

**UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE CICLO COMPLEMENTARIO DE LICENCIATURA**  
**EN EDUCACIÓN PRIMARIA**



---

**EFFECTIVIDAD DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS  
INFANTILES EN EL AUTOCONTROL DE LA ACTITUD  
AGRESIVA VERBAL DE LOS ESTUDIANTES DEL  
CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA  
I.E.I.N°32628 DE MANTACOA, UMARI – PACHITEA  
2015.**

---

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TESISTAS:**

Br. DELGADO ESPÍRITU, ALICIA.

Br. HUAYTA TRUJILLO, DORIS

**HUÁNUCO-PERU  
2015**

## DEDICATORIA

A Dios por su acompañamiento y guía a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo felicidad. A mis amados padres, paradigma de paciencia, esfuerzo y perseverancia. A mi pequeño sobrino Salvador, por ser el motor sublime de mi vida.

**Alicia**

A Dios por derramar sus bendiciones en mi familia y por guiarme por el sendero de la verdad y la justicia; a mis padres por su infinita paciencia, apoyo y consejos acertados; a mis hijos por ser la razón de mi existir y la motivación perpetua que me impulsa a seguir adelante pese a las vicisitudes de la vida..

**Doris**

## **AGRADECIMIENTO**

Al Rector, Vicerrector, Director y todos el personal quienes participan en el Programa de Ciclo Complementario de Licenciatura en educación Básica de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán - Huánuco, por habernos dado la brillante oportunidad de realizar nuestros estudios de Licenciatura en Educación Primaria.

A todos los docentes del Programa del Programa de Ciclo Complementario de Licenciatura en Educación Primaria, por su trabajo cotidiano y por su dedicación para que nuestras aspiraciones se hagan realidad.

Nuestro agradecimiento a la Directora, personal docente y padres de familia de la Institución Educativa Integrada N°32628 de Matancocha, Umari-Pachitea 2015, por haberme brindado las facilidades necesarias para el desarrollo de la presente investigación.

A los alumnos del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N°32628 de Matancocha, Umari-Pachitea 2015, por su valiosa participación en la ejecución de la presente investigación

## RESUMEN

Este trabajo de investigación tuvo como finalidad determinar la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha. Umari - Pachitea – 2015.

Este trabajo se encuentra enmarcado en la modalidad de investigación aplicada, porque se empleó el programa juegos infantiles para mejorar el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del Nivel Primaria. El diseño de la investigación fue de tipo pre experimental. La población estuvo constituida por 71 estudiantes del nivel primario, de los cuales se tomó como muestra 15 alumnos del cuarto grado de manera no probabilístico por conveniencia. Como instrumento de recolección de datos se emplearon dos fichas de observación de pre y post prueba que fueron validadas mediante el juicio de tres expertos. El análisis de información obtenida se efectuó de manera cuantitativa, presentando los resultados en cuadros estadísticos y, para mejor visualización en gráficos de barras. A partir de ellos se calculó la media aritmética, la desviación estándar, la varianza y el coeficiente de variación con el uso del programa estadístico SSPS versión 0.22.

Como resultado fundamental se ha obtenido que la aplicación del programa Los Juegos Tradicionales desarrolla el nivel de pensamiento matemático de los estudiantes de una manera dinámica. En el pre test se dieron los siguientes resultados: el 66.7% de los niños se hallan en el nivel Deficiente, el 26.6% en el nivel Regular, el 6.7% en el nivel Bueno y ninguno en el nivel Excelente; mientras que en el post test, el 6.7% en el nivel Deficiente, el 6.7%% en el nivel Regular, el 13.3% en el nivel Bueno y el 73.3% en el nivel Excelente. En la prueba de hipótesis el valor t calculado fue de 9.535 muy superior al t tabulado 1.761, rechazando nuestra hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptando nuestra hipótesis alterna ( $H_1$ ).

**PALABRAS CLAVES:** Juegos infantiles, autocontrol de la actitud agresiva verbal.

## **ABSTRAC**

This research aimed to determine the effectiveness of the implementation of children's games in self verbal aggressive attitude of primary level students of School No. 32628 of Integrated Mantacocha. Umari - Pachitea - 2015.

This work is framed in the form of applied research, because the employee's playground program to improve self-control of aggressive verbal students of primary level. The research design was pre experimental type. The population consisted of 71 students at the primary level, which was sampled 15 fourth graders of nonprobabilistic way for convenience. As data collection instrument observation two tabs pre- and post-test were validated by the trial of three experts were used. The analysis was conducted information obtained quantitatively, presenting the results in statistical tables and, for better viewing bar charts. From them the arithmetic mean, standard deviation, variance and coefficient of variation using statistical program SPSS version of 0.22 was calculated.

As a main result has been obtained that the implementation of the program Traditional games develops the level of mathematical thinking of students in a dynamic way. In the pre test gave the following results: 66.7% of children are in the Deficient level, 26.6% in the Regular level, 6.7% in the level and none Good Excellent level; while in the post test, 6.7% in Deficient level, 6.7 %% in the regular level, 13.3% level and 73.3% Good in Excelenteo level. In the hypothesis test t value calculated it was 9,535 t weighted much higher than 1,761, rejecting our null hypothesis ( $H_0$ ) and accepting our alternative hypothesis ( $H_1$ ).

**KEY WORDS:** Children's Games, verbal self-aggressive attitude.

## INTRODUCCIÓN

Usualmente cuando nos referimos al término agresividad, nos centramos al hecho de provocar daño a una persona u objeto, ya sea animado o inanimado. Así con el término conductas agresivas nos referimos a las conductas intencionales que pueden causar ya sea daño físico o psicológico (verbalmente). Conductas como pegar a otros, burlarse de ellos, ofenderlos, tener rabietas o utilizar palabras inadecuadas para llamar a los demás.

El autocontrol personal e interpersonal, es aprendido primeramente en el seno de la familia, por lo que es importante el modelo de comportamiento y conducta que los padres imprimen al niño en sus primeros años de vida.

La familia es uno de los elementos más relevantes dentro del factor sociocultural del niño. La familia lo es todo para él. La familia es su modelo de actitud, de disciplina, de conducta y de comportamiento. Es uno de los factores que más influyen en la construcción de la conducta agresiva. Luego, la escuela puede desempeñar un papel fundamental para influir en el comportamiento y conducta de los niños. Desde corregir su mal comportamiento, hasta enaltecer su comportamiento positivo; los maestros, los administradores y los compañeros tienen el potencial de afectar en la forma cómo debe actuar el niño.

Los comportamientos agresivos en los niños actualmente es un motivo de gran preocupación de los docentes, principalmente porque se ve afectado el ambiente escolar, debido a que al presentar el niño o la niña estas conductas tiene dificultades en las relaciones interpersonales impidiendo una correcta integración en el contexto en el que se encuentre y en su proceso de aprendizaje (Conde y León, 2015).

Asimismo, Mendoza (2000), asevera que “estos modelos de comportamientos inadecuados en el interior del establecimiento educativo, propician la falta de tolerancia y el irrespeto hacia el otro en el contexto escolar” (p.34).

Según la pedagogía moderna del constructivismo, la lúdica es una de las estrategias que permite modelar el comportamiento y personalidad de los niños dentro de la escuela, lo cual sería una herramienta favorable para solucionar problemas de agresividad.

Por ejemplo, Stoker (1994) dice:

Los juegos infantiles es una estrategia didáctica, por ello señala principios didácticos en la enseñanza, en donde es necesario implementarlos para mejorar la calidad educativa y contrarrestar el comportamiento agresivo de los niños de la manera más adecuada para ellos esto es seleccionando los medios de enseñanza, asignando actividades y tareas y evaluando los aprendizajes (p.121).

El juego y la lúdica generan espacios agradables de aprendizaje y de moldeamiento de conductas, transforma el ambiente hostil y agresivo en un espacio acogedor e interesante para los niños, es decir que lo que allí se realiza no está dependiendo del cumplimiento de reglas sino que abre la oportunidad de comunicación y participación en su propio aprendizaje.

Debido a los argumentos expuestos es que se ha optado por aplicar el programa juegos infantiles, con el objetivo de determinar la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha. Umari - Pachitea – 2015.

Es decir, la estrategia planteada en la presente investigación busco transformar mediante la aplicación de juegos infantiles y pedagógicas la convivencia en los niños del nivel primario (cuarto grado), alterada por bastantes conductas verbales agresivas y la falta de tolerancia en los niños y niñas de la Institución Educativa.

En ese sentido, la aplicación de los juegos infantiles se centró primordialmente en ayudar a niños de educación primaria a disminuir sus tendencias agresivas en clase durante el proceso de enseñanza aprendizaje; buscando lograr un mejor comportamiento ayudando a orientar al estudiante a una mejor conducta, más disciplinada, respeto y tolerancia, que llevó a un dinamismo académico correcto y adecuado, mejorando su orientación e incrementando positivamente su potencial de aprendizaje así como también sus relaciones intrapersonales e interpersonales respectivamente.

Todo lo descrito anteriormente, constituyó el punto de partida para proponer el desarrollo de este trabajo de investigación titulada “Efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes de educación primaria de la I. E. I. N° 326228 de Matancocha, Umari-Pachitea 2015”, Se encuentra subdividida en cinco capítulos:

En lo referente al marco metodológico, la presente investigación se basó en el tipo de investigación aplicada, con diseño experimental en su variante pre experimental. Asimismo, para el proceso de recolección de datos se usó la técnica de la observación, y los instrumentos las fichas de observación de autocontrol de la conducta agresiva verbal, evaluado por el docente a los 15 integrantes de la muestra tanto en el pre test como en el post test.

Los principales resultados que se obtuvieron fueron que los juegos infantiles influyen efectivamente en el autocontrol de la actitud agresiva de los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Matancocha, ya que en los resultados del post test obtuvieron una mejora significativa con un promedio de 31.40 puntos, (Nivel Excelente); en comparación con los resultados del pre test que se ubicó en el nivel Deficiente con un promedio de 10.53 puntos.

Asimismo, esta investigación, se encuentra estructurada en cuatro capítulos:

**El capítulo I**, referido al problema de investigación, se consignan: descripción del problema, formulación del problema, objetivos, hipótesis, variables, la justificación e importancia, la viabilidad y las limitaciones.

**El capítulo II**, trata sobre el marco teórico, donde se consigna los antecedentes, las bases teóricas y las definiciones de términos.

**El capítulo III**, trata sobre el marco metodológico, en ella se consignan el tipo de investigación, la población y muestra, las técnicas de recojo de datos, los instrumentos de recolección de datos y la validación del instrumento.

**El capítulo IV**, relacionado con los resultados de la investigación, en ella se consigna el procesamiento y presentación de datos, la contratación de la hipótesis y la prueba de hipótesis. Finalmente, se indican las conclusiones y sugerencias.



## ÍNDICE

	<b>Página</b>
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Resumen.....	iv
Abstract.....	v
Introducción.....	vi
Índice.....	viii

## CAPÍTULO I EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema.....	11
1.2. Formulación del problema.....	14
1.2.1. Problema general.....	14
1.2.2. Problemas específicos.....	14
1.3. Objetivos.....	15
1.3.1. Objetivo general.....	15
1.3.2. Objetivos específico.....	15
1.4. Hipótesis.....	16
1.4.1. Hipótesis general.....	16
1.4.2. Hipótesis específicas.....	16
1.5. Variables.....	16
1.5.1. Identificación de variables.....	16
1.5.2. Definición conceptual y operacionalización de variables.....	17
1.6. Justificación e importancia.....	18
1.7. Viabilidad.....	19
1.8. Limitaciones.....	20

**CAPÍTULO II  
MARCO TEÓRICO**

2.1. Antecedentes.....	21
2.2. Teorías Básicas.....	33
2.3. Definición conceptual de términos.....	54

**CAPÍTULO III  
MARCO METODOLÓGICO**

3.1. Tipo de investigación.....	58
3.2. Diseño de investigación.....	58
3.2. Población y muestra.....	59
3.3.1. Población.....	59
3.3.2. Muestra.....	59
3.5. Instrumentos de recolección de Datos.....	60
3.7. Técnicas de procesamiento de datos.....	60

**CAPÍTULO IV  
RESULTADOS**

4.1. Presentación e interpretación de resultados.....	62
4.2. Discusión de resultados.....	74
4.3. Conclusiones.....	77
4.4. Sugerencias.....	78

**BIBLIOGRAFÍA**

**ANEXOS**

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. Descripción del problema

La agresividad verbal es uno de los temas que más preocupan a los países del mundo, ya que en los últimos años parece que ha habido un incremento en las conductas agresivas de los niños. Esto puede ser debido, entre otros factores, a la constante difusión de imágenes violentas a través de los medios de comunicación y de las nuevas tecnologías, haciendo que nuestra sensibilidad sea mayor ante esta temática; y que el aprendizaje a través del modelado para nuestros menores sea referente directo en la manifestación de su agresividad. Antonio García Correa (2010; 37), profesor de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia, es el autor del noveno artículo, titulado “La violencia en centros educativos de Norteamérica y diferentes países de Europa. Medidas políticas tomadas para la convivencia escolar». El autor inicia su artículo señalando que el sistema educativo ha estado preocupado durante mucho tiempo y casi en exclusiva por el rendimiento académico de los estudiantes, no haciendo gran cosa para sacarlos de la más apremiante de sus carencias, el analfabetismo social y emocional, raíz de los incidentes escolares violentos que se producen, cada vez con más frecuencia, en nuestra cultura occidental. Posteriormente el autor, que hace mención a la violencia cultural que impregna nuestro sistema social, presenta un breve informe sobre la violencia escolar, las medidas políticas tomadas para atajarla y los resultados obtenidos en diferentes países de América y Europa: Estados Unidos, Inglaterra y País de Gales, Francia, Suecia, Noruega, Alemania y Bélgica.

