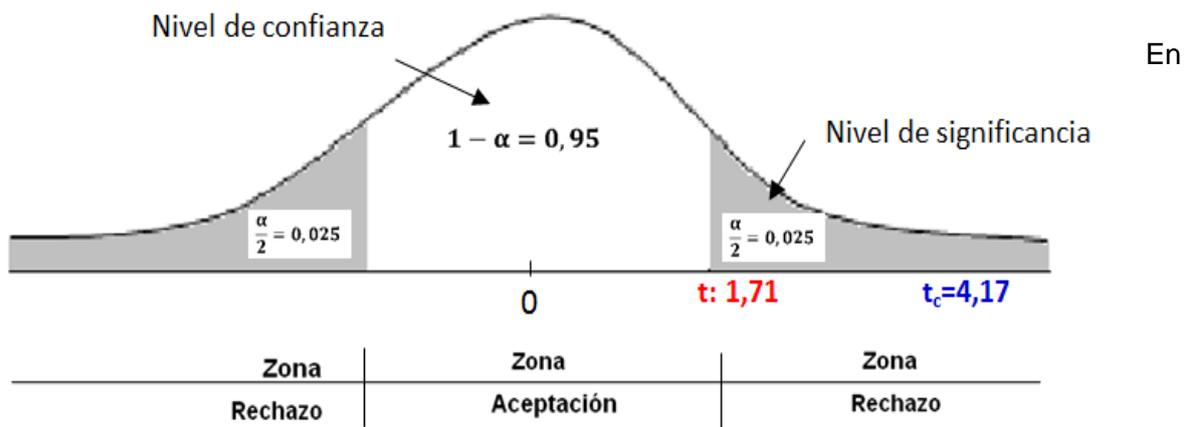
Es decir, si el valor del estadígrafo calculado es mayor que el valor teórico de la tabla correspondiente t de Student, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Calculando el estadígrafo correspondiente de la prueba:

$$t_c = \frac{3,71}{4,09 / \sqrt{21}} = 4,17$$

Resulta que  $t_c = 4,17$ ; y como  $t_t$ , (valor teórico de la tabla) para un nivel de confianza de 5% (0,05) es 1,71; con 20 grados de libertad, resulta que:

$$t_c > t_t \quad 4,17 > 1,71$$



consecuencia, de acuerdo al criterio de decisión se observa que el valor calculado se encuentra a la derecha del valor teórico, por lo tanto es mayor, con lo cual se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis de investigación y demuestra que la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica disminuye el nivel de agresividad de los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial.

## V. DISCUSIÓN

Los resultados de la investigación son significativos, debido a que su sistematización ha permitido demostrar en qué medida la aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica disminuye el nivel de agresividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión en el año 2015.

El nivel de agresividad para los niños y niñas de cinco años del nivel inicial del grupo experimental era predominantemente medio en el pre test con respecto a la primera dimensión agresividad verbal, ya que el 61,90% de niños y niñas se ubicaban en dicho nivel de logro (Tabla N° 03); por el contrario, en el post test el 80,95% de los mismos niños se ubican en el nivel bajo (Tabla N° 07), lo que evidencia una mejora significativa porque se trataba de disminuir y no aumentar la agresividad.

Con respecto a la segunda dimensión agresividad física, en el pre test el 52,38% de niños y niñas del grupo experimental se hallaban en el nivel medio (Tabla N° 04), y en el post test el 72,19% de los mismos niños se ubicaron en el nivel bajo (Tabla N° 08). Asimismo, en cuanto a los puntajes generales de la variable agresividad obtenidos por los niños y niñas del grupo experimental, en el pre test predomina el nivel medio en un 57,14% de niños (Tabla N° 05); sin

embargo, en el post test, el 76,19% de los mismos niños se ubicaban en el nivel bajo (Tabla N° 09), los resultados anteriores constituyen la primera evidencia de la eficacia de la propuesta pedagógica de juego de roles para disminuir la agresividad en niñas y niños de educación inicial.

El juego de roles, según Blasco (2013), es una estrategia con mayor uso en los espacios educativos ya que este está basado en los principios del aprendizaje experimental. Descrito de manera breve, los juegos de roles constituyen representaciones vivenciales de determinados personajes en circunstancias específicas con la finalidad de recrear la naturaleza de estos.

Asimismo, Esteva (2001) menciona que el juego de roles es la acción fundamental en la edad pre escolar porque los pequeños resuelven en este juego contradicciones propias de su edad en relación a lo que “siente y ve” el otro. Es la oportunidad de fomentar la fantasía ligada con la realidad, siendo sus beneficios; desarrolla la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad, el pensamiento; se comunican con lo que le rodea, satisfacen sus deseos de hacer vida social conjuntamente con los adultos, conocen el mundo que los rodea. Estos conceptos y apreciaciones explicadas han sido considerados al momento de elaborar y desarrollar las sesiones de aprendizaje del tratamiento experimental.

La agresividad considerada en este estudio se enfocó desde dos de sus tipos o dimensiones, la agresividad física, la cual según Di Nubila (2009), es aquella que se impone con la invasión del espacio físico o el cuerpo de la persona agredida, o a través de la privación de ese espacio que limita la libertad de dinámica con independencia. Asimismo, la agresividad verbal para el mismo autor Di Nubila (2009) viene a ser el uso de palabras, entonación y volumen de voz que quiere imponerse sobre otra persona, logrando provocar en ésta sentimientos de impotencia, rabia, humillación, vergüenza, inutilidad y vejación. Estos conceptos también han sido considerados al momento de elaborar el instrumento de evaluación de la variable dependiente.

Por otro lado, las medidas estadísticas (Tabla N° 10) indican que los niños y niñas del grupo experimental han disminuido significativamente su agresividad, lo que se determina por la media aritmética o promedio que se ha bajado de 9,76 puntos en el pre test a 6,05 puntos en el post test, con lo cual los niños y niñas logran una ganancia global de -3,71 puntos y por lo tanto su agresividad ha disminuido en forma proporcional. Con respecto a estos resultados, podemos afirmar que son coincidentes con los de Alvarado y Ayesta, (2006) y de Estrada y

Portal (2004), quienes han ejecutado propuestas basadas en los juegos de roles y han logrado mejorar en la muestra la variable dependiente.

Los resultados positivos alcanzados con la aplicación de la propuesta pedagógica del juego de roles, conllevan a considerar que con un estímulo adecuado se puede disminuir la agresividad de los niños y niñas de cinco años de educación inicial, como fue el caso de la aplicación del juego de roles.

Paralelamente, la prueba de hipótesis ha demostrado científicamente que la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica disminuye el nivel de agresividad de los niños y niñas de cinco años de educación inicial; debido a que el estadígrafo calculado ha sido mayor que el valor teórico correspondiente ( $4,17 > 1,71$ ), lo cual, de acuerdo al criterio de decisión, permite aceptar la hipótesis de investigación, y representa una evidencia definitiva de la eficacia del juego de roles como estrategia didáctica.

La discusión precedente, permite afirmar que, con un estímulo o tratamiento experimental adecuado como fue la aplicación del juego de roles se puede disminuir la agresividad en niños y niñas de cinco años de educación inicial.

## **VI. PROPUESTA PEDAGÓGICA**

### **JUEGO DE ROLES PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD: “NOS CONOCEMOS Y RESPETAMOS PARA CONVIVIR MEJOR”**

#### **1.- DATOS GENERALES:**

- 1.1.- Institución Educativa: N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión
- 1.2.- Nivel: Inicial
- 1.3.- Sección: 5 años
- 1.4.- Lugar: Marcabal – Sánchez Carrión
- 1.5.- Duración: 02 meses
- 1.6.- Investigadora: Bach. Acelica Soledad Díaz Hoyos

#### **2.- FUNDAMENTACIÓN:**

La propuesta pedagógica JUEGO DE ROLES PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD: “NOS CONOCEMOS Y RESPETAMOS PARA CONVIVIR MEJOR” se fundamentó en las competencias y capacidades del área Personal Social presentes en el Diseño Curricular Nacional 2009 (Ministerio de Educación, 2009), concretamente en el II ciclo (05 años) de la Educación Básica Regular. Estas competencias y capacidades consideran dos aspectos fundamentales en el desarrollo de los niños de cinco años: la autorregulación de las emociones y la construcción y cumplimiento conjunto de los acuerdos de convivencia como base del ejercicio de la ciudadanía en el marco de la tolerancia y el respeto como valores fundamentales para la configuración del perfil del educando de la EBR.

Cada una de las sesiones componentes de la propuesta han propiciado situaciones de aprendizaje que favorezcan la expresión de ideas, opiniones, experiencias, sentimientos a través de una serie de actividades; entre las cuales está la realización de juego de roles que no solo permitió la expresión libre del niño y la demostración de su creatividad a través de la interpretación de personajes ficticios, sino que también favoreció que el niño tenga mayor soltura corporal y crecimiento de su potencial expresivo y reduzca su agresividad.

Vygotsky (1988) sostiene que el valor de la interacción del niño con el medio que le rodea es básico para el desarrollo de su expresión oral y corporal. Las impresiones interiores del medio circundante son captadas y concretadas por el niño de forma imitativa.

Este procedimiento metodológico posibilitó la formulación de ideas y sentimientos en los participantes usando los medios naturales de comunicación: la voz y el cuerpo: La confianza y la capacidad comunicativa mediante la identificación de roles de los participantes en la actividad dramática se desarrollaron por el estímulo y el apoyo del grupo en donde, por un lado, la comunicación no verbal se ejercitó mediante el mimo o los juegos de expresión corporal y, por otro, la comunicación oral; la capacidad de expresión del individuo, se puso énfasis en la palabra, el sonido y el silencio y la actitud.