Las funciones que se asignan a la educación escolar trascienden el mundo de la mera instrucción que inculca los contenidos académicos al uso. Así, en el Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI, presidida por Jaques Delors de 1996 («La educación encierra un tesoro») hay coincidencia en señalar que la educación tiene por función esencial la integración social y el desarrollo personal, a través

de la participación en valores comunes, de la transmisión de un patrimonio cultural y del aprendizaje de la autonomía.

En los últimos tiempos en el Perú se han venido produciendo casos de agresividad infantil de tal magnitud que ha dado lugar a que los medios de comunicación se hayan ocupado del problema con notable frecuencia. Es así que el Estado Peruano debería preocuparse por incorporar en el Diseño Curricular Nacional (DCN) los juegos infantiles para controlar la actitud agresiva verbal de los estudiantes del Nivel Primario, toda vez que el DCN, está sustentado sobre la base de fundamentos que explicitan el qué, el para qué y el cómo enseñar y aprender en donde propone competencias a lo largo de cada uno de los ciclos “Las competencias se logran en un proceso continuo mediante el desarrollo de capacidades, conocimientos, actitudes y valores debidamente articulados”, y como en las Instituciones Educativas del Perú no se desarrollan los valores por ende no se está cumpliendo las competencias establecidas.

El comportamiento agresivo por parte de los niños es quizá uno de los que mayor poder tienen para controlar tanto a los adultos como a los propios compañeros. Esto es así debido al carácter agresivo de este tipo de conductas para el medio social en que se desenvuelve el niño, por ello las autoridades del Gobierno Regional como el Director de la DRE deberían de tomar con mayor ahínco este problema con la finalidad de establecer estrategias para que el Proyecto Educativo Regional (PER) cumpla con lo establecido en el objetivo uno que dice “Formar ciudadanos y ciudadanas con capacidad para formular su proyecto de vida basado en valores éticos, mediante la participación activa de la familia, la escuela y la sociedad civil”.

Al respecto las UGELs deberían de proporcionar una serie de pautas para identificar y evaluar la conducta agresiva verbal de los estudiantes en su Proyecto Educativo Local (PEL), así como también incluir una amplia descripción de los juegos infantiles para el tratamiento del problema. Todo ello sin olvidar qué se debe hacer para su prevención, constituyendo así una guía sencilla y útil para padres, maestros, orientadores y terapeutas infantiles, toda vez que el Proyecto Educativo Local (PEL) “Es un documento pedagógico

integrador, flexible que hace normar, proponiendo cambios que orienta la acción Institucional hacia la solución de problemas para lograr la calidad de los servicios que presta en mediano y largo plazo. Teniendo en consideración dicho documento siendo de conformidad con las normas legales vigentes del Ministerio de Educación”

En nuestras Instituciones Educativas la agresividad infantil constituye una de las principales quejas de padres y educadores respecto de los niños, dándose con frecuencia. A menudo nos enfrentamos a niños agresivos, manipuladores o rebeldes pero no sabemos muy bien cómo debemos actuar con ellos o cómo podemos incidir en su conducta para llegar a cambiarla. Por ello el Proyecto Educativo Institucional (PEI) “Es un documento que hace normar y define las características de la superación y la enseñanza de la Institución Educativa, donde la Educación tiene que articularse con el desarrollo y la producción, a la vez adecuarse a la realidad local y nacional respetando sus características individuales y sociales, es decir con una Educación Integral para el desarrollo humano”. Este instrumento ha motivado que el presente trabajo oriente y proponga alternativas de solución como son los juegos infantiles para controlar la actitud agresiva verbal, y sobre todo, que guíe el proceso Educativo, de la Institución Educativa N° 32628 “Mantacocha, Umari - Pachitea.

Los profesores consideran que su tarea profesional es verdaderamente educativa con la finalidad de formar ciudadanos, se vería favorecida la reflexión sobre el papel de la convivencia en el centro, y directamente se abordaría la mejora del clima y relaciones sociales en la escuela como uno de los cometidos profesionales de los docentes. Por tanto, como señala Connell (1997), se tomaría en cuenta que ser profesor no sólo es tener conocimientos y capacidad de control de una aula, sino que es igualmente importante la capacidad desde una perspectiva educativa, establecer relaciones humanas con las personas a las que se enseña. Al aplicarse los juegos infantiles se lograrían resultados favorables que ayudarían a controlar la actitud agresiva verbal o la violencia verbal de los estudiantes del Nivel Primaria.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cuál es la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari 2 015?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cuál es la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el manejo de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015?
- ¿Cuál es la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el empleo de la comunicación asertiva de los estudiantes del cuarto grado del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015?
- ¿Cuál es la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en la percepción de la hostilidad de los estudiantes del cuarto grado del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015?

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha Umari - Pachitea – 2015.

#### **1.2.2. Problemas específicos**

- Conocer la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el manejo de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015.
- Determinar la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el empleo de la comunicación asertiva de los estudiantes del cuarto grado del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015.
- Identificar la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en la percepción de la hostilidad de los estudiantes del cuarto grado del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015.

## 1.4. Hipótesis

### 1.4.1. Hipótesis general

**H<sub>1</sub>:** La aplicación de los juegos infantiles influye efectivamente en el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari – Pachitea – 2015.

**H<sub>0</sub>:** La aplicación de los juegos infantiles no influye efectivamente en el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari – Pachitea – 2015.

### 1.4.2. Hipótesis específicos

- La aplicación de los juegos infantiles influye efectivamente en el manejo de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2015.
- La aplicación de los juegos infantiles influye efectivamente en el empleo de la comunicación asertiva de los estudiantes del cuarto grado del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2015.
- La aplicación de los juegos infantiles influye efectivamente en la percepción de la hostilidad de los estudiantes del cuarto grado del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2015.

## 1.5. Variables

### 1.5.1. Identificación de variables:

- **Variable Independiente:** Juegos infantiles
- **Variable dependiente:** autocontrol de la actitud agresividad verbal



### 1.5.2. Definición operacional y conceptual de variables

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Independiente  Juegos infantiles	Huizinga (1987), el juego infantil es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría.	Aplicación del programa “Juegos infantiles”, a los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2015.	Planeación	- Definir objetos - Información de los participantes - Diseño de métodos de ejecución	<b>Nominal</b>
			Ejecución de los juegos	- Presentación - Enunciar objetivos - Crear ambiente adecuado - Participación activa - Proporcionar información - Retroalimentación	
			Evaluación	- Resumen - Evaluación escrita	
Dependiente  Actitud agresiva verbal	Buss (1961), define a la agresividad como una respuesta consistente en proporcionar un estímulo nocivo a otro organismo.	Aplicación de la ficha de observación sobre el autocontrol de la actitud agresiva verbal a los alumnos integrantes de la muestra antes y después del programa “Juegos infantiles”; en base a las dimensiones: Manejo de la agresión verbal; Empleo de la comunicación asertiva; y percepción de la hostilidad externa. Con puntajes de Siempre (2), A veces (1) y Nunca (0)	Manejo de la agresión verbal	1. Sabe controlarse ante provocaciones, evitando gritar a los demás. 2. Evita realizar amenazas a sus compañeros de la escuela. 3. Evita escupir a sus compañeros que le molestan 4. Cuando recibe insultos y ofensas de los demás evita usar palabras soeces como respuesta. 5. Busca la manera de evitar riñas y discusiones con sus compañeros. 6. En ocasiones parece que no puede controlar las ganas de insultar o gritar a alguien, pero se esfuerza por evitarlo.	- Siempre - A veces - Nunca
			Empleo de la comunicación asertiva	7. Trata con respeto a sus compañeros sin discriminarlos. 8. Interactúa en forma verbal y no verbal con otros niños mediante sonrisas, saludos y afirmaciones adecuadas. 9. Se expresa libremente haciendo respetar sus derechos. 10. Se muestra sereno confiando en sí mismo al expresar sus opiniones. 11. Se adapta con facilidad a la escuela y se integra fácilmente con sus compañeros del aula. 12. Propone alternativas de solución antes de tomar una decisión. 13. Cumple las normas de convivencia para vivir en armonía 14. Se comporta con serenidad en situaciones de tensión.	- Siempre - A veces - Nunca
			Percepción de hostilidad externa	15. Es consciente de las críticas que puede tener por parte de sus compañeros debido a su forma de ser. 16. Algunas veces siente que la gente se está riendo de él a sus espaldas 17. Sabe que sus amigos hablan de él a sus espaldas 18. Se da cuenta fácilmente que no es de agrado de ciertas personas, por lo que evita relacionarse con ellos. 19. Es consciente que si se porta mal, sus padres pueden corregirle duramente. 20. Sabe que es mejor no lidiar ni tomarse confianza con algunas personas adultas porque le puede causar mucho daño	

## 1.6. Justificación e importancia

- **Conveniencia**

El juego infantil en él, aula permitirá fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad y por ende disminuye la agresión verbal con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y también propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, en sentido común, porque todos estos valores que son a través del juego infantil facilitan el control de la agresividad verbal.

- **Relevancia Social**

El juego infantil como elemento novedoso frente a otros manuales se incluye una visión antropológica y sociocultural del juego a través de la cual podemos conocer la evolución del mismo en diferentes culturas. Además, recoge numerosas experiencias educativas y equipamientos lúdicos procedentes de varios países europeos, hasta ahora poco conocidos en España, que sugieren nuevas ideas para controlar la actividad agresiva a la hora de emplear el juego como recurso educativo. Otro elemento significativo es el enfoque que aporta sobre el uso del juego como herramienta para la Atención a la Diversidad.

- **Implicancias prácticas**

El juego es la actividad con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con el desarrollan y fortalecen su campo experimental, sus expectativas se mantiene y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

El juego, tomado como entretenimiento, suaviza las esperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia a la no agresividad verbal.

- **Valor teórico**

El presente trabajo de investigación permitirá la recopilación de las teorías más significativas relacionadas con el juego, sus características y sus diversas formas de aplicación, así como una amplia actualización de la normativa vigente en los diferentes contextos educativos. Además, hace un exhaustivo repaso de los recursos disponibles y de los diferentes aspectos organizativos que deben tenerse en cuenta en la intervención. Estos contenidos van a dotar de conocimientos, modelos y estrategias al educador para que pueda elaborar sus propios proyectos lúdico-recreativos dirigidos a la infancia. Actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas. Por eso, el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

- **Utilidad metodológica**

Desde los diferentes contextos educativos se ha tomado conciencia de este hecho y podemos observar cómo, a lo largo de las etapas de educación inicial y Primaria, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración en todas las dimensiones de la persona; es decir, los niños y las niñas aprenden jugando. En la legislación educativa vigente se contempla para ambas etapas la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, relacionándola siempre con las diferentes áreas del currículo. Por eso es fundamental para todos los profesionales de la educación conocer en profundidad la importancia del juego, sus características y las posibilidades psicopedagógicas del modelo lúdico.

### **1.7. Viabilidad**

Es factible materializar la presente investigación, porque disponemos de recursos inmediatos como:

- Información del internet, como herramienta de apoyo, así como de bibliotecas de las diferentes universidades de nuestra localidad.

- Uso de Laptop personal.
- Inversión económica, propias de nuestro peculio.
- Contamos con el apoyo del Director de la I.E.I.N° 32628 – “Mantacocha” quien a su vez integra el presente equipo de investigación; y desinteresadamente nos brinda todas las facilidades para el desarrollo de la presente investigación.

De lo mencionado, podemos afirmar que nuestra investigación tiene relevancia y que a un futuro no muy lejano se justifique en su materialización.

El equipo de tesistas coincidimos en la factibilidad de desarrollar la presente investigación, por disponer con los materiales y medios suficientes; teniendo como aliados inmediatos a los padres de familia y Director.

### **1.8. Limitaciones**

Insuficiente información bibliográfica referente al campo de estudio, y escasas investigaciones realizadas referidas a las dimensiones de nuestro proyecto de tesis.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

Para el desarrollo de la presente investigación, se indagó sobre la existencia de antecedentes que contengan alguna denominación con el mismo nombre o que contengan cierta relación con las variables en estudio.

#### **A NIVEL INTERNACIONAL:**

**Izquierdo Millan (2008)** en la tesis titulada “Avances en teoría de juegos evolutiva y en teoría de juegos con aprendizaje, Madrid”, La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 78 estudiantes. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- La teoría de juegos es un área de conocimiento interdisciplinar que utiliza modelos formales para estudiar interacciones sociales, Dichos modelos formales se denominan juegos estratégicos. Actualmente la teoría de juegos constituye una de las piedras angulares de las ciencias sociales.
- Se comprobó que el objetivo global de esta tesis consiste en caracterizar formalmente el comportamiento de modelos de interacciones sociales en los que las fuertes hipótesis que la teoría de juegos ortodoxa postula sobre la racionalidad y las creencias de los jugadores son reemplazadas por supuestos que, al menos en ciertos contextos, cuentan con una mayor relevancia empírica.

Como también Magaña Nieto (2006), en la investigación “Formación de coaliciones en los juegos cooperativos y juegos con múltiples alternativas, Valladolid”. La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 78 estudiantes. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- El trabajo se centra en los juegos cooperativos con utilidad transferible, que son excelentes modelos matemáticos para analizar situaciones de conflicto y cooperación entre diversos agentes, consta de dos partes.
- En la primera se utilizan el valor de shapley y su extensión, el valor coalicionar de owen, así como el índice de banzhaf y su modificación por una estructura

de coaliciones, para decidir cuándo es ventajoso para un subconjunto de jugadores coaligarse y cuando no lo es.

- En la segunda se estudian los juegos cooperativos con múltiples alternativas, con los cuales es posible analizar situaciones cuya descripción no era factible usando juegos cooperativos tradicionales o carecía de la precisión deseable. Se extienden a este contexto todos los valores lineales en el espacio vectorial de los juegos cooperativos clásicos con su correspondiente caracterización.