Se trató de disminuir en el alumnado la agresividad empleando al máximo los recursos orales (claridad, condición, coherencia, sencillez, naturalidad) para ello se propuso actividades en las que necesariamente haya que utilizar la voz. Se puso a prueba en actividades como, por ejemplo: el juego de personajes y la simulación el compartir libretos tratando de intercambiar ideas.

### 3. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES (DCN 2009)

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CONTENIDOS/SESIONES
1 Afirma su identidad.  2. Convive respetándose a sí mismo y a los demás	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autorregula sus emociones y comportamientos.</li> <li>• Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de derechos y tienen deberes.</li> <li>• Construye y asume normas utilizando conocimientos y principios democráticos.</li> </ul>	SESIÓN 1.- Reconociendo a mis amigos SESIÓN 2.- Somos diferentes y somos amigos SESIÓN 3.- ¿Amor o agresión? SESIÓN 4.- En el zapato del otro SESIÓN 5.- Comparto con mis amigos SESIÓN 6.- Construimos nuestros acuerdos SESIÓN 7.- Aprendemos a escuchar activamente SESIÓN 8.- Hablamos sin gritar y practicamos las palabras mágicas SESIÓN 9.- Cuidamos el aula y los materiales SESIÓN 10.- Aprendemos a trabajar en equipo respetándonos.

### 4.- METODOLOGÍA:

La metodología que se usó fue activa y participativa, basada en el uso de los juegos de roles como estrategia didáctica transversal en cada una de las sesiones significativas pues se buscó estimular la libre expresión, respetar la naturaleza y las posibilidades objetivas de la diversidad de las actitudes, privilegiar el proceso de aprendizaje, e implementar una actitud educativa enfocada hacia el aprendizaje significativo.

# PROPUESTA PEDAGÓGICA

## “JUEGO DE ROLES PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD”

NOS CONOCEMOS Y RESPETAMOS PARA CONVIVIR MEJOR.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2063 DEL CASERÍO DE  
CHOROBAMBA, DISTRITO DE MARCABAL Y PROVINCIA DE  
SÁNCHEZ CARRIÓN

DÍAZ HOYOS, ACELICA SOLEDAD

**2. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA JUEGO DE ROLES PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD: NOS CONOCEMOS Y RESPETAMOS PARA CONVIVIR MEJOR**

**PRIMERA DIMENSIÓN: AUTORREGULAMOS NUESTRAS EMOCIONES**

- SESIÓN 1.- Reconociendo a mis amigos
- SESIÓN 2.- Somos diferentes y somos amigos
- SESIÓN 3.- ¿Amor o agresión?
- SESIÓN 4.- En el zapato del otro
- SESIÓN 5.- Comparto con mis amigos

**SEGUNDA DIMENSIÓN: ELABORAMOS Y CUMPLIMOS NUESTROS ACUERDOS DE CONVIVENCIA**

- SESIÓN 6.- Construimos nuestros acuerdos
- SESIÓN 7.- Aprendemos a escuchar activamente
- SESIÓN 8.- Hablamos sin gritar y practicamos las palabras mágicas
- SESIÓN 9.- Cuidamos el aula y los materiales
- SESIÓN 10.- Aprendemos a trabajar en equipo respetándonos

## SESIÓN Nº 01

1. **TÍTULO:** Reconociendo a mis amigos
2. **PROPÓSITO:** Que los niños y niñas manifiesten diferentes tipos de emociones y descubran cuál de ellos les hacen sentir bien a ellos y a sus compañeros.
3. **SITUACION SIGNIFICATIVA:** En el aula de 5 años de edad se observa que la mayoría de los niños y niñas tienden a mostrar actos de agresividad verbal y física a sus compañeros(as), ocasionando malestar e inadecuada convivencia en el aula; es por ello, que se desarrolla la presente sesión para que todos los niños y niñas aprendan a controlar y expresar adecuadamente sus emociones para que se conozcan, se reconozcan y se integren como un grupo unido.
4. **PRODUCTO:** Aula integrada
5. **FECHA :**

### 6. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	INST. EVALUACIÓN
Personal Social	1 Afirma su identidad	2. Autorregula sus emociones y comportamientos.	Expresa sus emociones: tristeza, alegría, miedo, enojo frente a situaciones vividas.	Ficha de observación

### 7. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGOGICOS	MOMENTOS	- ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS
----------------------	----------	--------------------------	----------

<p><b>Motivación</b></p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p><b>Problematización</b></p> <p><b>Propósito y organización</b></p> <p><b>Gestión y acompañamiento</b></p>	<p><b>INICIO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizan la dinámica: “La fiesta”, la cual consiste en explicar que habrá una fiesta, el primero comienza diciendo su nombre y lo que le gustaría llevar a la fiesta para compartir: “Yo soy Juan y llevaré los globos”. El segundo, repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que llevará. Ejm. Él es Juan y llevará los globos, yo soy María y llevaré la torta.</li> <li>- Responden a las interrogantes:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué trató?</li> <li>• ¿Conoces a tus compañeros?</li> <li>• ¿sabes sus gustos y preferencias?</li> <li>• ¿sabes lo que le molesta?</li> </ul> </li> <li>- Se comunica a los niños y niñas que hoy reconoceremos a nuestros amigos, participando en diferentes dinámicas y participando en juego de roles, manifestando diferentes emociones.</li> <li>- Se organizan en grupos totales y parciales para el desarrollo de las actividades.</li> <li>- Dialogan sobre las normas del aula y de participación.</li> </ul>	
---	----------------------	---	--

Evaluación	DESA- RROLLO	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN (Dilemas morales o problemática ambiental)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sentados en media Luna dialogan sobre la pregunta ¿sabes sus gustos, preferencias y lo que le molesta a tu amigo(a)?</li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Permite identificar la problemática y contrastar)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dialogan si en el aula se viven un ambiente de paz y armonía y si alguna vez han molestado/agredido a sus compañeros(as).</li> <li>Observan 2 manzanas rojas y hermosas. A una de ellas le diremos palabras que la lastimen, la podremos tirar, insultar y pegar. A la otra manzana, intentaremos decirle las palabras más amables que conozcamos. Le pondremos un sticker para distinguirlas.</li> <li>Sentados en círculo, mencionan las características de la manzanas (ambas deben ser muy parecidas en forma, color y tamaño)</li> <li>Cogen la primera manzana y, asumiendo roles diversos, muestran rostros diferentes (muy molestos, burlones, de desprecio, etc.) manifestando verbal y gestualmente su desagrado por ella.</li> <li>Cogen la segunda manzana y, asumiendo roles diversos, muestran rostros diferentes (amabilidad, amor, simpatía, etc.); manifestando verbal y gestualmente su agrado por ella.</li> <li>Luego, observan que la docente corta las manzanas en dos partes cada una y las muestra a los niños y niñas.</li> </ul>  <p><b>TOMA DE DESICIONES (Compromisos, conclusiones y acuerdos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>En asamblea dialogan sobre el por qué las manzanas están así: una jugosa y blanquita y la otra sucia y manchada.</li> <li>Manifiestan cómo se habrán sentido la primera y segunda manzana, respectivamente.</li> <li>Interpretan roles sobre cómo se sintió cada manzana al recibir las palabras, sean de agrado y/o desagrado.</li> <li>Hacen una comparación sobre cómo se sienten nuestros amigos, según el trato que le damos.</li> <li>Proponen qué palabras les gustaría decirles a sus compañeros.</li> <li>Se comprometen a tratar bien a sus amigos.</li> </ul>	Manzanas Stickers cuchillo
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observan al amigo de al lado, mencionan su nombre y le manifiestan palabras amables. Se dan un abrazo.</li> <li>Responden con sus propias palabras las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>¿Será importante lo que aprendimos?, ¿por qué?</li> <li>¿Cómo nos sentimos?</li> </ul> </li> <li>Se evalúa durante el desarrollo de toda la sesión mediante la observación de sus participaciones y al responder a las preguntas. Para este caso se hará uso de una Ficha de Observación.</li> </ul>	Ficha de observación

**FICHA DE OBSERVACIÓN  
INDICADORES:**

1. Expresa sus emociones: tristeza, alegría, miedo, enojo frente a situaciones vividas.

Nº	Indicador Criterio Nombres y Apellidos	Expresa sus emociones: tristeza, alegría, miedo, enojo frente a situaciones vividas.				
		Muy observable	Observable	Regularmente Observable	Escasamente Observable	No Observable
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

## SESIÓN Nº 02

1. **TÍTULO:** Somos amigos y somos diferentes
  2. **PROPÓSITO:** Que los niños y niñas reconozcan y valoren las cualidades y diferencias de sus compañeros(as).
  3. **SITUACION SIGNIFICATIVA:** En el aula de 5 años de edad se observa que la mayoría de los niños y niñas tienden a ponerse sobrenombres ofensivos y mencionarse con adjetivos calificativos negativos, agrediendo verbalmente a sus compañeros(as), ocasionando malestar y dificultad para convivir; es por ello, que se desarrolla la presente sesión para que se integren respetándose y valorándose sin distinción.
  4. **PRODUCTO:** Aula integrada
  5. **FECHA :**
6. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	INST. EVALUACIÓN
Personal Social	1 Afirma su identidad	2. Autorregula sus emociones y comportamientos.	Expresa sus emociones: tristeza, alegría, miedo, enojo frente a situaciones vividas.	Ficha de observación