De igual forma Zoroa Alonso (2000), en la tesis “Contribuciones a la teoría de los juegos geométricos, Murcia” La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 140 estudiantes. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Se logró completar algunas cuestiones referentes a los juegos geométricos, en él se estudian ciertas propiedades generales de interés en la resolución de estos juegos.
- Se comprobó la relación de los juegos geométricos distinguiéndose: juegos geométricos definidos sobre un conjunto finito  $I$  sin estructura alguna. juegos geométricos sobre un conjunto finito  $I$  en el que hay definida una estructura de orden. juegos sobre retículos. juegos sobre la esfera de irn y el foro producto de dos esferas. un juego de búsqueda de una recta en el plano.

Teniendo también como antecedente Vila Gisbert (2008), en la tesis “Comunicación descentralizadas en juegos bipersonales, Catalunya”, La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 112 estudiantes. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Se demuestra que la comunicación descentralizada es un mecanismo eficiente de coordinación e intercambio de información en juegos bipersonales, En un contexto de información completa, se demuestra que el pago de cualquier equilibrio correlacionado del juego es alcanzable como el pago de un equilibrio del juego extendido por un mecanismo universal de comunicación descentralizada.
- El resultado se extiende a la repetición infinita del juego (descentralizando los equilibrios correlacionados en forma extensiva) y a un contexto de información

incompleta (descentralizando el equilibrio de comunicación). Los protocolos utilizados se basan en elementos de criptografía moderna (cifrados exponenciales en gflp). Los resultados se aplican a modelos económicos de entrada simultánea y a juegos de intercambio bilateral de mercado.

**Llongueras Arola (2008)**, en la investigación titulada “Formación de consorcios en los juegos cooperativos, México”, La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 150 estudiantes. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Se comprobó las generalizaciones de los valores clásicos a los juegos con estructura de coaliciones. Así, por ejemplo, se puede usar el valor coalicionar de Owen, extensión del valor de Shapley, como herramienta para recomendar o desestimar la formación efectiva de una coalición.
- Los resultados obtenidos son análogos y, en algunos casos, más generales. El cuarto capítulo constituye una generalización del tercero. En él se lleva a cabo un estudio similar para los semivalores binomiales, de los que el valor de Banzhaf es un caso particular. Los juegos de mayoría ponderada simétricos, la formación de consorcios y la disciplina de voto constituyen el núcleo central del quinto y último capítulo. En él se utilizan expresiones ya deducidas en los capítulos anteriores con la finalidad de valorar la conveniencia de la formación de uno o más consorcios simultáneos.

Como también Campos Tocha, (2007), en la investigación titulada “El Juego Como Estrategia Pedagógica: Una Situación De Interacción Educativa”, de la ciudad de Chile. La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 298 estudiantes, utilizo el cuestionario. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Al respecto, podemos rescatar la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, los acompañarlos a lo largo de su evolución. Es así como, a partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos.

- Al respecto, y en base a los objetivos específicos de nuestra tesis, podemos decir que, en cuanto a “Identificar, desde el enfoque interaccionar de la comunicación, los elementos del juego de niños y niñas de entre 7 y 8 años, que nos permiten elaborar una propuesta pedagógica” es importante señalar que, para lograr el presente objetivo nos adentramos en contextos reales del juego de niños y niñas de la muestra con el fin de observar, desde el enfoque interaccionar de la comunicación, diversas situaciones de juego libre, llevadas a cabo por educandos en esta etapa evolutiva; e indagar, a través de entrevistas personales, acerca de las percepciones que ellos tenían respecto a la actividad lúdica que realizaban.
- Pudimos constatar una serie de características y acciones que son parte del juego de las y los educandos, que dan claras tendencias de las preferencias, conductas y motivaciones que ellos y ellas manifiestan a la hora de jugar. Estas características presentes en los juegos de niños y niñas, dentro de un espacio educativo específico, se han considerado como elementos y nos han permitido establecer una serie de categorías que orientan la propuesta implementada y, así mismo, la elaboración de futuras aplicaciones pedagógicas en contextos similares. Es por esto que, según lo anteriormente expuesto, el presente objetivo se ha dado por logrado.

Hervas Anguita, (2008), en la investigación titulada “*Importancia Del Juego En Primaria*”, de la ciudad de Chile, La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 298 estudiantes, utilizo el cuestionario. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Durante toda la infancia y hasta el comienzo de la adolescencia, la mayoría de los niños se entregan regularmente, y a menudo con verdadero frenesí, a una serie de actividades gráficas, expresivas y que tienen relaciones complejas con la realidad. Con diversas técnicas los niños trazan una forma de representación del mundo. Igual que sucede en las otras formas de la actividad lúdica, en esta se asocian el placer, la exploración, el ejercicio de los posibles y la ausencia de significación productiva. El juego, el dibujo, el humor, el arte, pertenecen a una misma familia de conducta; utilizan, es verdad, los mismos instrumentos que otras actividades; son el reflejo de las



estructuras de acción de que el niño puede disponer, participación también por su propio carácter, en la elaboración de estas estructuras.

También Franco Cárdenas (2012), en la investigación titulada “Proyecto de intervención en autoestima y manejo de agresividad en estudiantes de primaria en el colegio Diosa Chía”, de la ciudad de Chile. La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 264 estudiantes, se utilizó el cuestionario. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Se utilizó la lúdica y la técnica tallerística como medio catalizador de agresividad y emociones negativas fomentando emociones positivas con el fin de distencionar el ambiente cotidiano.
- Se trabajó con base en los resultados obtenidos en la etapa de observación según la cual se determinó que el principal problema que es la falta de regulación normativa por parte de docentes y directivos o el ejercicio de la autoridad mal encausado.
- Se fomentaron actividades enfocadas al trabajo de la autoestima, autocontrol y autoconocimiento con el fin de entrenar a los niños para enfrentar situaciones cotidianas pero que generaban para ellos una dificultad.

**Arias Perea (2012)**, en la investigación titulada “Creencias y prácticas de los profesores acerca de la agresión en niños preescolares”, de la ciudad de Chile. La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 4 profesores, se utilizó la entrevista semi estructuradas. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Se conoció las prácticas de los profesores de preescolar frente a la agresión en la primera infancia y las creencias que tienen acerca de este comportamiento.
- Los resultados señalan que las creencias de los profesores acerca de la agresión en la primera infancia distan de los conocimientos alcanzados por la ciencia contemporánea. Al respecto, sobresalen creencias sobre la agresión como un comportamiento inadecuado en la primera infancia y la idea de que existe agresión solo cuando es física.

- Los resultados también permiten identificar que las prácticas de los profesores frente a la agresión se dirigen más al desarrollo de competencias comunicativas como el dialogo y menos al desarrollo de competencias socioemocionales y socio cognitivas.

De igual forma Caballero Montolla (2012), en la investigación titulada “Propuesta para disminuir los niveles de agresividad en niños entre 3 y 5 años de edad que se encuentran en casas de adopción”, de la ciudad de Chile. La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 48 niños, se utilizó la observación. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Se realizó un diagnóstico reflexivo de las conductas observadas a un grupo de niños en dos instituciones dedicadas a la protección y adopción del menor. Agresión infantil, causas y consecuencias, características del niño a nivel social en edades de 3 a 5 años, inteligencia emocional e interpersonal, hábitos y educación en valores.
- Se realizó una propuesta en talleres de valores para desarrollar con los niños de la cual se espera una formación en valores, necesarios para poder lograr una convivencia pacífica y así contribuir a disminuir la agresividad.

**Siabatto Bernal (2012)**, en la investigación titulada “El juego como mediador de las relaciones interpersonales en los niños”, de la ciudad de Chile. La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 48 niños, se utilizó la observación. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Se logró promover en los alumnos pautas de interacción positivas que permitan generar la convivencia sana. La metodología se enmarca dentro de la Investigación Acción Participante y las actividades se centraron en la implementación del juego como base para fomentar el trabajo en grupo, la pertenencia, la cooperación, el respeto, la competencia sana, la integración y en general, una convivencia sana.
- Los niños expresan percibir el grupo como un espacio para obtener reconocimiento y los docentes refieren una disminución considerable de la agresividad.

## **A NIVEL NACIONAL**

**Pinto Gil (2003)**, en la investigación titulada “Tendencias lúdicas y deportivas de los niños y niñas de primaria, Trujillo”. La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 224 estudiantes, se utilizó el cuestionario. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Se logró analizar y se valorar las tendencias lúdicas y deportivas de los niños y niñas de primaria de la provincia de Ayacucho en su entorno cercano barrio y colegio en las distintas áreas de población: rural, semiurbana y urbana desde una doble perspectiva, una propia de la psicología evolutiva y otra propia de la educación física y el deporte.
- Comprobamos que la clasificación propuesta sobre el juego motor ha obtenido un índice de fiabilidad significativo; que se juega más en el colegio que en el barrio; que los sujetos confunden generalizadamente los conceptos de juego y deporte; que el deporte más mencionado es el fútbol y el juego más citado es carreras.
- Detectamos que existe poca presencia del juego simbólico o ficticio entre los juegos de los niños de primero a sexto de primaria, aunque si aparecen de forma dispersa fundamentalmente en los cursos inferiores.
- Existen pocas diferencias significativas en las tendencias lúdicas y deportivas atendiendo al sexo, al curso y al área y que la diferencia radica en la estructura interna propia de la actividad en función de las diferencias evolutivas.

También Pacurucu Pacurucu. (2003), en la investigación titulada “El juego y la resolución de conflictos a través del Macarthur Story Stem Battery, Callao”. La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 1548 estudiantes, utilizando los muñecos de la familia para la comprensión de las historias planteadas a los niños, quienes a través del lenguaje y de su narración completan y resuelven la historia planteada. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Los resultados muestran que los niños normales respondían de una forma pro sociales más veces que los niños con retraso en el desarrollo. Cuando los niños respondían de una forma no social, la consecuencia más común era el castigo en igual porcentaje en ambos grupos.

- El tipo de juego predominante fue el juego simple (juego en el que el niño representa acciones) seguido por el juego simbólico y el juego de tipo exploratorio sólo se presentó en el grupo de niños con retraso en el desarrollo y se observó que estaba asociado a los niños que padecían déficit de atención.
- El nivel de ansiedad fue mínimo en los niños normales, mientras que en el grupo de niños con retraso en el desarrollo se observaron varios casos de tensión e inhibición.

García Olalla (2010), en la investigación titulada “Construcción de la actividad conjunta y traspaso de control en una situación de juego interactivo padres – hijos, Lima”. La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 846 estudiantes. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- El análisis de los datos nos ha permitido describir y explicar cómo se configura y construye la interactividad: su caracterización general y evolución a lo largo de las sesiones, las formas características y el estilo de participación de cada jugador en el curso de cada segmento de interactividad. Se constata simetría en cuanto al grado de contribución al juego por parte de cada jugador, pero disimetría en cuanto al estilo de participación. En cuanto al mecanismo de cesión y traspaso hemos encontrado peculiaridades asociadas a cada segmento de interactividad. Se replantean los términos de cesión y traspaso desde un presupuesto más próximo a la cogestión.
- Se han encontrado modalidades diferenciadas de participación al servicio de metas y motivos personales que guían las actuaciones de los participantes. Algunas metas presentan un carácter más compartido - meta lúdica y cooperativa- y otras son más propias de cada jugador: - motivo instruccional y de ampliación en el caso del padre y motivo de control y dominio en el caso de la hija. Estos motivos tienen un carácter dinámico y se configuran en el curso de la interacción según determinantes temporales, contextuales y de contenido.

**Guanot Galvan, (2011)**, en la investigación titulada “Efectos del juego en la autoestima del adulto mayor, Lima”. La mencionada investigación experimental se ha realizado en una muestra de 64 adultos mayores. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Elevar los niveles de autoestima de los adultos mayores a través del juego recreativo. El aislamiento social del adulto mayor como paciente ambulatorio, motiva a probar que la aplicación de juegos recreativos aumenta y mejora su autoestima.
- Los resultados han evidenciado autoestima baja y media, aislamiento y a sociabilidad, deterioro mental leve y pertenecientes a estrato social bajo. Aplicado el programa lúdico inicial y final han mejorado niveles de autoestima y funciones cognitivas: orientación, atención, cálculo, memoria y lenguaje.

**Frisancho Hidalgo, (2010)**, en la investigación titulada “Creencias Docentes Sobre Conductas Agresivas En Las Habilidades De Los Niños En Lima”. La mencionada investigación se ha realizado en una muestra de 120 adolescentes, se utilizó el cuestionario. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- La mayoría de las participantes no identifica conceptos básicos como agresión, habilidades y violencia.
- Todas las docentes identifican que las manifestaciones de agresividad no son iguales en todos los casos, especificando las conductas o habilidades que presentan (diferencian agresividad directa y relacional, sin saber su denominación)

## **A NIVEL REGIONAL**

Barreto Romero, (2012), en la investigación titulada “Estructura, Dinámica familiar y creencias acerca de la agresión en la primera infancia, Leoncio Prado”. La mencionada investigación se ha realizado en una muestra de 90 padres de familia, se utilizó el cuestionario. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Se evidenció la relación entre la agresividad en la primera infancia y el contexto inmediato en el que crecen los niños (as); de esta manera se describió las estructuras familiares, las prácticas parentales y las creencias de los padres acerca de la agresión en la primera infancia.
- En este estudio descriptivo mixto participaron 90 padres de familia (75% mamás y 25% papás) con hijos entre 5 y 7 años de edad que pertenecen a

dos colegios públicos, con un nivel socioeconómico bajo; los niños se encuentran en los grados transición y primero.