### 7. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGOGICOS	MOMENTOS	- ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS
----------------------	----------	--------------------------	----------

<b>Motivación</b> <b>Saberes previos</b>  <b>Problematización</b>  <b>Propósito y organización</b>  <b>Gestión y acompañamiento</b> <b>o</b>  <b>Evaluación</b>	<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan el cuento “El sapito chico”</li> <li>- Responden a las interrogantes:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué trató el cuento?</li> <li>• ¿Cómo eran los animales?</li> <li>• ¿Creen que estuvo bien el comportamiento de los demás animales?, ¿Por qué?</li> </ul> </li> <li>- La docente anota las respuestas para luego hacer un contraste de cómo se sintió cada animalito.</li> <li>- Responden a la interrogante               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Seremos todos iguales en el aula?, ¿por qué?</li> </ul> </li> <li>- Plantean sus hipótesis de lo que sucedería si todos fueran iguales.</li> <li>- Se comunica a los niños y niñas que hoy aprenderemos sobre la amistad y las diferencias, participando en diferentes juegos de roles.</li> <li>- Se organizan en grupos totales y parciales para el desarrollo de las actividades.</li> <li>- Dialogan sobre las normas del aula y de participación.</li> </ul>	Vestimentas
---	---------------	---	-------------

	<p><b>DESA- RROLLO</b></p>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN (Dilemas morales o problemática ambiental)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentados en media luna dialogan sobre la pregunta ¿Seremos todos iguales en el aula?, ¿por qué?</li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Permite identificar la problemática y contrastar)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifiestan sus características físicas personales. La docente las anota en un papelote.</li> <li>- Manifiestan sus cualidades. La docente las anota en un papelote.</li> <li>- Se unen en cuatro grupos de seis para dramatizar el cuento escuchado asumiendo roles de sus protagonistas.</li> <li>- Eligen el personaje y las máscaras que utilizarán.</li> <li>- Representan roles dramatizando el cuento de manera espontánea y libre.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DESICIONES (Compromisos, conclusiones y acuerdos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifiestan cómo se sintieron jugando cada rol o representando cada papel</li> <li>- Se comprometen a respetar y a valorar las diferencias de sus amigos(as), no poniendo sobrenombres ofensivos ni dándose adjetivos calificativos negativos.</li> </ul>	<p>máscaras</p>
	<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan al compañero(a) de su lado y le dicen la característica física y cualidad que más le agrada de él.</li> <li>- Responden con sus propias palabras a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Será importante lo que aprendimos?, ¿por qué?</li> <li>• ¿Cómo nos sentimos?</li> </ul> </li> <li>- Se evalúa durante el desarrollo de toda la sesión mediante la observación de sus participaciones y al responder a las preguntas. Para este caso se hará uso de una Ficha de Observación.</li> </ul>	<p>Ficha de observación</p>

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**INDICADORES:**

1. Expresa sus emociones: tristeza, alegría, miedo, enojo frente a situaciones vividas.

Nº	Indicador	Expresa sus emociones: tristeza, alegría, miedo, enojo frente a situaciones vividas.				
		Criterio	Muy observable	Observable	Regularmente Observable	Escasamente Observable
	Nombres y Apellidos					
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

### SESIÓN Nº 03

1. **TÍTULO:** ¿Amor o agresión?
2. **PROPÓSITO:** Que los estudiantes reconozcan los diferentes tipos de agresión y el trato con amor.
3. **SITUACION SIGNIFICATIVA:** En el aula de 5 años de edad se observa que la mayoría de los niños y niñas tienden a empujarse, a insultarse y a discriminar a sus compañeros(as) durante los juegos, fomentado la mala convivencia; es por ello que se desarrolla la presente sesión para que todos los niños y niñas se integren rechazando los diferentes tipos de agresión y cultivando el trato con amor.
4. **PRODUCTO:** Aula integrada
5. **FECHA :**
6. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	INST. EVALUACIÓN
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de derechos y tienen deberes	Manifiesta las causas que originan algunas de sus emociones.	Ficha de observación

### 7. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS
----------------------	----------	------------------------	----------

<b>Motivación</b> <b>Saberes previos</b>  <b>Problematización</b>  <b>Propósito y organización</b>   <b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan el vídeo “La niña que no se sentía mal cuando actuaba mal”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SKRecNeYRxl">https://www.youtube.com/watch?v=SKRecNeYRxl</a></li> <li>- Responden a las interrogantes:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué observaron?</li> <li>• ¿Cómo era la niña?</li> <li>• ¿Creen que estuvo bien el comportamiento de la niña? ¿Por qué?</li> <li>• ¿Si conocieran a alguien así, qué le aconsejarían?</li> </ul> </li> <li>- Responden a la interrogante               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué pasaría si los niños y niñas del jardín fueran como la niña del vídeo?</li> </ul> </li> <li>- Plantean sus hipótesis en función a la pregunta realizada.</li> <li>- Se comunica a los niños y niñas que hoy conoceremos a nuestros amigos y que aprenderemos a integrarnos participando en diferentes actividades y juegos.</li> <li>- Se organizan en grupos totales y parciales para el desarrollo de las actividades.</li> <li>- Dialogan sobre las normas del aula y de participación.</li> </ul>	Vídeo reproductor
--	---------------	--	-------------------

<b>Evaluación</b>	<b>DESARROLLO</b>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN (Dilemas morales o problemática ambiental)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentados en media luna dialogan sobre la pregunta ¿Qué pasaría si todos los niños y niñas del jardín fueran como la niña del vídeo?</li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Permite identificar la problemática y contrastar)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan una muñeca y a niños haciendo la acción que la docente le indica a través de imágenes: pegar, patear, abrazar, gritar, dialogar, etc.</li> <li>- Manifiestan qué acciones corresponden a agresión y qué acciones a buen trato.</li> <li>- En una ficha gráfica colocan marcas en las imágenes donde corresponda: debajo del corazón (buen trato) o debajo de la cara burlesca (agresión).</li> <li>- Conocen que el buen trato significa: abrazar, decir palabras bonitas, ayudar, jugar, sonreír con cariño, ser amable, etc.</li> <li>- Conocen que la agresividad significa: pelear, mirar mal, golpear, empujar, decir cosas hirientes, etc.</li> <li>- Se unen en cuatro grupos de cuatro para representar roles acerca de “Un día en el jardín”. Tres grupos representarán roles de niños agresivos y tres grupos representarán roles de niños que tratan con amor y respeto.</li> <li>- Participan activamente cumpliendo el rol que les tocó, manifestando sus acciones e improvisando diálogos de manera libre.</li> <li>- Dialogan sobre cómo se sintieron al realizar el rol que les tocó representar.</li> <li>-</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES (Compromisos, conclusiones y acuerdos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mediante dibujos (de una cara de enfado o de un corazón), ante la pregunta ¿prefieres amor o agresión?, grafican el trato que desearían recibir.</li> </ul>	<p>muñeca</p> <p>ficha de trabajo stickers</p> <p>vestuarios</p> <p>Cartulinas Plumones</p>
	<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sientan en dos columnas, frente a frente, y haciendo uso de señas (apuntando al corazón o mostrando cara de enfado) cada pareja manifestará si desea amor o agresión.</li> <li>- Se comprometen a cultivar más las acciones de buen trato demostrando para ello, los abrazos, las buenas palabras, los saludos, etc.</li> <li>- Responden con sus propias palabras las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Será importante lo que aprendimos?, ¿por qué?</li> <li>• ¿Cómo nos sentimos?</li> </ul> </li> <li>- Se evalúa durante el desarrollo de toda la sesión mediante la observación de sus participaciones y al responder a las preguntas. Para este caso se hará uso de una Ficha de Observación.</li> </ul>	<p>Ficha de observación</p>

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**INDICADORES:**

1. Manifiesta las causas que originan algunas de sus emociones.

Nº	Indicador Criterio Nombres y Apellidos	Manifiesta las causas que originan algunas de sus emociones.				
		Muy observable	Observable	Regularmente Observable	Escasamente Observable	No Observable
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

## SESIÓN Nº 04

1. **TÍTULO:** En el zapato del otro
2. **PROPÓSITO:** Que los niños y niñas compartan actividades y juegos.
3. **SITUACION SIGNIFICATIVA:** En el aula de 5 años de edad se observa que la mayoría de los niños y niñas no tienen empatía, ocasionando dificultades de convivencia; es por ello, que se desarrolla la presente sesión para se integren tomando en cuenta los sentimientos del otro.
4. **PRODUCTO:** Aula integrada
5. **FECHA :**
6. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	INST. EVALUACIÓN
Personal Social	1 Afirma su identidad	2. Autorregula sus emociones y comportamientos.	Expresa sus emociones: tristeza, alegría, miedo, enojo, frente a situaciones vividas.	Ficha de observación

### 7. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGOGICOS	MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS
----------------------	----------	------------------------	----------