De igual manera Parrado Emilse (2012), en la investigación titulada “Talleres educativos para sensibilizar niños, niñas y padres de familia sobre los comportamientos de agresividad relacionados con el maltrato intrafamiliar en el grado pre escolar del Nivel Inicial de la Provincia de Yarowilca”. La mencionada investigación se ha realizado en una muestra de 96 niños, se utilizó la observación, diálogos y encuestas. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Se detectaron comportamientos de agresividad, causando una problemática en el trabajo pedagógico en el aula.
- se procedió a realizar Talleres Educativos con el fin de sensibilizar a niños, niñas y padres de familia sobre los comportamientos de agresividad relacionados con el maltrato intrafamiliar.
- se logró disminuir los comportamientos de agresividad en los educandos generados por el maltrato intrafamiliar teniendo el apoyo de padres de familia y comunidad educativa

También Becerra Flores (2012), en la investigación titulada “Agresividad en los niños; una nueva perspectiva fuente a sus referencias sociales de las Instituciones Educativas Rurales de Leoncio Prado”. La mencionada investigación se ha realizado en una muestra de 22 estudiantes, se utilizó la encuesta. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Mostrar la importancia de entender la "agresividad" desde la representación social que tiene la comunidad educativa y lograr entender que dentro de un ambiente escolar se pueden observar patrones de conducta que tienden a caer en el error de rotularse como conductas agresivas olvidando que existen muchos factores que intervienen en el desarrollo de los que se puede denominar comportamiento agresivo y más aún agresión.
- Se encaminan hacia la creación de un ambiente de tolerancia y el buen trato entre los miembros de la comunidad educativa.

## **A NIVEL LOCAL**

Siendo también Túpac Yupanqui T. (2010), en la investigación titulada “Influencia del juego simbólico en la práctica de valor solidario en los alumnos de 5 años de educación Inicial de la Institución Educativa. N° 104 de Amarilis – Hco – 2010”. La investigación se ha realizado en una muestra de 22 estudiantes. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- Al culminar el presente estudio se ha determinado la influencia del juego simbólico en la práctica del valor solidaridad en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa. N° 104, Amarilis, siendo esta significativa, ya el 80% presentan un nivel alto en practicar de la solidaridad (Cuadro N° 6), Asimismo se ha validado la hipótesis a través de la T de Student, donde se obtuvo un valor para  $T=4.9$  siendo este valor superior del nivel de confianza del 01 y 05.
- La aplicación del juego simbólico influye significativamente en la práctica de la actitud: compañerismo en los alumnos de 5 años del nivel I de la I.E. N° 104, Amarilis – Huánuco, ya que el 56% presentan un nivel alto en práctica de la solidaridad (Cuadro N° 6), asimismo se ha validado la hipótesis a través de la T de Student donde el valor de para la  $T= 2.82$ , siendo este valor superior al valor de “T” del nivel de confianza de 01 y 05 (Cuadro N° 10).
- La aplicación del juego simbólico influye significativamente en la práctica de la actitud: Colaboración en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa. N° 104, Amarilis – Huánuco – 2010, ya que el 68% presentan un nivel alto en práctica del compañerismo (Cuadro N° 6), asimismo se ha validado la hipótesis a través de la T de Student, donde se ha obtenido un valor para la  $T= 2.98$  siendo valor superior al nivel de confianza del 01 y 05 (Cuadro N° 11).

**Sotil C. (2011)**, en la investigación titulada “Juego de roles para desarrollar la autoestima en los alumnos del quinto grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación de la UNHEVAL”. La mencionada investigación se ha realizado en una muestra de 18 estudiantes, Al grupo en estudio se le aplicó el Inventario de Autoestima de Stanley Coopersmith de 58 preguntas. El autor formula, entre otras las siguientes conclusiones:

- El resultado se puede observar una gran diferencia en los puntajes obtenidos por los alumnos mostrados en el pre test en comparación con el post test como se muestra de la siguiente manera: En cuanto a la media se ha incrementado de 31,44 (pre test) a 42,67 (post test), del 50% de alumnos que tenía puntaje superior a 32,5, en el pos test e 50% es superior a 42,5. De la misma forma el grupo en el post test tiene menor dispersión como puede indicarnos la desviación estándar que ha disminuido de 5,26 en el pre test a 2,54 en el post test.
- Mediante la prueba del inventario de autoestima de Coopersmith, la efectividad de la técnica de juego de roles en relación a los resultados de los niveles de autoestima, al inicio u al final de la experiencia en los alumnos del Quinto Grado de Educación Primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL, como se verifica en lo siguiente: PRETEST: Sólo 2 niños del total de la muestra obtuvieron una autoestima alta y 16 niños alcanzaron una autoestima media. POSTEST: 14 niños de dicha muestra lograron una autoestima alta y sólo 4 niños alcanzaron tener una autoestima media.
- Se observa diferencias entre el pre test y pos test, teniendo como resultado un rango de 12 en autoestima alta que es superior al rango 3,33. Así mismo se designó la hipótesis general a través de la prueba de Mc Nemar con un valor de  $\chi^2 = 16,06$  que es mayor al valor crítico ( $\chi^2 = 3,84$ ), lo cual significa a un nivel de significancia de 0.05 con 58 gl. Es sumamente mayor; por lo tanto se acepta la hipótesis general de trabajo y se rechaza la hipótesis nula.



## 2.2. TEORÍAS BÁSICAS

### 2.2.1. TEORÍAS DE JUEGO

#### a) ESTAREGIAS DE ACTIVIDADES LÚDICAS

Existen diversas teorías que pretenden explicar el origen del juego como actividad esencial en la vida del hombre, de ahí que exista una gran variedad de definiciones perspectivas para esta actividad.

Las primeras aproximaciones teóricas al juego se sitúan históricamente en torno a la segunda mitad del siglo XIX y principios del siglo XX. Las explicaciones más conocidas son la teoría del excedente energético y la del pre ejercicio, la de la recapitulación y la de la relajación.

**Teoría del excedente energético.** A mitad del siglo XIX, Herbert Spencer (1855) propone esta teoría en la cual el juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo. Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y la niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de los adultos, y consume el excedente de su energía a través del juego, ocupando en esta actividad grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

**Teoría del pre ejercicio.** Un poco más tarde, en 1898, Grooss propone una explicación alternativa conocida como teoría del pre ejercicio. Según este autor la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que Op. Cit. PAREDES O., Jesús. (2002). p. 22., 29 MARTÍNEZ F. María T. Evolución del juego a lo largo del ciclo vital. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. pp. 36-38. tendrá que desempeñar cuando alcance ese estatus. Indica Ortega (1992) que la importancia de este planteamiento se centra en destacar el papel del juego sobre el desarrollo del individuo.

**Teoría de la recapitulación.** Esta teoría fue propuesta por Stanley Hall (1904) y plantea que el juego es una característica del comportamiento ontogenético, que recoge el funcionamiento de la evolución filogenético de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de

las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutaban haciendo cabañas, lo cual podría reflejar la actividad que, los primitivos de la especie humana, realizaban habitualmente al tener que proporcionarse una vivienda para protegerse.

**Teoría de la relajación.** Esta teoría de la relajación o distensión, propuesta por Lazarus indica que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras y serias. El juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de la recuperación de la fatiga de esas actividades más serias.

Ya entrados en el siglo XX, específicamente en el año 1923, Buytendijk indicó que el juego es una actividad propia de la niñez. Para este autor el juego es el resultado de elementos como ambigüedad de movimientos, impulsividad, timidez, curiosidad (Beltrán, 1991), y el juego siempre es juego con algún objeto, con algún elemento y no solo. De acuerdo con Claparède, esta teoría no explica la existencia de formas de juego en otras etapas del ciclo vital como adolescencia y edad adulta, y asimismo restringe el concepto de juego al limitarlo exclusivamente a juego con objetos (juguetes), excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas sólo por el componente físico (motriz).

El psicoanálisis también tiene su modo peculiar de entender el juego. Uno de los aspectos más destacados de este planteamiento reside en admitir que el juego es una expresión de los instintos del ser humano y que a través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. Desde el psicoanálisis se plantea que el juego tiene un destacado valor terapéutico, de salida de conflictos y preocupaciones personales (Freud, 1920, 1925, 1932).

Con posterioridad, Piaget le da una atribución más cognitiva a los juegos, que relaciona directamente el juego con la génesis de la inteligencia. En consecuencia habrá un juego característico de la etapa sensorio-motriz hasta llegar al predominante de las operaciones concretas y formales. El juego está regulado, desde el punto de vista de los mecanismos que conducen a la adaptación, por la asimilación, es decir, a través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a sus posibilidades y esquemas de conocimiento. El

niño repite y reproduce diversas acciones teniendo en cuenta las imágenes, los símbolos y las acciones que le resultan familiares y conocidas.

### **b) CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

Características que nos facilitan la diferenciación de conductas y comportamientos que son parte del juego, con el objeto de lograr una diferenciación del mismo. Entre estas características podemos señalar:

Ausencia de finalidad (producto)

El juego es fin en sí mismo. Esto es, para que un comportamiento sea juego debe estar orientado principalmente a la consecución de placer y no a otros objetivos. Las actividades se centran en el proceso, en el desarrollo de la acción y de la actividad y nunca en el producto o resultado de la misma. Juguetes-objetos no imprescindibles.

Esta característica nos señala que la presencia de un objeto como parte de un juego no es vital para que el desarrollo del juego se realice, “los juguetes son elementos complementarios, de apoyo, que condicionan la actividad pero en ningún caso la determinan” En este sentido Martínez Criado afirma que en realidad no nos deberíamos preocupar excesivamente, un niño que quiere jugar siempre encontrará un tema de juego. Ahora bien, si se proporciona un objeto de juego al niño o niña éste debe ser de complejidad moderada que potencien su creatividad e imaginación.

MARTINEZ Criado, G (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona. Octaedro 31 ORTEGA, R. (1992).

El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla. Ediciones Alfar en algunos casos, pueden interferir con la función lúdica del juego debido bien a que su nivel de Complejidad excede las competencias del niño o porque no llegue a las mismas”.

### **c) MOTIVACIÓN INTRÍNSECA Y VOLUNTARIEDAD**

El juego es voluntario relacionándose, de este modo, con la motivación intrínseca. En este sentido, el juego atiende a la motivación interna que le mueve a iniciar diversas formas de juego de modo espontáneo, sin atender a órdenes de terceros. Aquellas actividades impuestas dejarán de ser interesantes y tenderá a finalizarlas, a menos que se gatillen sus propias motivaciones. Libertad y arbitrariedad. El juego es una experiencia de libertad y arbitrariedad, ya que la característica psicológica principal del juego es que

se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. A través del juego, los niños y niñas salen del presente, de la situación concreta y se sitúan y prueban otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no les permite.

(Garaigordobil, 1992)

### **2.2.2. LENGUAJE.**

“Es una forma de comunicación, ya sea hablado, escrito o por señales que está basado en un sistema de símbolos. Necesitamos el lenguaje para hablar con otros, escuchar a otros, leer y escribir. Nuestro lenguaje nos permite describir eventos pasados en detalle y hacer planes para el futuro”. (Santrock 2003, p.162)

“El lenguaje es un sistema complejo y dinámico de símbolos convencionales que se utiliza de diferentes maneras para el pensamiento y la comunicación. El lenguaje vendría a ser el medio por el cual nos comunicamos desde edades muy tempranas según su contexto e influenciado por su medio. Para dar a comunicar nuestros pensamientos, ideas o sentimientos” (Robert Owens2003, p.28)

Podemos definir que el lenguaje es un sistema de comunicación verbal que utiliza el ser humano a través de sonidos articulados para dar a comunicar algo. Al hablar de comunicación hay que tener en cuenta de dos términos que es el lenguaje y habla; ya que el habla es una fuerza motriz de la lengua a su vez el producto.

**ESTRATEGIA PEDAGÓGICA:** conjunto de directrices a seguir en un proceso educativo que se relaciona con los objetivos que se pretende lograr y considera actividades, recursos y la interacción educador/educando.

### **2.2.3. Expresión oral**

“Surge ante la necesidad de comunicarse con otros. Todos aprendemos a hablar, escuchando y hablando con las personas que nos rodean, por una necesidad fundamental del ser humano la de comunicarse. Los niños se expresan oralmente con confianza y libertad, conversan, expresan su curiosidad, narran anécdotas, chistes, etc.”(Quiroz, 2003, p.45)

“Es un aspecto de función simbólica. La expresión oral responde a la necesidad de comunicación; el niño utiliza gradualmente palabras que representan cosas y acontecimientos ausentes”. (Pahuacho, 2010, p.24).

“Esta capacidad comprende comunicar, expresar a través de las palabras, nuestro sentimiento, estado de ánimo, etc.; a los diversos interlocutores sin temores con seguridad, confianza y espontaneidad nuestras necesidades e intereses”. (Ministerio de Educación, 2007, p.6)

Ministerio de Educación: Área de Comunicación (2010) Señala que la expresión oral sirve como instrumento para comunicar sobre procesos u objetos externos a él. Se debe tener en cuenta que la expresión oral en determinadas circunstancias es más amplia que el habla, ya que requiere de elementos paralingüísticos para completar su significación final.

Encarta (2006) menciona que la expresión oral es la forma más empleada por el hombre para representar, mediante las palabras acompañadas de gestos y entonación sus conocimientos, ideas o sentimientos; también lo usamos para relacionarnos con los demás y hacernos comprender.

La expresión oral por lo general es dinámica, expresiva e innovadora. Cobra en ella gran importancia el acento, el tono y la intencionalidad dados a cada palabra o frase, por que atraen o refuerzan la intención del oyente. La modulación de la voz, los gestos, los movimientos de nuestro rostro y cuerpo, etc. ayudan a comprender el verdadero significado del discurso.

Castro (2005) Manifiesta que la expresión oral es la producción de mensajes verbales mediante la utilización del conjunto de fonemas que forma parte de un determinado idioma.

La expresión oral es reajustada en función de la información auditiva, visual y propioceptiva; también se produce cuando el intercambio informativo moviliza una serie de signos y símbolos de idéntico valor para todos los individuos participantes en tal intercambio.

**Condemarín y Chadwick** (1986), al respecto, señalan que:

La forma más simple y directa de desarrollar el lenguaje es facilitar las oportunidades para que hable sin trabas. Así servirá para este objetivo todas las actividades y experiencias que proporcionen nuevos significados,

que refuercen con distintos matrices los ya adquiridos. Nuevas experiencias llevarán nuevos significados y nuevas palabras para describirlas, explicarlas en su extensión y en sus características específicas. (p. 313).

Por nuestra parte, definimos que la expresión oral surge ante la necesidad de comunicarse con otros y es la capacidad comunicativa más utilizada por el hombre, por lo que los niños desde edades tempranas expresan oralmente sus necesidades, afectos, ideas, intereses y opiniones sobre temas relacionados a su vida cotidiana.

Cuando los niños ingresan a instituciones educativas desarrollan la capacidad de comunicarse oralmente en la cual establecen comunicación con el contexto familiar y social.

#### **2.2.4. ELEMENTOS DE LA EXPRESIÓN ORAL**

-La voz: Empleada correctamente nos ayuda a mantener la atención del público y a enfatizar aquellos puntos que nos interese destacar.

- El volumen: El volumen de nuestra voz dependen de en gran manera de una buena respiración. El esfuerzo no debe centrarse en la garganta sino en la capacidad de aire que sepamos contener.

- La articulación: La intención es de realizar ejercicios con la boca, labios y lengua con el fin de articular correctamente las palabras de esta manera lograr una buena expresión.

- La mirada: Es importante mirar al destinatario o a la audiencia ya que es una forma de mantener la atención del público y despierta su interés.

Podemos concluir que estos elementos se llevan a la práctica, ya que son necesarios para una correcta expresión oral.

#### **2.2.5. ASPECTOS MÁS IMPORTANTES**

Expresión oral Menciona los aspectos que deben observarse con mucha atención, están los siguientes:

- VOZ: La imagen auditiva tiene un gran impacto para el auditorio.

A través de la voz se pueden transmitir sentimientos y actitudes.

- **POSTURA:** Es necesario que el orador establezca una cercanía con su auditorio. Por eso, debe evitarse la rigidez y reflejar serenidad y dinamismo.
- **MIRADA:** De todos los componentes no verbales, La Mirada es la más importante. El contacto ocular y la dirección de la mirada son esenciales para que la audiencia se sienta acogida.
- **DICCIÓN:** Como se dijo anteriormente, el hablante debe tener un buen dominio del idioma. Tal conocimiento involucra un adecuado dominio de la pronunciación de las palabras, la cual es necesaria para la comprensión del mensaje.
- **ESTRUCTURA DEL MENSAJE:** Es forzoso planear con anterioridad lo que se va a decir. Un buen orador no puede llegar a improvisar. El mensaje debe estar bien elaborado.
- **VOCABULARIO:** Al hablar, debe utilizarse un léxico que el receptor pueda entender.
- **GESTOS:** Mehrabian calculó que el 55 % de lo que se comunica se hace mediante gestos.
- **CUERPO:** Es importante, sobre todo, no mantener los brazos pegados al cuerpo o cruzados.

Podemos precisar que estos aspectos son importantes, en la cual se debe tener en cuenta y poner en práctica para mejorar la expresión oral.

### **2.2.6 TÉCNICAS DE EXPRESIÓN ORAL**

Mendoza (2003) indica las siguientes técnicas:

1. **LA CONVERSACIÓN.-** La forma más espontánea y frecuente del lenguaje oral, tiene como objetivo que los seres humanos puedan comunicarse con los demás para intercambiar opiniones, emociones, sentimientos, informaciones, ideas, proyectos, etc. En un plano de libertad e igualdad sin que nadie se sienta inferior o superior a los otros interlocutores ni tenga que someterse a los límites de un tema que no es necesario agotar antes de iniciar otros.

2. **LA DISCUSIÓN O EL DEBATE.-**Consiste en examinar atentamente un tema entre dos o más personas que dialogan, razonando cada una sus puntos de vista, con el fin de llegar a unas determinadas conclusiones como en cualquier clase de dialogo, los interlocutores actúan en un plano de igualdad y libertad al exponer sus opiniones y defenderlos con argumentos.
3. **EL COLOQUIO.-**Es la conversación dirigida por un moderador en la que varias personas formulan preguntas a uno o más expertos en un tema de su especialidad, en una sesión dedicada exclusivamente a ello o como parte complementaria de una conferencia, charla o debate.
4. **LA EXPOSICIÓN.-**Consiste en el relato oral que hacen una o varias personas sucesivamente ante un auditorio, del resultado de un trabajo o una investigación realizado, normalmente dando una impresión crítica y manteniendo un coloquio al final, adopta según los casos, las modalidades de la explicación, el resumen y la argumentación.
5. **LA NARRACIÓN Y LA DESCRIPCIÓN.-** Son dos técnicas que se suelen considerar como equivalentes o al menos parecidas. Mientras que para unos constituyen la misma actividad, otros los interpretan como distintos, un sentir mayoritario las presenta como dos técnicas estrechamente vinculadas en el tratamiento didáctica del lenguaje, las precisiones de los matices de una realidad, propios de la descripción se complementan con su organización secuencial y estructural, propios de la narración.
6. **LA RECITACIÓN.-** Consiste en el relato oral, acompañado por el gesto y el ademán, de un texto, en prosa o en verso, aprendiendo previamente de memoria, es una técnica que prepara y completa el aprendizaje de la lengua y despierta el sentido literario, perfeccionando el arte de hablar. Dado que la acción de recitar implica la de interpretar, es decir, dar musicalidad del texto, respetando sus acentos y pausas, no se puede distraer la atención del auditorio con la lectura del mismo por lo que resulta imprescindible su aprendizaje de memoria.  
Podemos concluir que estas técnicas aportan al desarrollo de la expresión oral para mejorar su fluidez, participación en diversos ámbitos sociales.



## 2.2.7 BASES TEÓRICAS DE LA EXPRESIÓN ORAL

Teniendo en cuenta el estudio de la expresión oral se ha visto por conveniente basarnos en algunos autores que nos ayudan a sustentar dicha variable:

### a) ASPECTO BIOLÓGICO.

Santrock (2003) se refiere que la evidencia para la base biológica del lenguaje es que los niños de todo el mundo alcanzan los hitos del lenguaje aproximadamente en el mismo momento del desarrollo y casi en el mismo orden. Los niños aprenden el lenguaje si no es a través de sus bases biológicas.

Varios expertos creen que la evolución biológica hizo, indiscutiblemente, de los humanos criaturas lingüísticas.

Existen evidencias de que el cerebro contiene regiones particulares que están predispuestas para ser usadas para el lenguaje en la cual se menciona de dos áreas:

Existen evidencias de que el cerebro contiene regiones particulares que están predispuestas para ser usadas para el lenguaje en la cual se menciona de dos áreas:

**ÁREA BROCA**, se encuentra en el lóbulo frontal izquierdo que se encarga de dirigir los movimientos musculares implicados en la producción del habla. También se genera el lenguaje y se producen los comandos necesarios para la pronunciación verbal; **AREA WERNICKE**, es un área del hemisferio izquierdo del cerebro implicada en la comprensión del lenguaje.

Estas dos áreas, al igual que otras regiones adicionales, son parte para una compleja red del trabajo en el procesamiento del lenguaje.

## **b) DETERMINACIÓN BIOLÓGICO**

“Cree que los humanos poseen biológicamente cierto ingenio innato para adquirir el lenguaje, algo así como un tipo de lenguaje neural que los prepara para aprender. Él dice que los niños nacen con un dispositivo de adquisición del lenguaje (DAL), Un atributo biológico que permite que el niño detecte ciertas categorías del lenguaje, como la fonología, la sintaxis y la semántica. El DAL es un constructo teórico que surge por las evidencias sobre las bases biológicas del lenguaje”. (Chomsky, 1975, citado en Santrock, 2003, p.107)

Rondal y Xavier (2000) nos manifiesta que un mínimo de reflexión convence, con facilidad, del lenguaje no puede ser ni exclusivamente innato ni exclusivamente adquirido sino a la vez innato y adquirido. El lenguaje en cuenta tal no se hereda.

Por otra parte está aclarado que ningún lenguaje podría ser nunca comprendido, producido y adquirido de una manera general, incluso en las condiciones ambientales más favorables que imaginarse puede, sin un equipamiento anatómico y neurofisiológica particular que evidentemente se produce con una base hereditaria aunque el órgano no pueda desarrollarse hasta la madurez si no interviene al funcionamiento. Es obvio por tanto que el lenguaje es a la vez heredado y adquirido.

Ya hemos dicho que es evidente que todo equipamiento anatómico y neurofisiológico que sirve a la función del lenguaje es heredado, aunque esta heredabilidad no excluye por cierto las influencias externas. Hoy en día se piensa que existe una predisposición hereditaria en el ser humano en favor de una especialización hemisférica cerebral según un principio de lateralidad.

El hemisferio cerebral izquierdo es dominante para las funciones lingüísticas en casi la totalidad de los individuos diestros manuales y en una buena proporción de los individuos zurdos.

### **c) BASES NEUROLÓGICAS**

“El hemisferio izquierdo reside principalmente el control del lenguaje, el razonamiento lógico, la capacidad matemática, de análisis y el sentimiento crítico, las representaciones lógicas, semánticas y fonéticas. Es el hemisferio del pensamiento lineal, secuencial y de un modo general y de la comunicación. Mientras que el hemisferio derecho es más eficiente en lo relacionado con la creatividad, la imaginación y la fantasía, la capacidad de la anticipación, las relaciones espaciales y la capacidad de la síntesis” (Sambrano, 2000, p.21).

“Durante el siglo XIX los investigadores llevaron a cabo los primeros intentos serios para comprender como se organizaba el lenguaje dentro del cerebro.

El primer comportamiento en ser localizado dentro del cerebro humano fue el lenguaje hablado y articulado”. (Young, 1974, citado en Berko & Bernstein 1999, p.57).

Pizano (2006) informa acerca de las funciones de nuestro cerebro se pudieron esquematizar varios elementos. Por ejemplo podemos localizar con bastante exactitud los centros del habla, la escritura, la percepción y la motricidad en el cerebro. La persona con predominio del hemisferio izquierdo tiene un dominio en la sintaxis del enlace gramatical de las palabras, es expresivo verbalmente usando palabras como signo, prioriza la información, produce pensamiento lineal.etc.

“Uno de las funciones corticales más notables en los seres humanos es la capacidad de asociar símbolos arbitrarios con significados específicos, para expresar los pensamientos y las emociones ante sí mismos o ante otras personas por medio del lenguaje escrito y hablado.

Se sabe que más de un ciclo que dos regiones de las cortezas de asociación frontal y temporal del hemisferio cerebral izquierdo son especialmente importantes para el lenguaje humano normal” (Purves,

Augustine, Fitzpatrick, Hall, Lamantia, Mcnamara & Williams, 2007, P. 709)

Podemos resumir que según los autores Rondal y Xavier en la cual manifiesta que el lenguaje no solo se adquiere biológicamente sino también influye el medio ambiente. Por lo tanto el lenguaje es Heredado y adquirido.

### **2.2.8 TEORÍAS DE AGRESIÓN VERBAL**

El desarrollo de la tesis cuyo contenido es la agresión verbal en los juegos, tiene sustento científico, para lo cual se citó a diferentes autores quienes aportaron en el desarrollo del marco teórico de sus dos variables.

#### **a) LA AGRESIÓN VERBAL**

La palabra agresividad viene del latín "agredí" que significa "atacar". Implica que alguien está decidido a imponer su voluntad a otra persona u objeto incluso si ello significa que las consecuencias podrían causar daños físico o psíquico (Pearce, 1995).

Buss (1961), define a la agresividad como una respuesta consistente en proporcionar un estímulo nocivo a otro organismo.

Bandura (1973) dice que es una conducta perjudicial y destructiva que socialmente es definida como agresiva.

Patterson (1977) dice que la agresión es "un evento aversivo dispensando a las conductas de otra persona". Utiliza el término "coerción" para referirse al proceso por el que estos eventos aversivos controlan los intercambios diádicos.

Para Dollard, Miller, Mowrer y Sear (1939) es una conducta cuyo objetivo es dañar a una persona o aun objeto.

Desde el punto de vista psicobiológico, es muy compleja y discutida la definición de agresión humana y animal así como la diferenciación entre violencia, agresión y agresividad (Martin, 2000), por ello nosotros consideraremos violencia y agresión como términos sinónimos que

designan una misma realidad, por lo que nos limitaremos a fijar el sentido de la palabra violencia.

## **b) VIOLENCIA**

El concepto de violencia puede tener diferentes niveles de generalización y abstracción:

1° En su forma más abstracta violencia significa la potencia o el ímpetu de las acciones físicas o espirituales. Así, la violencia de una explosión atómica indica la intensidad de las fuerzas físicas liberadas en este fenómeno y la violencia de una pasión indica, de manera similar, la vehemencia con que una persona se apresta a conseguir aquello que desea.

2° En un sentido más concreto, la violencia puede ser definida como la fuerza que se hace a alguna cosa o persona para sacarla de su estado, modo o situación natural. Si se admite, como así lo hacemos nosotros, que todo ser tiene una naturaleza propia, entonces debemos admitir que la persona tiene también una “esencia humana” a la que deben ajustarse sus comportamientos individuales o sociales.

3° Sobre la línea de este supuesto debemos entonces calificar como violencia todo acto que atente contra esta naturaleza esencial del hombre y que le impida realizar su verdadero destino, esto es, lograr la plena humanidad.

Así, la institución de la esclavitud en la cultura grecorromana era una institución violenta ya que impedía al esclavo el acceso a la libertad jurídico-política, libertad que constituye uno de los componentes fundamentales de la naturaleza ideal del ser personal. Por último, en un nivel semántico más preciso y restringido, violencia es la acción o el comportamiento manifiesto que aniquila la vida de una persona o de un grupo de personas o que pone en grave peligro su existencia.

Violencia es, por tanto, agresión destructiva e implica imposición de daños físicos a personas o a objetos de su propiedad en cuanto que tales objetos son medios de vida para las personas agredidas o símbolos de ellas

Entre las formas y tipos fundamentales de violencia y agresión, somos conscientes de que los actos de violencia y agresión son muy variados y su tipología puede establecerse siguiendo varios criterios clasificatorios (Brain, Olivier, Mos, Benton, y Bronstein, 1998), nosotros hemos escogido esta clasificación que presentamos, más general, ya que nuestro objetivo es intentar desentrañar las bases psicobiológicas de la agresión en el ser humano, existiendo otras clasificaciones.