<b>Motivación</b> <b>Saberes previos</b>  <b>Problematización</b>  <b>Propósito y organización</b>  <b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan atentamente un video denominado: "Los niños que no les importaba los demás".               <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mWN0rV8ialI&amp;list=PLwsA9jlgOsOzSXZPp6T3UrebhGCvHWRN9&amp;index=10">https://www.youtube.com/watch?v=mWN0rV8ialI&amp;list=PLwsA9jlgOsOzSXZPp6T3UrebhGCvHWRN9&amp;index=10</a></li> </ul> </li> <li>- Responden a las interrogantes:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué observaron?</li> <li>• ¿Cómo era los niños?</li> <li>• ¿Crees que estuvo bien el comportamiento de los niños? ¿Por qué?</li> <li>• ¿Alguna vez te has sentido agredido?, ¿cómo?</li> </ul> </li> <li>- Responden a la interrogante               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Si hay niños que suelen molestar y ser agresivos, les prestarías ayuda?, ¿por qué?</li> </ul> </li> <li>- Plantean sus hipótesis ante la pregunta realizada.</li> <li>- Se comunica a los niños y niñas que hoy aprenderemos sobre cómo ser empáticos e integrarnos participando en diferentes actividades y juegos.</li> <li>- Se organizan en grupos totales y parciales para el desarrollo de las actividades.</li> <li>- Dialogan sobre las normas del aula y de participación.</li> </ul>	Video reproductor
--	---------------	---	-------------------

<b>Evaluación</b>	<b>DESARROLLO</b>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN (Dilemas morales o problemática ambiental)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentados en media luna dialogan sobre la pregunta ¿Si hay niños que suelen molestar y ser agresivos, les prestarías ayuda?, ¿por qué?</li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Permite identificar la problemática y contrastar)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogan si en el aula han actuado alguna vez como los niños del vídeo.</li> <li>- Comentan si alguna vez han recibido mal trato de parte de otros niños(as).</li> <li>- Observan un muñeco de trapo con zapatos (talla regular de los niños) y se les propone que se imaginen que ese es el niño que siempre les molesta, les pone apodos, les dice cosas feas y que ellos hoy podrán realizar la acción que desean con él porque estarán frente a él.</li> <li>- Sentados en el suelo, de manera circular, se irán parando, respetando sus turnos, dirigiéndose al muñeco. Cada niño(a) realizará la acción que desee asumiendo un rol: abrazándolo, jalándole el cabello, etc. Se les pide que recuerden la acción que realizaron.</li> <li>- De manera voluntaria se pide a un niño que mencione qué rol tomó y qué acción realizó hacia el muñeco, se le pide que se ponga los zapatos del muñeco y se le pregunta si le gustaría que todos los niños repitan la acción que el realizó con el muñeco. El niño deberá responder sí o no y por qué.</li> <li>- Sucesivamente se pedirá la participación de todos los niños. (evitar que los niños sean golpeados o maltratados, sólo se necesita la reflexión).</li> <li>- Las acciones positivas como besos y abrazos que realizaron algunos niños se deberán repetir y fomentarlas cuando se pongan los zapatos.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES (Compromisos, conclusiones y acuerdos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionan y se comprometen a evitar cualquier tipo de agresión.</li> </ul>	Muñeco zapatos
	<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizan los diferentes tipos de abrazos: de oso, de espalda y de sándwich.</li> <li>- Responden con sus propias palabras las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Será importante lo que aprendimos?, ¿por qué?</li> <li>• ¿Cómo nos sentimos?</li> </ul> </li> <li>- Se evalúa durante el desarrollo de toda la sesión mediante la observación de sus participaciones y al responder a las preguntas. Para este caso se hará uso de una Ficha de Observación.</li> </ul>	Ficha de observación

**FICHA DE OBSERVACIÓN  
INDICADORES:**

1. Expresa sus emociones: tristeza, alegría, miedo, enojo, frente a situaciones vividas.

Nº	Indicador Criterio Nombres y Apellidos	Expresa sus emociones: tristeza, alegría, miedo, enojo, frente a situaciones vividas.				
		Muy observable	Observable	Regularmente Observable	Escasamente Observable	No Observable
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

## SESIÓN Nº 05

1. **TÍTULO:** Comparto con mis amigos
2. **PROPÓSITO:** Que los estudiantes compartan sus actividades y juegos sin diferencias.
3. **SITUACION SIGNIFICATIVA:** En el aula de 5 años de edad se observa que la mayoría de los niños y niñas tienen grupos preferidos de amigos(as), consecuentemente, en las labores del aula, prefieren trabajar sólo con estos grupos, ignorando a los demás niños y niñas del salón. Es por ello que se desarrollará la presente sesión, para promover la integración general y la construcción de habilidades para cultivar la amistad.
4. **PRODUCTO:** Aula integrada
5. **FECHA :**
6. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	INST. EVALUACIÓN
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de derechos y tienen deberes	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.	Lista de cotejo

## 7. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS
----------------------	----------	------------------------	----------

<b>Motivación</b> <b>Saberes previos</b>  <b>Problematización</b>  <b>Propósito y organización</b>  <b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan atentamente el video denominado: "La niña que no quería compartir".                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fbWWalfJ7Sg">https://www.youtube.com/watch?v=fbWWalfJ7Sg</a></li> </ul> </li> <li>- Responden a las interrogantes:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué observaron?</li> <li>• ¿Cómo era la niña?</li> <li>• ¿Crees que estuvo bien el comportamiento de la niña?, ¿por qué?</li> <li>• Si conocieras a alguien así, ¿qué le aconsejarías?</li> </ul> </li> <li>- Responden a la interrogante                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué pasaría si los niños y niñas del jardín fueran como la niña del vídeo?</li> </ul> </li> <li>- Plantean sus hipótesis a la pregunta formulada.</li> <li>- Se comunica a los niños y niñas que hoy conoceremos a nuestros amigos y que aprenderemos a integrarnos participando en diferentes actividades y juegos de roles.</li> <li>- Se organizan en grupos totales y parciales para el desarrollo de las actividades.</li> <li>- Dialogan sobre las normas del aula y de participación.</li> </ul>	Video reproductor
--	---------------	--	-------------------

<b>Evaluación</b>	<b>DESARROLLO</b>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN (Dilemas morales o problemática ambiental)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentados en media Luna dialogan sobre la pregunta ¿Qué pasaría si los niños y niñas del jardín fueran como la niña del video?</li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Permite identificar la problemática y contrastarla)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recuerdan los juegos de roles realizados en los días anteriores y comentan sus impresiones.</li> <li>- Observan el video <b>“Patrik friend: compartir”</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KiqoXcN2ZFI">https://www.youtube.com/watch?v=KiqoXcN2ZFI</a></li> <li>- Dialogan los personajes del video manifestando sus características: color, especie, sonido onomatopéyico, etc.</li> <li>- Reconocen que hay cuatros animales (dos perros, un gato y un oso) y una niña.</li> <li>- Identifican, a partir del video observado, qué personaje compartía y quién no.</li> <li>- Se dividen en cuatro grupos y, asumiendo roles de los personajes, dramatizan el cuento en dos escenas: momento de juego y cumpleaños.</li> <li>- Utilizan vestimentas y disfraces y participan activamente cumpliendo los roles que les corresponde.</li> <li>- Manifiestan cómo se sintieron asumiendo cada rol correspondiente.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DESICIONES (Compromisos, conclusiones y acuerdos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se comprometen a trabajar con diferentes equipos considerando que todos somos amigos.</li> </ul>	<p>Vídeo reproductor</p> <p>Vestimenta</p> <p>Objetos para escenificar</p>
	<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentados en el centro de la mesa deciden compartir sus alimentos y actuar amablemente.</li> <li>- Responden con sus propias palabras las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Será importante lo que aprendimos?, ¿por qué?</li> <li>• ¿Cómo nos sentimos?</li> </ul> </li> <li>- Se evalúa durante el desarrollo de toda la sesión mediante la observación de sus participaciones y al responder a las preguntas. Para este caso se hará uso de una Lista de cotejo.</li> </ul>	<p>Lista de cotejo</p>

**LISTA DE COTEJO  
INDICADORES:**

1. Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.

Nº	Indicador Criterio Nombres y Apellidos	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.	
		SÍ	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

## SESIÓN Nº 06

1. **TÍTULO:** Construimos juntos nuestras normas de aula
  2. **PROPÓSITO:** Que los estudiantes reflexionen sobre la importancia del cumplimiento de las normas de convivencia para vivir mejor.
  3. **SITUACION SIGNIFICATIVA:** En el aula de cinco años se observa que la mayoría de los niños y niñas aun no cumplen con cabalidad las normas de convivencia establecidas. Por ello, la presente sesión de aprendizaje revisaremos y evaluaremos las normas que contribuirán a que los estudiantes reflexionen sobre el cumplimiento de las normas para tener una adecuada convivencia.
  4. **PRODUCTO:** Compromiso para cumplir las normas de convivencia.
  5. **FECHA :**
6. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	INST. EVALUACIÓN
Personal Social	2.Convive respetándose a sí mismo y a los demás	3. Construye y asume normas utilizando conocimientos y principios democráticos.	Menciona a partir de una reflexión la importancia del cumplimiento de las normas.	Ficha de observación

## 7. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS
----------------------	----------	------------------------	----------

<p><b>Motivación</b></p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p><b>Problematización</b></p> <p><b>Propósito y organización</b></p> <p><b>Gestión y acompañamiento</b></p>	<p><b>INICIO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En grupo grande realizan la dramatización "Un día de clases" asumiendo cada uno el rol elegido personalmente.</li> <li>- Responden a las interrogantes:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué personaje observaron?</li> <li>• ¿Qué sucedió en clase?</li> <li>• ¿Cómo se sintió la profesora?</li> <li>• ¿Qué piensan sobre la actuación de los estudiantes?</li> <li>• ¿Cumplieron las normas de su aula?, ¿sí o no?, ¿por qué?</li> </ul> </li> <li>- Responden a la interrogante                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué podemos hacer para todos cumplan las normas y vivir bien?</li> </ul> </li> <li>- Plantean sus hipótesis de lo que sucedería en el aula si no hubieran normas.</li> <li>- Se comunica a los niños y niñas que hoy revisaremos juntos nuestras de convivencia y plantearemos un cuadro de honor para los mejores amigos y una silla pensadora para reflexionar sobre sus actos.</li> <li>- Se organizan en grupos totales y parciales para el desarrollo de las actividades.</li> </ul>	<p>Vestimentas</p>
---	----------------------	---	--------------------

Evaluación	DESARROLLO	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN (Dilemas morales o problemática ambiental)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentados en círculo dialogan sobre la pregunta ¿Qué podemos hacer para que todos cumplan las normas y vivir bien?</li> <li>- Observan el video: “los niños que no respetan las reglas”. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hH0J8cTaCLQ">https://www.youtube.com/watch?v=hH0J8cTaCLQ</a></li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Permite identificar la problemática y contrastar)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En grupos de cuatro integrantes salen a escenificar las imágenes que la docente les muestre (imágenes de personas cumpliendo o infringiendo normas). Cumplirán los roles de manera libre, eligiendo el personaje y la acción.</li> <li>- Los espectadores (niños) recibirán una paleta de una estrellita con carita alegre y triste. Observarán si la acción es correcta según las normas y levantarán la paleta según consideren.</li> <li>- Dialogan y evalúan si en el aula han estado cumpliendo las normas de convivencia y colocan caritas alegres o tristes en las imágenes dónde se observa si se cumple o no la norma.</li> <li>- Reciben distintas imágenes: caritas tristes, alegres y estrellitas.</li> <li>- Describen las imágenes recibidas y comentan.</li> <li>- Observan un cuadro de honor, en el cual estará sólo el nombre o la foto del niño(a) estrella que significa ser el mejor amigo y el que cumple las normas del aula, el mismo que recibirá una estrella a la salida.</li> <li>- Dialogan sobre las sanciones o “castigos” de no cumplir las normas; las cuales serán propuestas por los niños(as).</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES (Compromisos, conclusiones y acuerdos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponen otras normas que consideren importantes para el aula.</li> <li>- Se comprometen a cumplir las normas estampando la palma de la mano derecha en la hoja de compromisos y así poder ganarse su estrella.</li> </ul>	<p>Video reproductor</p> <p>Paletas con imágenes</p> <p>Objetos para escenificar</p> <p>Imágenes</p>
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Responden con sus propias palabras las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Será importante lo que aprendimos? ¿por qué?</li> <li>• ¿Cómo nos sentimos?</li> </ul> </li> <li>- Se evalúa durante el desarrollo de toda la sesión mediante la observación de sus participaciones y al responder a las preguntas. Para este caso se hará uso de una Ficha de Observación.</li> </ul>	Ficha de observación

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**INDICADORES:**

1. Menciona a partir de una reflexión la importancia del cumplimiento de las normas.

Nº	Indicador Criterio Nombres y Apellidos	Menciona a partir de una reflexión la importancia del cumplimiento de las normas.				
		Muy observable	Observable	Regularmente Observable	Escasamente Observable	No Observable
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

## SESIÓN Nº 07

1. **TÍTULO:** “Aprendemos a escuchar activamente”.
2. **PROPÓSITO:** Que los niños y niñas aprendan a escuchar activamente esperando sus turnos para hablar y así cumplir adecuadamente las normas del aula.
3. **SITUACION SIGNIFICATIVA:** Los niños y niñas de 5 años, no realizan la escucha activa, interrumpiendo durante el desarrollo de las sesiones. Por ello, es necesario desarrollar la presente sesión de aprendizaje para promover el cumplimiento de las normas de convivencia en lo que se refiere a la escucha activa, lo que se logrará a través de juegos de roles, dinámicas y actividades de regulación y escucha activa.
4. **PRODUCTO:** Compromiso y demostración de los niños y niñas para escuchar activamente.
5. **FECHA :**
6. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	INST. EVALUACIÓN
Personal Social	2 Convive respetándose a sí mismo y a los demás	2 Construye y asume normas utilizando conocimientos y principios democráticos	Cumple las normas de su aula.	Lista de cotejo

### 7. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS
----------------------	----------	------------------------	----------

<b>Motivación</b> <b>Saberes previos</b> <b>Problematización</b> <b>Propósito y organización</b> <b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan la participación de un mimo con una caja sorpresa. El mimo dará pistas con gestos, movimientos y sonidos onomatopéyicos (audio bajo). Cuando hayan adivinado la docente sacará el objeto identificado.</li> <li>- Responden a las interrogantes:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué personaje observaron?</li> <li>• ¿Les gustó la participación del mimo?</li> <li>• ¿Los sonidos estaban en volumen fuerte o bajo?</li> </ul> </li> <li>- Responden a la interrogante               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay niños(as) que hicieron desorden ¿Creen que podremos escuchar y entender en medio de la bulla? ¿Por qué?</li> </ul> </li> <li>- Se comunica a los niños y niñas que hoy aprenderemos a escuchar activamente, interpretando roles con la técnica de la pantomima y utilizando sonidos onomatopéyicos</li> <li>- Se organizan en grupos totales y parciales para el desarrollo de las actividades.</li> <li>- Recuerdan sus compromisos de la sesión pasada y dialogan sobre las normas del aula y de la participación para el día de hoy.</li> </ul>	Pintura para rostro  Traje de mimo  Caja forrada  Juguetes Grabadora Cd con sonidos onomatopéyicos
	<b>DESARROLLO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN (Dilemas morales o problemática ambiental)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hay niños que hicieron desorden ¿Creen que podremos escuchar y entender en medio de la bulla?, ¿por qué?</li> </ul>	

<b>Evaluación</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan el video: “El niño que nunca escuchaba” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fSz4Va4a6Og">https://www.youtube.com/watch?v=fSz4Va4a6Og</a></li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Permite identificar la problemática y contrastarla)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogan sobre el problema observado en el video y manifiestan sus hipótesis de solución para el problema.</li> <li>- La docente anota las respuestas de los niños y niñas.</li> <li>- Dialogan sobre la importancia de escuchar para entender.</li> <li>- Reconocen que para escuchar activamente es necesario observar a la persona que habla, concentrarse y no interrumpirla, esperar el turno que nos den para el uso de la palabra y levantando la mano</li> <li>- En grupo de seis integrantes, mediante la pantomima, representan roles del animal que ellos escogen. Lo realizarán con gesticulaciones, movimientos corporales y sonidos onomatopéyicos para que los espectadores adivinen.</li> <li>- Observan la participación de un mimo, el cual sacará animalitos de peluche de la caja sorpresa y ellos deberán imitar sus desplazamientos sin hacer ruido. Cuando se toque la pandereta se sentarán sin hacer ruido y así sucesivamente.</li> <li>- Dialogan la importancia de observar a la persona que se dirige a nosotros.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES (Compromisos, conclusiones y acuerdos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se comprometen a escuchar activamente y levantar la mano para hablar y esperar sus turnos para el uso de la palabra y así comprendernos mejor.</li> </ul>	Video reproductor
	<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizan la dinámica “Repitiendo patrones”. Ejm. “Muñeca, carro, muñeca, carro..... Perderá quien no está atento.</li> <li>- Responden con sus propias palabras las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>○ ¿Será importante lo que aprendimos?, ¿por qué?</li> <li>○ ¿Cómo nos sentimos?</li> </ul> </li> <li>- Se evalúa durante el desarrollo de toda la sesión mediante la observación de sus participaciones y al responder a las preguntas. Para este caso se hará uso de una Lista de cotejo.</li> </ul>	Lista de cotejo

**LISTA DE COTEJO  
INDICADORES:**

1. Cumple las normas de su aula.

Nº	Indicador Criterio Nombres y Apellidos	Cumple las normas de su aula.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

## SESIÓN Nº 08

1. **TÍTULO:** Hablamos sin gritar y practicamos las palabras mágicas.
2. **PROPÓSITO:** Que los niños (as) utilicen expresiones amables para dirigirse a los demás.
3. **SITUACION SIGNIFICATIVA:** Los niños y niñas de 5 años, en su mayoría, no utilizan expresiones amables para comunicarse entre pares. Por ello, es necesario desarrollar la presente sesión de aprendizaje para promover el uso de las palabras mágicas y, por ende, mejorar la buena convivencia.
4. **PRODUCTO:** Compromiso y demostración de los niños y niñas del uso de las palabras mágicas.
5. **FECHA :**
6. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	INST. EVALUACIÓN
Personal Social	2. Convive respetándose a sí mismo y a los demás	1 Interactúa con cada persona reconociendo que todas son sujetos de derechos y tienen deberes.	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.	Ficha de observación

## 7. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS
----------------------	----------	------------------------	----------