Según los modos de la agresión: Violencia Directa-Violencia Indirecta: Si se tiene en cuenta el modo de producirse la agresión puede hablarse de violencia estructural o indirecta y violencia directa o personal.

En la violencia directa (personal) los actos destructivos son realizados por personas o colectivos concretos y se dirigen también a personas o grupos igualmente definidos.

En la violencia indirecta o estructural no hay actores concretos de la agresión; en este caso la destrucción brota de la propia organización del grupo social sin que tenga que haber necesariamente un ejecutor concreto de la misma.

Según sus actores: Si en vez de atender a la forma de producirse la violencia, nos fijamos en los actores de la agresión y en los sujetos de la sufren entonces encontramos los siguientes actos violentos:

- De un individuo contra sí mismo (suicidio).
- De un individuo contra otro individuo (crimen pasional).
- De un individuo contra un grupo (delitos contra la sociedad).
- De un grupo contra un individuo (la pena de muerte).
- De un grupo contra otro grupo (la guerra, el terrorismo)

Según otros criterios: Aparte de los dos criterios clasificatorios precedentes existen otros que permiten matizar y completar la tipología de la violencia. Así, frente a la violencia espontánea de un individuo o de una masa, está la violencia organizada de las guerras.

Por último, teniendo en cuenta el «mecanismo » desencadenante puede hablarse de una violencia normal y una violencia patológica, esta última puede ser provocada por alteraciones psíquicas primarias o por modificaciones anormales del funcionamiento cerebral.

Como mencionamos al comienzo de este apartado existen otras clasificaciones de destacada importancia, como la propuesta por Moyer (1976):

- 1) Agresión predatoria (conductas de ataque motivadas).
- 2) Agresión inter-machos (violencia física o conducta de sumisión exhibida por los machos mutuamente).
- 3) Agresión inducida por el miedo (respuestas biológicamente programadas de modo que se actúa de forma agresiva hacia cualquier clase de confinamiento forzado).
- 4) Agresión territorial (conducta de amenaza o ataque que se muestra hacia una invasión del territorio propio, o conducta de sumisión y retirada tras enfrentarse con el intruso).
- 5) Agresión maternal (conducta agresiva mostrada por las hembras cuando un intruso se acerca a sus crías).
- 6) Agresión irritable (agresión e ira dirigidas hacia un objeto cuando el agresor se siente frustrado, herido, privado o estresado).
- 7) Agresión relacionada con el sexo (elicitada por los mismos estímulos que disparan la respuesta sexual).
- 8) Agresión instrumental (la que conduce al individuo a obtener una recompensa mediante el acto agresivo).

Sobre las teorías sobre la génesis de la violencia y teniendo en cuenta la estructura compleja de la persona se entiende fácilmente que a la hora de intentar comprender el origen de la violencia se hayan elaborado multitud de hipótesis explicativas. Tales hipótesis pueden agruparse en tres tipos fundamentales, de acuerdo con la importancia que conceden a cada uno de los “componentes” del ser humano en la génesis de la conducta agresiva. Estos tres tipos fundamentales de teorías explicativas son: Los modelos Neurobiológicos. Los modelos Psicológicos. Los modelos Socio-culturales.

**Modelos Genéticos-Neuroquímicos:** La serotonina es una monoamina que sirve como neurotransmisor en el cerebro, las neuronas que la sintetizan están agrupadas en varios núcleos del tronco encefálico, de los cuales los más importantes son los núcleos del rafe.

Sus axones se proyectan hacia varias regiones del encéfalo, y de forma notable hacia la corteza cerebral. Las neuronas que sintetizan serotonina regulan la actividad de las neuronas corticales y subcorticales de diversas maneras, activando diferentes subtipos de receptores: algunos excitadores, algunos inhibidores, y otros, con ambas funciones.

Debido a la acción sobre diferentes receptores, se ha relacionado a la serotonina con la regulación de los estados de ánimo, como la depresión, la ansiedad, la ingesta de alimentos y la violencia impulsiva. Varios estudios en animales han mostrado que la conducta agresiva con frecuencia se asocia a una disminución de la actividad de las neuronas serotoninérgicas.

Estos estudios tienen un interés especial, porque proporcionan una visión de cómo interaccionan los factores sociales y genéticos para modificar la conducta.

La mayoría de los animales, incluido el ser humano, se vuelven agresivos cuando se les amenaza, como cuando se invade su territorio o se ataca a su prole. La importancia de la transmisión serotoninérgica en la conducta agresiva se pone claramente de manifiesto en estudios con ratones en los que se ha practicado una ablación del gen del receptor 5-HT<sub>1B</sub> de serotonina. Cuando se aíslan ratones que carecen del receptor 5-HT<sub>1B</sub> de serotonina durante cuatro semanas y después se les expone a un ratón natural, son mucho más agresivos que los ratones naturales en condiciones similares.

Los ratones mutantes atacan mucho más rápidamente a los intrusos que los ratones naturales y el número e intensidad de los ataques es significativamente superior que el de los ratones naturales. Por lo tanto, el receptor 5-HT<sub>1B</sub> de la serotonina desempeña un papel intermediario importante en la conducta agresiva de los ratones.

Estudios recientes realizados en animales de laboratorio han puesto de manifiesto que la estimulación de los receptores 5-HT<sub>1A</sub> da como resultado



una disminución en los comportamientos agresivos (Kavoussi, Armstead y Coccaro, 1997).

Se ha involucrado a la actividad de la serotonina como un factor biológico importante, entre otros, para determinar el umbral de violencia.

Las personas con antecedentes de conducta agresiva impulsiva (y de suicidio), y las cepas de ratones que muestran más agresividad, tienen concentraciones bajas de serotonina en el cerebro. La inhibición de la síntesis de serotonina o la destrucción de neuronas serotoninérgicas aumentan la agresividad en ratones y monos. Finalmente, ciertos agonistas de la serotonina que actúan sobre el receptor 5-HT<sub>1B</sub> inhiben la agresión Kandel, Schwartz y Jessel, (2001).

En los seres humanos, se piensa que una serie de agentes sociales estresantes, como el maltrato social o sexual en la niñez, disminuyen los umbrales biológicos de la violencia, entre otros el nivel de serotonina del cerebro. De hecho, los monos macho criados en aislamiento tienen niveles bajos de serotonina en su cerebro, lo que demuestra que tanto los factores ambientales como los genéticos pueden converger para influir en el metabolismo de la serotonina (Gilliam, Kandel y Jessel, 2001).

Últimamente, se ha descrito que existe también una alteración del sistema dopaminérgico, en el sentido de aumento de su actividad, asociado con los comportamientos violentos, no olvidemos que el sistema serotoninérgico tiene un efecto inhibitorio sobre el dopaminérgico, así una reducción de la serotonina de causa genética produciría un incremento de la función dopaminérgica lo que explicaría la coexistencia de ambas alteraciones de neurotransmisores (Mann, 1994; Matsuda, Sakaue, Ago, Sakamoto, Koyama y Baba, 2001; Pitchot, Hansenne y Ansseau, 2001).

**El modelo neurobiológico en seres humanos:** En diversos estudios recientes, realizados con la técnica de tomografía de emisión de positrones han demostrado que los ataques de agresividad están relacionados con una disminución de la actividad de las áreas corticales prefrontales (Drexler, Schweitzer, Quinn, Gross, Ely, Muhammad y Kilts, 2000; Pietrini, Guazleelli, Basso, Jaffe y Grafmann, 2000), asimismo se ha demostrado que la agresión reactiva descrita en pacientes con sociopatía adquirida está

relacionada con lesiones en el córtex orbitofrontal (Blair, 2001, Blair y Cipolotti, 2000), así como en el gyrus parietal superior y anormalidades en la asimetría cerebral (Raine, Buchsbaum y LaCasse, 1997). Estos hallazgos son consistentes con la hipótesis de que la alteración funcional de la corteza cerebral, principalmente los sistemas circuitales relacionados con el córtex orbito-frontal puede estar relacionada, directamente, con individuos que muestran comportamientos agresivos patológicos. Como vemos, ninguna parte del cerebro actúa aisladamente para producir un tipo de conducta, en este caso violenta, así las conductas agresivas reflejan el resultado del equilibrio entre estimulación e inhibición de diferentes zonas cerebrales en un momento específico.

Recientemente se está desarrollando una línea de investigación que demuestra que los individuos con comportamientos agresivos están caracterizados por una disminución tanto en las respuestas de conductancia en la piel, como en las cardiovasculares, como un incremento en la cantidad de ondas lentas que aparecen en el electroencefalograma, lo que podría ser un indicador biológico de las conductas agresivas humanas (Raine, 1996; Scarpa y Raine, 1997; Raine, Venables y Mednick, 1997).

Según Buss (1961), podemos clasificar el comportamiento agresivo atendiendo tres variables:

Según la modalidad, puede tratarse de una agresión física (por ejemplo un ataque a un organismo mediante armas o elementos corporales) o verbal (como una respuesta vocal que resulta nocivo para el otro organismo, como, por ejemplo, amenazar o rechazar).

Según la relación interpersonal, la agresión puede ser directa (por ejemplo, en forma de amenaza, ataque o rechazo) o indirecta (que puede ser verbal como divulgar un cotilleo, o física, como destruir la propiedad de alguien).

Según el grado de actividad implicada, la agresión puede ser activa (que incluye todas las mencionadas) o pasivas (como impedir que el otro pueda alcanzar su objetivo, o como negativismo). La agresión pasiva suele ser directa, pero a veces puede manifestarse indirectamente.

En el caso de los niños, generalmente suele presentarse la agresión en forma directa, como un acto violento contra una persona. Este acto violento puede ser físico, como patadas, pellizcos, empujones, golpes, etc.; o verbal, como insultos, palabrotas, amenazas. También puede manifestar la agresión de forma indirecta o desplazada, según el cual el niño arremete contra los objetos de las personas que ha sido el origen del conflicto.

### **Factor sociocultural del individuo**

Uno de los factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva es el factor sociocultural del individuo, ya que es el responsable de los modelos a que haya sido expuesto, así como de los procesos de reforzamientos que haya sido sometido. Si en el abundan modelos agresivos, la adquisición de estos modelos desadaptados será muy fácil.

La familia es, durante la infancia, uno de los elementos más importantes del ámbito sociocultural del niño. Las interacciones entre padres e hijos van moldeando la conducta agresiva mediante las consecuencias reforzantes inherentes a su conducta.

El niño probablemente, generalice lo que aprende acerca de la utilidad y beneficios de la agresión a otras situaciones,. En estas circunstancias, el pone a prueba las consecuencias de su conducta agresiva. Las familias que permiten el control de las conductas mediante el dolor, tienen una alta probabilidad de producir niños que muestren altas tasas de respuestas nocivas. La conducta agresiva del niño acaba con gran parte de la estimulación aversiva que recibe.

Dentro de la familia, además de los modelos y refuerzos, son responsables de la conducta agresiva el tipo de disciplina a que se le someta.

Se ha demostrado que una combinación de disciplinas relajadas y pocas exigentes con actitudes hostiles por parte de ambos padres fomenta el comportamiento agresivo en los hijos. El padre poco exigente es aquel que

hace siempre lo que el niño quiere, accede a sus demandas, le permite una gran cantidad de libertad, y en casos extremos le descuida y le abandona.

El padre que tiene actitudes hostiles, principalmente no acepta al niño y lo desaprueba, no suele darle afecto, comprensión o explicación y tiende a utilizar con frecuencia el castigo físico, al tiempo que no da razones cuando ejerce su autoridad. Incluso puede utilizar otras modalidades de agresión como la que ocurre cuando insultamos al niño por no hacer adecuadamente las cosas, o cuando lo comparamos con el amigo o con el hermano, etc. Tras un largo periodo de tiempo, esta combinación produce niños rebeldes, irresponsables y agresivos.

Otro factor familiar influyente es la incongruencia en el comportamiento de los padres. Incongruencia en el comportamiento de los padres se da cuando los padres desaprueban la agresión y, cuando esta ocurre, la castigan con su propia agresión física o amenaza al niño. Los padres que desaprueban la agresión y que la detienen, pero con medios diferentes al castigo físico, tienen menos probabilidad de fomentar acciones agresivas posteriores.

Es decir una atmósfera tolerante en la que el niño sabe que la agresión es una estrategia poco apropiada para salirse con la suya, en la que ese le reprime con mano firme pero suave y es capaz de establecer límites que no se puede en absoluto traspasar, proporciona el mejor antídoto a largo plazo para un estilo agresivo de vida. Enseñarle al niño medios alternativos acabara también con la necesidad de recurrir a peleas.

La inconsistencia en el comportamiento de los padres no solo puede darse a nivel de comportamientos e instrucciones, sino también a nivel del mismo comportamiento. En este sentido puede ocurrir, que respecto del comportamiento agresivo del niño, los padres unas veces los castiguen por pegar a otro y otras veces le ignoren, por lo que no le dan pautas consistentes. Incluso a veces puede ocurrir que los padres entre si no sean consistentes, lo que ocurre cuando el padre regaña al niño pero no lo hace la madre.

De este modo, el niño experimenta una sensación de incoherencia acerca de lo que debe hacer y de lo que no debe hacer. Se ofrece incoherencia al niño, también cuando se le entrena en un proceso de discriminación en el sentido de que los padres castiguen consistentemente la agresión dirigida hacia ellos pero a la vez refuercen positivamente la conducta agresiva de sus hijos hacia personas ajenas a su hogar.

Las relaciones deterioradas entre los propios padres provocan tensiones que pueden inducir al niño a comportarse agresivamente.

Otro factor reside en las restricciones inmediatas que los padres imponen a su hijo. Restricciones no razonables y excesivos "haz y no hagas" provocan una atmósfera opresiva que induce al niño a comportarse agresivamente. Por último, en el ámbito familiar, puede fomentarse la agresividad con expresiones que la fomenten. Estas son expresiones del tipo "pero ¿pero no puede ser más hombre?".