<b>Motivación</b> <b>Saberes previos</b> <b>Problematización</b> <b>Propósito y organización</b> <b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan y escuchan el video “Los niños que gritaban todo el tiempo”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=k3Qgz9zSyQ4">https://www.youtube.com/watch?v=k3Qgz9zSyQ4</a></li> <li>- Responden a las interrogantes:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué personajes observaron?</li> <li>• ¿Qué sucedía con los niños?</li> <li>• ¿Cómo se comunicaban estos dos niños?</li> </ul> </li> <li>- Responden a la interrogante                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué forma debemos comunicarnos?</li> </ul> </li> <li>- Se comunica a los niños y niñas que hoy aprenderemos la importancia de aprender a comunicarnos, utilizar las palabras mágicas y ser amables con los demás.</li> <li>- Se organizan en grupos totales y parciales para el desarrollo de las actividades.</li> <li>- Recuerdan sus compromisos de la sesión pasada y dialogan sobre las normas del aula y de la participación para el día de hoy.</li> </ul>	Vídeo reproductor
	<b>DESA-ROLLO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN (Dilemas morales o problemática ambiental)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentados en círculo dialogan sobre la pregunta: ¿De qué forma debemos comunicarnos?</li> <li>- La docente anota en un papelote las respuestas de los niños y niñas.</li> </ul>	

<p><b>Evaluación</b></p>		<p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Permite identificar la problemática y contrastarla)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogan que muchas veces no utilizamos las palabras amables y/o mágicas cuando, por ejemplo, los compañeros nos entregan nuestras loncheras y no decimos gracias, cuando nos paramos al baño sin pedir permiso, cuando nos burlamos de nuestros compañeros y no nos disculpamos, etc.</li> <li>- La docente pide la participación de parejas de niños para asumir roles en una escenificación corta dirigida por la docente y con los siguientes dos casos: <ul style="list-style-type: none"> <li>o <i>Se encontraba Andrea jugando en el parque de los juegos cuando, de pronto, llegó corriendo Martín y la golpeó sin querer y haciendo llorar a Andrea. Martín regresó y le dijo así "..."</i> (Se deja que el niño o niña hable solo utilizando la palabra mágica).</li> <li>o <i>Estaba Rihanna muy contenta con su nueva muñeca cuando, de pronto, se acercó Asiris queriendo jugar con la muñeca y Rihanna muy molesta dijo "Es mía"; entonces Asiris pensó y recordó que le había faltado una palabra mágica para poder jugar con ella: ...</i> (Se deja que el niño o niña hable solo utilizando la palabra mágica).</li> </ul> </li> <li>- Intercambian roles con los mismos casos y los escenifican de forma independiente.</li> <li>- Juegan a ordenar siluetas de grande a pequeño, utilizando expresiones amables y compartiendo.</li> <li>- Agrupan las imágenes grandes, medianas y pequeñas.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES (Compromisos, conclusiones y acuerdos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se comprometen a utilizar las palabras mágicas de forma permanente.</li> </ul>	
	<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se sientan en círculo y, pasando una pelota de trapo muy rápidamente, cada uno dice una palabra mágica o una expresión amable, evitando repetir la misma palabra o frase.</li> <li>- Entonan la canción "Por favor y gracias" de Barney, el dinosaurio</li> <li>- Responden con sus propias palabras las preguntas:</li> <li>- <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Será importante lo que aprendimos?, ¿por qué?</li> <li>• ¿Cómo nos sentimos?</li> </ul> </li> <li>- Se evalúa durante el desarrollo de toda la sesión mediante la observación de sus participaciones y al responder a las preguntas. Para este caso se hará uso de una Ficha de Observación.</li> </ul>	<p>Ficha de observación</p>

**FICHA DE OBSERVACIÓN****INDICADORES:**

1. Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.

Nº	Indicador Criterio Nombres y Apellidos	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.				
		Muy observable	Observable	Regularmente Observable	Escasamente Observable	No Observable
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

## SESIÓN Nº 09

1. **TÍTULO:** Cuidamos el aula y los materiales.
2. **PROPÓSITO:** Que los niños y niñas demuestren el cuidado del aula y de los materiales.
3. **SITUACION SIGNIFICATIVA:** Los niños y niñas de 5 años, en su mayoría, no demuestran el cuidado por los materiales y el aula. Por ello, es necesario llevar a cabo la presente sesión de aprendizaje para fortalecer el cumplimiento de las normas del aula en relación al cuidado y conservación de los bienes desarrollando el valor de la responsabilidad.
4. **PRODUCTO:** Aula y materiales ordenados con niños y niñas comprometidos en ello.
5. **FECHA :**
  
6.  **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	INST. EVALUACIÓN
Personal Social	2 Convive respetándose a sí mismo y a los demás	2 Construye y asume normas utilizando conocimientos y principios democráticos	Cumple las normas de su aula.	Lista de cotejo

### 7. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS
----------------------	----------	------------------------	----------

<b>Motivación</b>  <b>Saberes previos</b>  <b>Problematización</b>  <b>Propósito y organización</b>	<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente indica que observarán un video y juntos recuerdan las normas para escuchar activamente: Observar, concentrarse, no interrumpir, bracitos y piernitas quietas.</li> <li>- Observan atentamente un video denominado: "El niño que rompe cosas". <a href="https://www.youtube.com/watch?v=_xliWkbCrRE">https://www.youtube.com/watch?v=_xliWkbCrRE</a></li> <li>- Responden a las preguntas recordando las normas para participar:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué sucedía en el aula?</li> <li>• ¿Se cumplen las normas en su aula?, ¿por qué?</li> <li>• ¿Por qué creen que los niños actuaban así?</li> <li>• ¿Qué opinan de la actuación de los niños?, ¿por qué?</li> </ul> </li> <li>- Responden a la pregunta: ¿Qué sucede si no cuidamos los juguetes y los materiales del aula?</li> <li>- Se les comunica a los niños que el propósito del día es aprender a cuidar el aula y los materiales.</li> <li>- Recuerdan las normas establecidas y observan quiénes cumplen los acuerdos.</li> </ul>	Vídeo reproductor
	<b>DESARROLLO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN (Dilemas morales o problemática ambiental)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentados en media luna dialogan sobre la pregunta: ¿Qué sucede si no cuidamos los juguetes y los materiales del aula?</li> <li>- La docente anota en un papelote las respuestas de los</li> </ul>	Papelote Plumones

<b>Evaluación</b>		<p>niños y niñas.</p> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Permite identificar la problemática y contrastar)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Representan roles de “juguetes nuevos” y “juguetes viejos o rotos” de forma intercalada.</li> <li>- Comentan sus impresiones: ¿cómo se sintieron siendo “nuevos”?, ¿cómo se sintieron siendo “viejos o rotos”?</li> <li>- Observan con atención algunos materiales rotos por ellos: juguetes, materiales de aula, etc.</li> <li>- Dialogan sobre lo observado y manifiestan razones de a qué se debe que estén rompiendo y descuidando los materiales.</li> <li>- La docente les muestra la imagen de una muñeca Barbie y de un osito y les pregunta si desean llevarse a casa de regalo.</li> <li>- Reciben de manera individual las imágenes de la muñeca y del osito rotos y descuidados. La docente explica que alguien rompió y maltrató estos materiales y les pide que, por favor, intenten pegarlos o arreglarlos para que queden igual a la muestra.</li> <li>- Reciben diversos materiales para arreglar y pegar las imágenes.</li> <li>- Exponen sus imágenes compuestas o reparadas y manifiestan cómo se sintieron al recibir los materiales rotos.</li> <li>- Dialogan que es importante cuidar los materiales del aula y mantenerlos íntegros porque sirven para nosotros mismos.</li> <li>- Mencionan cómo pueden cuidar cada sector.</li> <li>- Observan el video: “orden en el salón de clases”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5p4MI9R0WX8">https://www.youtube.com/watch?v=5p4MI9R0WX8</a></li> <li>- Por grupos de cuatro reciben roles e instrucciones que deberá realizar cada niño para cuidar el sector que le corresponde. Ejm: Ordenar los muebles del aula, pasar trapo húmedo o seco, contar la cantidad de juguetes u objeto que hay, cuidar el buen uso. Cada uno recibirá un collarín con la imagen de la responsabilidad que le toca</li> <li>- Los niños y niñas mencionan las normas del cuidado del material del aula.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES (Compromisos, conclusiones y acuerdos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se comprometen a cuidar el aula y los materiales mediante acciones como: Dejar tapados los plumones. no rayar la mesa ni el piso, cuidar los juguetes, cuidar los libros, etc.</li> </ul>	<p>Objetos</p> <p>Imágenes</p> <p>Imágenes Tijeras Gomas Cintas maskingtape</p> <p>Collarín</p>
	<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En círculo, lanzan un globo, y quien coja el globo deberá decir una acción para cuidar el aula y los materiales. No se debe repetir.</li> <li>- Responden con sus propias palabras las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Será importante lo que aprendimos?, ¿por qué?</li> <li>• ¿cómo nos sentimos?</li> </ul> </li> <li>- Se evalúa durante el desarrollo de toda la sesión mediante la observación de sus participaciones y al responder a las preguntas. Para este caso se hará uso de una Lista de cotejo.</li> </ul>	<p>Globo</p> <p>Lista de cotejo</p>

**LISTA DE COTEJO  
INDICADORES:**

1. Cumple las normas de su aula.

Nº	Indicador Criterio Nombres y Apellidos	Cumple las normas de su aula.	
		Sí	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

## SESIÓN Nº 10

1. **TÍTULO:** Aprendemos a trabajar en equipo respetándonos.
2. **PROPÓSITO:** Que los niños y niñas trabajen en equipo respetándose unos a otros
3. **SITUACION SIGNIFICATIVA:** Los niños y niñas 5 años, en su mayoría, no saben trabajar en equipo. Por ello, es necesario llevar a cabo la presente sesión de aprendizaje para fortalecer el trabajo en equipo y la buena convivencia.
4. **PRODUCTO:** Trabajo en equipo.
5. **FECHA :**
6. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES	INST. EVALUACIÓN
Personal Social	2. Convive respetándose a sí mismo y a los demás	2 Construye y asume normas utilizando conocimientos y principios democráticos	Cumple las normas de su aula.	Lista de cotejo