El ambiente más amplio en que el niño vive también puede actuar como un poderoso reforzador de la conducta agresiva. El niño puede residir en un barrio donde la agresividad es vista como un atributo muypreciado. En tal ambiente el niño es apreciado cuando se le conoce como un luchador conocido y muy afortunado. Los agresores afortunados son modelos a quienes imitaran los compañeros.

Además de los factores socioculturales también influyen factores orgánicos en el comportamiento agresivo. En este sentido factores hormonales y mecanismos cerebrales influyen en la conducta agresiva. Estos mecanismos son activados y producen los cambios corporales cuando el individuo experimenta emociones como rabia, excitación miedo. Por tanto, factores físicos tales como una lesión cerebral o una disfunción también pueden provocar comportamientos agresivos.

También estados de mala nutrición o problemas de salud específicos pueden originar en el niño una menor tolerancia a la frustración por no

conseguir pequeñas metas, y por tanto pueden incrementarse las conductas agresivas.

Otro factor del comportamiento agresivo es el déficit de habilidades necesarias para afrontar situaciones frustrantes. Bandura (1973) indicó que la ausencia de estrategias verbales para afrontar el estrés a menudo conduce a la agresión. Hay datos experimentales que muestran que las mediaciones cognitivas insuficientes pueden conducir a la agresión. Camp (1977) encontró que los chicos agresivos mostraban deficiencias en el empleo de habilidades lingüísticas para controlar su conducta; responden impulsivamente en lugar de responder tras la reflexión.

### **2.3. DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE TÉRMINOS**

**AGRESIÓN.** Se designa con el término de agresión a aquel acto o ataque violento que tiene la firme intención de causar daño a quien va dirigido. La agresión es de alguna manera un acto que se contrapone al derecho del otro, especialmente en el caso de los ataques armados que una nación puede llevar a cabo contra otra.

**ACTITUD.** Es una palabra que proviene del latín “Actitudo”. Se trata de una capacidad propia de los **seres humanos** con la que enfrentan el mundo y las circunstancias que se les podrían presentar en la vida real.

**ACTITUD POSITIVA.** Es aquella que se fundamenta en los principios de la **igualdad y la tolerancia**, la paciencia que alguien puede tener respecto a otra define un parámetro de conducta favorable, recreando un entorno social positivo, con buenas energías para los demás. La necesidad de una actitud positiva por parte de todos los componentes de un grupo laboral es esencial a la hora de mantener una relación favorable y que el trabajo salga bien hecho.

**ACTITUD NEGATIVA.** Son predisposiciones o conductas convertidas en malas **intenciones** de una persona ante la sociedad, con actitud negativa se consiguen relaciones sin virtud alguna las cuales están destinadas a terminar negativamente si la actitud no mejora.

**AUTOCONTROL.** Se compone de la unión de dos vocablos que provienen de idiomas diferentes. En primer lugar, se forma por la palabra “auto” la cual

procede del griego *autos* y se traduce como “sí mismo”. En segundo lugar, se halla la palabra “control” que emana del francés y que es sinónimo de dominio y control.

El autocontrol podría definirse como la capacidad consciente de regular los impulsos de manera voluntaria, con el objetivo de alcanzar un mayor equilibrio personal y relacional. Una persona con autocontrol puede manejar sus emociones y regular su comportamiento.

**HOSTIL.** La palabra hostil es un adjetivo calificativo que sirve para señalar cuando una persona, una situación o un fenómeno es agresivo o desagradable. Hostil proviene de hostilidad, la actitud de responder de manera agresiva y peligrosa para con la integridad de una persona o ser vivo.

**VIOLENCIA VERBAL.** La palabra tiene poderoso efecto en la conducta, ya que influye sobre quien la pronuncia y afecta e involucra a quien la recibe, penetrando en sus emociones. Cuando las frases ofensivas contra la pareja son el común denominador de cualquier diálogo, estamos frente a un problema de violencia verbal.

**ESTRATEGIAS.** Concepto también se utiliza para referirse al plan ideado para dirigir un asunto y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento. Una estrategia es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un cierto estado futuro.

**LÚDICO.** A través del término Lúdico se refiere a todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas.

**INFLUENCIA.** Poder de una persona o cosa para determinar o alterar la forma de pensar o de actuar de alguien. “el entrenador tiene una gran influencia sobre la mayor parte de sus jugadores; Juan de Mena creó un lenguaje poético de gran influencia en poetas posteriores”

**EXPRESION.** Representación, con palabras o con otros signos externos, de un pensamiento, una idea, un sentimiento, etc. "libertad de expresión; la risa es una expresión de alegría; allí se encuentran imágenes o expresiones populares del mito; una sentencia judicial no puede ser la expresión de una mentalidad que todavía divide la sociedad entre hombres y mujeres.

**JUEGOS COGNITIVOS.** Son los juegos que incitan al desarrollo de capacidades intelectuales, juegos que favorecen el pensamiento abstracto y las

habilidades lingüísticas. Se trata de actividades con el objetivo de potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos como.

**JUEGOS AFECTIVO-EMOCIONALES.** Todos los juegos con carga emocional muy importante, porque se juega a revivir o representar una situación que se ha vivido o se vivirá en la realidad, como los juegos de rol o los juegos dramáticos.

**JUEGOS DRAMÁTICOS.** El drama implica la representación de una variedad de situaciones. Ayuda a los niños a desarrollar la imaginación, las habilidades lingüísticas, la cooperación y otras habilidades sociales, la confianza y la expresión creativa.

**JUEGOS DE ROL.** Representación de roles (personajes, puestos de trabajo) con la finalidad de ejemplificar en directo experiencias que tienen que llevar a adoptar habilidades/ destrezas y/o cambios de actitud.

**ATENCIÓN.** La preparación y superación de situaciones, a los niños les gusta tanto proyectarse a lo que quieren ser en el futuro, como revivir situaciones dolorosas recién superadas, contribuyendo así a su aceptación. La expresión de pensamientos y sentimientos.

**LA COMUNICACIÓN ORAL.** Es cualquier forma de comunicación existente. Vivimos en un mundo globalizado, cada día es más importante conocer lo que ocurre a nuestro alrededor, y para ello es necesario comunicarnos, entendernos y mantener contacto con nuestros semejantes.

Cada técnica empleada con el fin de intercambiar ideas tiene un campo de aplicación muy variado, entre los que figuran: el personal, social, profesional, político, científico... en fin, sea cual sea el momento, el lugar o la circunstancia, comunicarse es un proceso inevitable del ser humano.

**ACTIVIDAD.** Cualidad o estado de lo que es activo. “la actividad bursátil”  
“Capacidad de obrar o de producir un efecto. “la actividad de un ácido”

**LENGUAJE** un lenguaje formal es un lenguaje cuyos símbolos primitivos y reglas para unir esos símbolos están formalmente especificados.

**ESPONTÁNEO** [fenómeno, acción] Que se produce sin intervención o estímulo exterior. “combustión espontánea; aplausos espontáneos;



los elementos esenciales de esta vegetación son coníferas de crecimiento espontáneo. Que se realiza por propia voluntad, sin estar coaccionado u obligado a ello. "la comunicación oral espontánea; una ayuda espontánea"

**REPETITIVO.** Que se repite mucho. "el curso de la narración es repetitivo; según el psicólogo, en la medida en que las expectativas idealizadas depositadas en el nuevo hijo se vean, luego, también frustradas, el deseo de embarazo pudiera hacerse repetitivo y hasta compulsivo"

**EXPRESIVO** Que muestra o manifiesta con gran viveza los pensamientos o los sentimientos. "gesto expresivo; ojos expresivos; el chico se había incorporado a un grupo que los domingos se reunía en una taberna y aunque los demás eran más expresivos, él lo pasaba bien con ellos"

[Manifestación artística] Que muestra con viveza los sentimientos del autor.

"los manuscritos fueron ilustrados con imágenes de un rico colorido y muy expresivas; compuso unos pasajes orquestales muy expresivos"

**LENGUAJE GESTUAL** .como cualquier sistema organizado a base de gestos o signos corporales, aprendidos o somate génicos, no orales, de percepción auditiva o táctil, empleados por personas que, o bien no tienen una lengua común para comunicarse, o bien están discapacitadas física o psíquicamente para usar el lenguaje oral. Estos signos y gestos se emplean solos o en relación con la estructura lingüística y paralingüística; y con la función comunicativa, tienen una función expresiva, apelativa u comunicativa. Un sistema mímico muy evolucionado lo constituye el lenguaje de sordos. Posee dos tipos de signos: los naturales, que representan ideas u objetos; y los signos sistemáticos o del método, que transmiten letra a letra, o palabra a palabra, con lo que se convierte casi en un sistema de escritura más que en un sistema de comunicación.

**VOCABULARIO.** Conjunto de palabras de una lengua. Conjunto de Palabras de una lengua que una persona conoce o emplea.

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1. Tipo de investigación

De acuerdo al objeto de investigación nuestro estudio es experimental, debido a que según Hernández (2010) el investigador manipula intencionalmente una o más variables independientes (causas o factores) para evaluar las consecuencias sobre una o más variables dependientes.

De acuerdo a la finalidad que persigue, nuestro estudio es aplicado, debido a que, según lo señalado por Campos, (2009) “Tiene como finalidad la resolución de problemas prácticos inmediatos en orden de transformar los contextos” (p. 59).

#### 3.2. Diseño de investigación

La investigación corresponde al experimental, en su nivel pre – experimental de tipo pre - prueba – post - prueba con un solo grupo, grupo experimental, porque se realizó una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada; luego una introducción o aplicación de la variable independiente o experimental a los sujetos del grupo de estudio y, finalmente una nueva medición de la variable dependiente a los sujetos. (HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto Metodología de la Investigación. p. 122)

Se representa a través del siguiente esquema.

**GE: O<sub>1</sub>.....X.....O<sub>2</sub>**

**Dónde:**

**GE:** Grupo experimental

**X:** Programa de Juegos Infantiles.

**O1:** Medición previa al grupo experimental (pre prueba): Autocontrol actitud agresiva verbal.

**O2:** Una medición de salida al grupo experimental (post prueba): Autocontrol actitud agresiva verbal

### 3.2. Población y muestra

**3.3.1. Población:** La población estuvo integrada por 71 estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha. Umari - Pachitea. Los cuales se detalla en el siguiente cuadro:

**Cuadro N°01**  
**Distribución de la población por grado y sección de los estudiantes**  
**de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha.**  
**Umari -Pachitea.**

UNIDAD DE ANÁLISIS	SECCIÓN	GRADO	N° DE ESTUDIANTES
ALUMNOS	Única	1ro	14
		2do	12
		3ro	11
		4to	15
		5to	14
		6to	9
<b>TOTAL</b>			<b>71</b>

**Fuente:** Oficina UGEL Pachitea  
**Elaboración:** Tesista

**3.3.2. Muestra:** El tamaño de la muestra estuvo representado por un total de 15 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari -Pachitea. Para lo cual se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia.

**Cuadro N°02**  
**Distribución de la muestra por grado y sección de los estudiantes**  
**de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha,**  
**Umari -Pachitea.**

UNIDAD DE ANÁLISIS	SECCIÓN	GRADO	N° DE ESTUDIANTES
ALUMNOS	Única	4°	15
<b>TOTAL</b>			<b>15</b>

**Fuente:** Oficina UGEL Pachitea  
**Elaboración:** Tesista

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

#### **3.5.1. Técnica**

##### **La observación**

Para el desarrollo de la investigación se tomó como técnica de registro a la observación entendida como “el procedimiento consistente en contemplar con atención, examinar a simple vista con ayuda de instrumentos, las actuaciones de un sujeto con el fin de recoger informaciones útiles para una adecuada toma de decisiones, que nos conduzca a un mejoramiento basado en la evolución progresiva o su retraso en dichas actuaciones (Bernard, 1988).

En este caso se observó el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes.

#### **3.5.2. Instrumento**

##### **Ficha de observación estructurada**

La ficha de observación para medir el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes estuvo conformado por 20 ítems relacionados con las dimensiones: Manejo de la agresión verbal (6), Empleo de la comunicación asertiva (8), y La Percepción de hostilidad externa (6); con una escala de medición de: Siempre (2), A veces (1) y Nunca (0). Fue aplicado a los estudiantes del cuarto grado de primaria antes de la aplicación del “Programa Juegos Infantiles” y después de su aplicación.

### **3.7. Técnicas de procesamiento de datos**

Los datos consignados en las correspondientes fichas de recolección de datos han sido procesados utilizando el soporte del paquete estadístico SPSS. 22.0 para luego facilitar los resultados de acuerdo a las siguientes propuestas estadísticas:

- Tabla de distribución de frecuencia
- Indicadores de tendencia central
- Indicadores de dispersión

- Prueba "T" de Student
- Prueba de hipótesis

El análisis de datos es el precedente para la actividad de interpretación. La interpretación se realiza en términos de los resultados de la investigación. Esta actividad consiste en establecer inferencias sobre las relaciones entre las variables estudiadas para extraer conclusiones y recomendaciones (Kerlinger, 1982). La interpretación se realiza en dos etapas:

- Interpretación de las relaciones entre las variables y los datos que las sustentan con fundamento en algún nivel de significancia estadística.
- Establecer un significado más amplio de la investigación, es decir, determinar el grado de generalización de los resultados de la investigación.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

#### **4.1. Presentación e interpretación de resultados**

A fin de comprobar los efectos del programa “Juegos Infantiles” se procedió a aplicar la ficha de observación estructurada sobre el Autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes integrantes de la muestra de investigación pertenecientes al cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Integrada N°32628 de Matancocha 2015, antes y después de la aplicación del programa.

La aplicación de la ficha de observación estuvo en relación al diseño de investigación pre experimental. Los resultados fueron procesados a través del paquete estadístico SPSS versión 21.0, teniendo en cuenta la estadística descriptiva para la obtención de las medidas de tendencia central: media aritmética, desviación estándar, varianza y el coeficiente de variación y; la estadística inferencial para hallar la T de Student y la prueba de hipótesis.