## 7. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	RECURSOS
----------------------	----------	------------------------	----------

<b>Motivación</b>  <b>Saberes previos</b>  <b>Problematización</b>  <b>Propósito y organización</b>  <b>Gestión y acompañamiento</b>	<b>INICIO</b>	<p>- La docente indica que observarán un video y juntos recuerdan las normas para escuchar activamente: Observar, concentrarse, no interrumpir, bracitos y piernitas quietas.</p> <p>- Observan atentamente un video denominado: “Los niños que discuten por todo”.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=8a-y106cHVE">https://www.youtube.com/watch?v=8a-y106cHVE</a></p> <p>- Responden a las preguntas recordando las normas para participar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué sucedía con los niños?</li> <li>• ¿Se cumplen las normas en su aula?, ¿por qué?</li> <li>• ¿Qué opinas de la actuación de los niño?, ¿por qué?</li> </ul> <p>- Responden a la pregunta: ¿Cómo debemos actuar en aula? ¿Por qué?</p> <p>- Se les comunica a los niños que el propósito del día es aprender a trabajar en equipo mediante la escucha activa.</p>	Vídeo reproductor
	<b>DESARROLLO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN (Dilemas morales o problemática ambiental)</b>	

Evaluación		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentados en círculo dialogan sobre la pregunta: ¿Cómo debemos actuar en aula?</li> <li>- La docente anotará las respuestas en un papelote.</li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Permite identificar la problemática y contrastar)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan un video “Es mejor trabajar en equipo” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mOt3YPt61oY">https://www.youtube.com/watch?v=mOt3YPt61oY</a></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogan sobre el video y las diferentes historias cortas observadas en el video: Pingüinos, hormigas y cangrejos.</li> <li>- Responden a la pregunta ¿Qué permitió que se salvaran del depredador? (trabajo en equipo)</li> <li>- Forman 3 grupos o equipos de trabajo y asumen roles representando las escenas observadas. En cada grupo se realizará el rol del depredador y los roles de los animales protegiéndose mutuamente. Cada niño(a) cumplirá el rol que le corresponde.</li> <li>- Comentan sus impresiones acerca de los roles asumidos.</li> <li>- Para demostrar que saben trabajar en equipo, realizan la dinámica “Figuras humana”, la cual consiste en que formar cuatro equipos. Todos los integrantes deberán participar y formar la imagen que la docente muestra. Ejm: cuadrado, casa, círculo, letra A, etc.</li> </ul> <p><b>TOMA DE DECISIONES (Compromisos, conclusiones y acuerdos)</b></p> <p>Se comprometen a trabajar en equipo respetándose unos a otros y decidiendo colocar la frase de compromiso dentro del cuadro de acuerdos.</p>	<p>Papelote Plumones</p> <p>Vídeo reproductor</p> <p>Gorros con imagen de animales</p>
	<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En asamblea manifiestan cómo se sintieron al trabajar en equipo y la importancia que cumple cada integrante.</li> <li>- Responden con sus propias palabras las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Será importante lo que aprendimos?, ¿por qué?</li> <li>• ¿Cómo nos sentimos?</li> </ul> </li> <li>- Se evalúa durante el desarrollo de toda la sesión mediante la observación de sus participaciones y al responder a las preguntas. Para este caso se hará uso de una Lista de cotejo.</li> </ul>	Lista de cotejo

**LISTA DE COTEJO  
INDICADORES:**

1. Cumple con las normas del aula.

Nº	Criterio Nombres y Apellidos	Indicador		Cumple con las normas del aula.	
		SÍ	NO	SÍ	NO
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					

## VII. CONCLUSIONES

- 1° En el pre test el nivel de agresividad, en términos porcentuales, fue predominantemente **medio** en un 57,14% y **alto** en un 19,05% de los niños y niñas integrantes de la muestra de estudio. La misma tendencia se observó en las dimensiones de agresividad verbal y agresividad física.
- 2° La propuesta pedagógica de juego de roles como estrategia didáctica ha sido diseñada, implementada, ejecutada y evaluada en un conjunto de 10 sesiones de aprendizaje significativo siguiendo las recomendaciones metodológicas propias del nivel inicial y cumpliendo las competencias y capacidades del Diseño curricular Nacional 2009 afines a la autorregulación de las emociones y a la construcción y cumplimiento de los acuerdos de convivencia. Todas las sesiones contribuyeron a la disminución de la agresividad en la muestra de estudio.
- 3° En el post test, el nivel de agresividad, en términos porcentuales, fue significativamente **bajo** en un 76,19% y **medio** en un 23,81% de los niños y niñas integrantes de la muestra de estudio. La misma tendencia se observó en las correspondientes dimensiones de agresividad verbal y agresividad física. Es decir, luego de la aplicación de la variable dependiente, el nivel de agresividad (ubicado previamente en el nivel medio en un 57,14% de la muestra) disminuyó significativamente a un nivel bajo en un 76,19% de la muestra de estudio.
- 4° El nivel de efectividad de la propuesta pedagógica ha sido significativo en razón de los resultados vistos a través la prueba “t” de Student, donde se presenta un valor experimental de 4,17 que es mayor al valor tabular de 1,71, con lo cual se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

## VIII. RECOMENDACIONES

- Recomendamos a la docente y padres de familia de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión que, debido a la presencia de un buen porcentaje de estudiantes con un **nivel medio** y del resto con un **nivel alto** agresividad, revisen sus maneras de educación y crianza, respectivamente y consideren de forma conjunta acciones de promoción, prevención y tratamiento de actitudes y/o manifestaciones de agresividad física y verbal mediante sesiones basadas en los juegos de roles en el marco de una formación / crianza basada en el amor y el respeto.
- Recomendamos a las docentes de las instituciones educativas del nivel inicial que, metodológicamente, ejecuten sus actividades considerando las dos dimensiones de la propuesta pedagógica: a) autorregulación de las emociones y b) construcción y cumplimiento de los acuerdos de convivencia para promover climas de amistad y respeto. Una forma de promover este espacio es aplicando y mejorando las sesiones presentadas en la propuesta.
- Por los resultados del post test, recomendamos a la docente de aula y padres de familia que, para los estudiantes que se ubicaron en el **nivel medio** de agresividad, fortalezcan y/o motiven actividades formativas fundadas en la autorregulación de las emociones y el cumplimiento de los acuerdos de convivencia en el marco del reconocimiento personal y del ejercicio pleno de la ciudadanía como finalidad de la educación en valores y como respuesta a las actitudes de agresividad verbal y física aún manifiestas.
- Recomendamos a la comunidad educativa de la Institución Educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión que siga investigando sobre alternativas para disminuir los niveles de agresividad pues este es un problema latente en la realidad educativa de la sociedad peruana que debe ser tratado frontalmente y de forma integral.

## IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, J. y Ayesta, Y. (2006). *Programa de juego de roles en el desarrollo de la socialización en niños de cinco años del J. N. 3F/B3 Virgen de la Puerta- Sintuco-Chocope-Ascope*. Tesis para optar el grado académico de Magíster en Educación con mención en Psicología educativa. Escuela de postgrado Universidad César Vallejo.
- Andrade, A. (2006). *Influencia de los Juegos de Roles en la socialización y timidez, en niños y niñas de cuatro años, de la Institución Educativa Particular "Ignacio Merino" de Piura del Año 2006*. Tesis para obtener el grado de Maestría en Educación con mención en problemas de aprendizaje. Universidad Particular de Piura.
- Ballesteros, F. (2003). *La cortesía verbal. Análisis Pragmático Lingüístico de las exhortaciones impositivas en inglés y español: el ruego y el andato*. Madrid: UCM.
- Bandura, A. (1996). *El refuerzo vicario y otros conceptos del aprendizaje social*. Buenos Aires: Lemus.
- Baron, R. (2002). *Psicología social*. Madrid: Hall Iberia.
- Becerra, Y. (2002). *Actitudes en la convivencia escolar y problemas de aprendizaje*. Lima: Tribuna libre.
- Blasco, S. (2013). *¿Qué son los juegos de rol? Guía didáctica*. Madrid: Epicismo.
- Borrego, R. y León, S. (2002). *Enfoque psicosocial de la agresividad*. México: Limusa.
- Buss, T. (1996). *Actitudes y emociones*. Buenos Aires: Paidós.
- Cerezo, F. (2006). *La violencia en las aulas: Análisis y propuesta de intervención*. Buenos Aires: Pirámide.
- Craing, G. y Woolfolk, A. (2000). *Actitudes y Valores*. Barcelona: Fontanella.
- Darwin, C. (1859). *El origen de las especies*. Madrid: Buena Fuente.
- Di Nubila, M. (2009). *La agresividad infantil y sus manifestaciones*. Disponible en Interpsiquis. [www.psiquiatria.com](http://www.psiquiatria.com).
- Dorlan. (1992). *Diccionario enciclopédico ilustrado de medicina*. (27a. Edición). México: Interamericana.
- Esteva, M. (2001). *El juego en la edad preescolar*. México: Trillas.
- Estrada, K. y Portal, M. (2004). *Aplicación de un programa de actividades lúdicas para disminuir el nivel de agresividad en los niños de cinco años del Jardín de niños "Arco Iris" de la localidad de Cartavio*. Tesis para optar el grado académico de Magíster en Educación con mención en Psicopedagogía. Universidad Particular Antenor Orrego.
- Fajardo, F. (2007). *Conducta agresiva en niños: evaluación de los efectos de un tratamiento cognitivo-conductual*. Tesis profesional. Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela.

- Feist, E. y Feist, T. (2007). *Factores asociados a la agresividad infantil*. Buenos Aires: Paidós.
- Feldman, R. (2006). *Psicología con aplicaciones en países de habla hispana*. México: Mc. Graw Hill Interamericana.
- Flores, R. Y Tobon, A. (2003). *Investigación Educativa y Pedagógica*. Bogotá: Lumen.
- Freud, A. (1998). *Psicoanálisis del Jardín de Infantes y la Educación del niño*. Buenos Aires: Paidós.
- Freud, S. (1972). *El yo y el ello. Obras completas*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Gallegos de Losada, A. (1997b). *La interacción social temprana y variada: Factor de desarrollo psicológico*. Caracas. Cuadernos Autoeducativos.
- García, R. (2008). *Crear lo increíble: Verdades y mentiras sobre los juegos de rol*. Madrid: Nosolorol.
- Goldstein, A. y Keller, H. (2001). *El comportamiento agresivo*. Madrid: Editorial DDB.
- Goleman, D. (2004). *La Inteligencia Emocional en la Empresa*. Buenos Aires: Vergara.
- Garaigordobil, E. (2004). *Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños*. Tesis profesional. Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito, Ecuador.
- Hernández, S.; Fernández, R. y Baptista, C. (2006). *Metodología de la investigación científica*. México: Mc Graw Hill Interamericana.
- Isaac, S. (2002). *Psicología del Escolar*. México: Escuela Moderna Popular.
- Kallpa Asociación (2004). *Educación en salud*. Lima: Eximpress.
- Kazdin, M. (2000). *Educación infantil y desarrollo humano*. Bogotá: Fontanella.
- Klein, M. (1998). *Estudio de la agresividad infantil*. México: Trillas.
- Lagerspetz, K. (1979). *Patología de la agresividad*. New Jersey: Mc Graw Hill.
- León de Vitoria, Ch. (2000). *Secuencias del desarrollo infantil*. Caracas. Universidad Católica Andrés Bello.
- León, O. y Montero, I. (2003). *Métodos de investigación en Psicología y Educación*. Madrid: Mc.Graw Hill.
- Lorenz, E. (1966). *Agresividad y expectación*. París: Reuz Lez.
- Mc Dougall, F. (1908). *Desarrollo de la psicología humana*. Madrid: Eubea.
- Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de la EBR*. Lima: Editorial Gráfica.
- Montes de Oca, M. y Vega, L. (2009). *Juegos de roles en preescolares tímidos*. Tesis para obtener el grado de Maestría en Psicología Educativa. Investigación. Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Psicología.

- Montiel, R. (2002). *Áreas del desarrollo escolar*. Madrid: Editorial Navarrete.
- Morales, F. (1994). *Psicología Social*. Barcelona: Mc. Graw Hill Interamericana.
- Morales, J. (1999). *Psicología Social*. (2º edic.). Madrid: Mc Graw Hill Interamericana.
- Morales, J. (1999). *Violación de normas sociales*. México: Universidad Autónoma de México.
- Munch, P. Y Ángeles, R. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Trillas.
- Myers, D. (1996). *Psicología social*. México: Mc. Graw Hill.
- Océano (1987). *Consultor de psicología infantil y juvenil*. Barcelona: Editorial Océano.
- Otoya, M. y Roncal, M. (2003). *Programas televisivos que influyen en la conducta agresiva de los niños de 4 años de la I.E. UPAO de la ciudad de Trujillo*. Tesis para optar el grado académico de Magíster en Educación con mención en Psicopedagogía. Universidad Privada Antenor Orrego,
- Palencia, P. (2002). *Términos Básicos Educativos*. Bogotá: Norma.
- Papalia, M. (2007). *Estructuración de las Organizaciones Educativas*. Caracas: Editorial Fuentes.
- Parra, L. (2004). *El diagnóstico de aula*. Madrid: El Trébol.
- Piaget, J. (1976). *Pisología y Pedagogía*. México: Ariel.
- Reyes, O. (2004). *Estadística general*. Lima: Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
- Rubio, E.; Poblete, C.; Tapia, F.; Grandfelt, R. y Álvarez, W. (2000). *Psicología clínica* (3ra. Edición). Santiago de Chile: Aula libre.
- Serrano, I. (2000). *Agresividad Infantil*. Buenos Aires: Pirámide.
- Smith, R. y Peñaranda, R. (1999). *Fronteras de la conducta*: (2da. Edición). México. Editorial Melo.
- Stone, J. y Church (2000) *El preescolar de dos a cinco años*. Barcelona: Paidós. Biblioteca del Educador Contemporáneo.
- Vygotsky, L. (1988). *Aprendizaje social*. Buenos Aires: Paidós.
- Woolflk, A. (2006). *Psicología educativa*. México: Prentice Hall hispanoamericana.

# **ANEXOS**



## GUÍA PARA EVALUAR LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

### DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y nombres del niño: .....  
 Fecha de nacimiento: .....  
 Edad cronológica del niño (años y meses): .....  
 Profesora del aula: ..... Sección: .....  
 Examinadora: ..... Fecha: .....

### **Instrucción**

*La examinadora observará atentamente el comportamiento de los niños para verificar si se cumple o no el ítem correspondiente.*

DIMENSIONES	N°	INDICADOR/ÍTEMES	RESPUESTA	
			SÍ	NO
<b>AGRESIVIDAD VERBAL</b>	1.	Discute con sus compañeros cuando no están de acuerdo con él(ella)		
	2.	Exige levantando la voz a los demás que le den lo que quiere		
	3.	Cuando se molesta habla palabras soeces		
	4.	Cuando es molestado grita a sus compañeros		
	5.	Cuando se molesta con un compañero lo insulta		
	6.	Amenaza a sus compañeros, aunque no las cumple		
	7.	Cuando discute con sus compañeros alza la voz		
	8.	Se burla de sus compañeros cuando hacen mal algo		
	9.	Cede en alguna situación antes que discutir		
	10.	Evita decir lo que siente ante niños que le desagradan		
<b>AGRESIVIDAD FÍSICA</b>	11.	De vez en cuando golpea a sus compañeros		
	12.	Golpea a sus compañeros sin razón aparente		
	13.	Si algún compañero lo golpea, responde de igual manera y de inmediato		
	14.	Si algún compañero lo insulta, se pelea a golpes		
	15.	Pocas veces contesta con golpes, aunque le golpeen primero		
	16.	Cuando pierde la calma agrede con puntapiés y puñetes		
	17.	Pelea tanto como sus demás compañeros		
	18.	Recurre a la violencia física para defender lo que considera justo		
	19.	Se enfrenta a golpes con quien moleste a sus compañeros		
	20.	Se mete en peleas continuamente		

## DESCRIPCIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE AGRESIVIDAD INFANTIL

**Nombre original:** Inventario de agresividad-hostilidad de Buss Durkee

**Nombre modificado:** Guía para evaluar la agresividad en niños y niñas de educación inicial

**Autores:** A. Buss y H. Durkee

**Año:** 1997

**Adaptación:** Ps. Silvana Molina Viera (2009)

<b>Subescalas</b>	<b>N° de ítems</b>
Agresividad verbal	10
Agresividad física	10

### Descripción del instrumento

Los ítems marcados con Sí indican que los sujetos son agresivos, por el contrario al marcar No indica que no se verifica la conducta agresiva.

### Calificación

Se asigna un punto a la respuesta en la dirección del comportamiento agresivo.

Del instrumento se pueden obtener dos formas de puntuación: uno parcial (escala por escala) y otro total. Los puntajes parciales (de cada escala), darán una idea de la modalidad agresiva predominante en el sujeto, y el puntaje total, la intensidad del comportamiento agresivo.

Las puntuaciones parciales de cada escala oscilan entre 0 a 10 y de 11 a 20 la puntuación total.

El criterio para la clasificación de los sujetos ha sido establecido de la siguiente manera:

0	a	3	“Nivel bajo de agresividad”
4	a	7	“Nivel medio de agresividad”
8	a	10	“Nivel alto de agresividad”

### Validez y confiabilidad

El inventario original de Buss-Durkee verificó a través del análisis factorial su validez, y por test-retest su fiabilidad (Buss-Durkee, 1977). La guía modificada mantiene los criterios de validez de contenido ya que su elaboración tuvo como marco referencial teórico los supuestos e hipótesis de la clasificación de agresión-hostilidad sostenidos por Buss. Respecto a la validez y fiabilidad de la guía, requería de algunas tentativas piloto

con niños y niñas de Educación Inicial de diversos contextos urbanos y marginales. Estas tentativas permitieron eliminar y confirmar algunos ítemes. Asimismo, la autora de la guía obtuvo un índice de validez empírica del instrumento, realizando un estudio en una muestra piloto de 54 niños de zonas urbanas, que determinaron el 25% de puntajes altos y el 25% de puntajes bajos; asimismo, se trabajó con 52 niños de las zonas rurales, obteniendo 30% de puntajes altos y 20 de puntajes bajos. Una vez establecidos los grupos extremos se calculó la media aritmética, la desviación estándar y la varianza de cada grupo de sujetos y luego se aplica la técnica de Edward y Killpatric (2001), con lo cual se obtiene la siguiente confiabilidad:

Escala de agresividad verbal= 0,85 (85%)

Escala de agresividad física = 0,78 (78%)