Los niveles de valoración que se tuvieron en cuenta para el proceso de tabulación fueron:

- Deficiente: (0-10)
- Bueno (11-20)
- Regular (21-30)
- Excelente (31-40)

Los resultados obtenidos se presentan a continuación:

**TABLA N°: 01**

**Resultados del pre test sobre el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E.I.N°32628 de Matancocha, Umari-Pachitea 2015.**

N° ALUMNOS	PRE TEST																							GENERAL				
	Manejo de la agresión verbal						Puntaje	Nivel	Empleo de la comunicación asertiva							Puntaje	Nivel	Percepción de hostilidad externa						Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	
	1	2	3	4	5	6			7	8	9	10	11	12	13			14	15	16	17	18	19					20
1	1	1	1	0	0	0	3	D	1	1	1	0	0	0	0	0	3	D	0	0	0	1	1	0	2	D	8	D
2	1	0	0	1	1	0	3	D	1	0	0	0	0	0	1	2	D	0	1	1	0	1	0	3	D	8	D	
3	1	1	1	1	1	0	5	R	1	1	1	1	2	0	0	6	R	1	0	2	1	1	0	5	R	16	R	
4	0	0	0	1	1	0	2	D	0	0	1	0	0	1	0	2	D	0	1	1	0	0	0	2	D	6	D	
5	0	1	1	0	0	0	2	D	1	1	1	1	2	2	0	9	B	1	0	0	0	0	2	3	D	14	R	
6	1	0	0	1	1	0	3	D	0	0	0	2	0	0	0	2	D	1	0	0	1	0	0	2	D	7	D	
7	0	1	1	1	0	0	3	D	0	0	1	1	1	0	0	3	D	1	0	0	0	1	1	3	D	9	D	
8	0	1	1	0	1	0	3	D	1	0	0	0	1	1	0	3	D	0	1	1	0	0	1	3	D	9	D	
9	1	1	0	0	2	0	4	R	0	0	1	1	1	0	0	3	D	1	0	0	1	1	1	4	R	11	R	
10	1	0	1	1	1	0	4	R	1	0	0	0	0	0	1	2	D	1	1	0	0	1	1	4	R	12	R	
11	0	1	1	1	0	0	3	D	0	0	1	1	0	0	0	2	D	1	0	0	1	0	1	3	D	10	D	
12	0	0	1	0	1	1	3	R	1	0	0	0	0	1	1	0	D	0	1	0	2	0	0	3	D	9	D	
13	1	1	2	2	2	0	8	B	1	1	1	1	1	1	1	0	R	2	1	0	1	2	1	7	B	22	B	
14	1	0	1	0	1	0	3	D	1	0	0	0	0	1	1	0	D	0	1	1	1	0	0	3	D	9	D	
15	1	1	1	0	0	0	3	D	0	0	1	1	1	0	0	0	D	1	0	0	0	0	1	2	D	8	D	
<b>INDICADORES ESTADÍSTICOS</b>																		MEDIA ARITMÉTICA (X)						10.5333				
																		VARIANZA (S <sup>2</sup> )						16.981				
																		DESVIACIÓN ESTÁNDAR (S)						4.12080				
																		COEFICIENTE DE VARIACIÓN (CV)						39.0%				

**Fuente:** Ficha de observación del Pre test.

**Elaboración:** tesista.

**BAREMO**

DIMENSIÓN 1	fi	%	DIMENSIÓN 2	fi	%	DIMENSIÓN 3	fi	%	General	fi	%
Deficiente [0-3]	11	73.3	Deficiente [0-4]	12	80.0	Deficiente [0-3]	11	73.3	Deficiente [0-10]	10	66.7
Regular [4-6]	3	20.0	Regular [5-8]	2	13.3	Regular [4-6]	3	20.0	Regular [11-20]	4	26.6
Bueno [7-9]	1	6.7	Bueno [9-12]	1	6.7	Bueno [7-9]	1	6.7	Bueno [21-30]	1	6.7
Excelente [10-12]	0	0.0	Excelente [13-16]	0	0.0	Excelente [10-12]	0	0.0	Excelente [31-40]	0	0.0

### 3.1. Análisis de los resultados del pre test

**TABLA N°2**

**Nivel de autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E.I. N° 32628 de Matancocha 2015.**

NIVELES DE VALORACIÓN	FRECUENCIAS				
	< Li – Ls ]	fi	%	xm	fi.xm
Deficiente	< 0 – 10 ]	10	66.7	5.0	50
Regular	< 11 – 20 ]	4	26.6	15.5	62
Bueno	< 21 – 30 ]	1	6.7	25.5	25.5
Excelente	< 31 – 40 ]	0	0.0	35.5	0
<b>TOTAL</b>		<b>15</b>	<b>100</b>	$\sum fi.xm = 137.5/15$ <b>X=9.2</b>	

Fuente: Tabla N°01

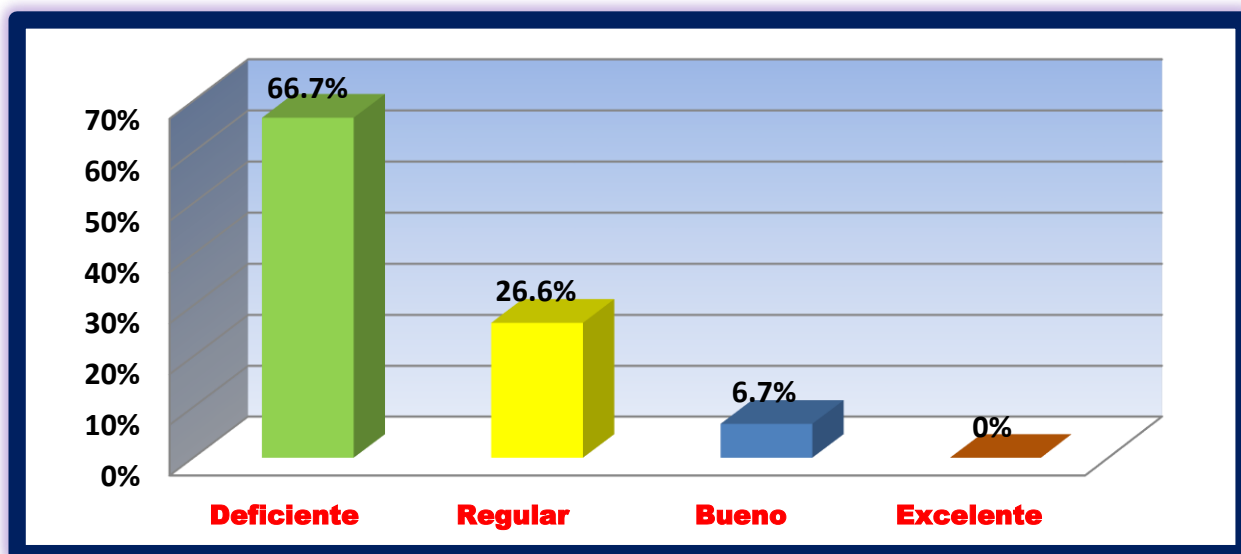
Elaboración: Tesista

#### Interpretación:

En la presente Tabla N°02 y Gráfico N°01 se puede observar que: 10 estudiantes equivalente al 66.7% se encuentran en el nivel Deficiente en el autocontrol de la actitud agresiva verbal; 4 estudiantes equivalente al 26.6% se encuentran en el nivel Regular; 1 estudiante equivalente al 6.7% se encuentra en el nivel Bueno; mientras que ningún estudiante se encuentra en el nivel Excelente. Del mismo modo el promedio 9.2 indica que el nivel de autocontrol de la actitud agresiva de los estudiantes se encuentra en el nivel Deficiente.

**GRAFICO N°01**

**Nivel de autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E.I. N° 32628 de Matancocha 2015.**





**TABLA N°03**  
**Resultados por dimensiones sobre el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E.I. N° 32628 de Matancocha 2015.**

NIVELES	MANEJO DE LA AGRESIÓN VERBAL				EMPLEO DE LA COMUNICACIÓN ASERTIVA				PERCEPCIÓN DE HOSTILIDAD EXTERNA			
	fi	%	xm	fi.xm	fi	%	xm	fi.xm	fi	%	xm	fi.xm
DEFICIENTE	11	73.3	1.5	16.5	12	80.0	2	24	11	73.3	1.5	16.5
REGULAR	3	20.0	5.0	15	2	13.3	6.5	13	3	20.0	5.0	15
BUENO	1	6.7	8.0	8	1	6.7	10.5	10.5	1	6.7	8.0	8
EXCELENTE	0	0.0	11.0	0	0	0.0	0	0	0	0.0	11.0	0
<b>Total</b>	15	100	$\sum fi.xm = 39.5/15$ $X=2.6$		15	100	$\sum fi.xm = 47.5/15$ $X=3$		15	100	$\sum fi.xm = 39.5/15$ $X=2.6$	

Fuente: Tabla N°01

Elaboración: Tesista

### Interpretación:

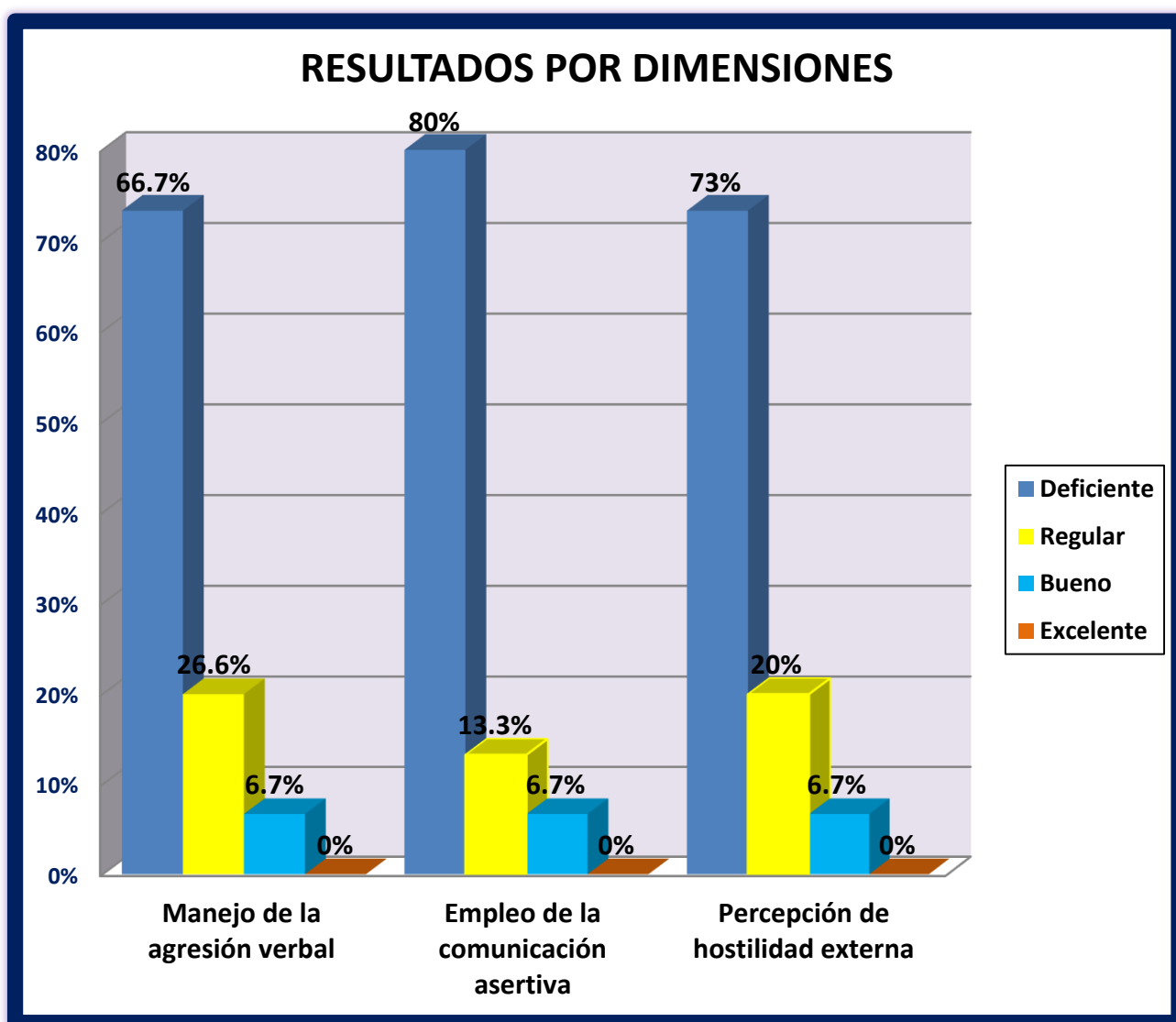
En la tabla N°03 y Gráfico N°02, relacionado a los niveles alcanzados en las dimensiones del autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes, se observa lo siguiente:

- En la dimensión “Manejo de la agresión verbal”, encontramos que 11 estudiantes equivalente al 73.3% se encuentran en el nivel Deficiente; 3 estudiantes equivalente al 20% se encuentra en el nivel Regular; asimismo, 1 estudiante equivalente al 6.7% se encuentra en el nivel Bueno; mientras que ningún estudiante se encuentra en el nivel Logro Destacado. Del mismo modo el promedio 2.6 indica que el nivel de manejo de la agresión verbal de los estudiantes se encuentra en el nivel Deficiente.
  
- En la dimensión “Empleo de la comunicación asertiva”, encontramos que 12 estudiantes equivalente al 80% se encuentran en el nivel Deficiente; 2 estudiantes equivalente al 13.3% se encuentra en el nivel Regular; asimismo, 1 estudiante equivalente al 7% se encuentra en el nivel Bueno; mientras que ningún estudiante se encuentra en el nivel Excelente. Del mismo modo el promedio 3.0 indica que el nivel de empleo de la comunicación asertiva de los estudiantes se encuentra en el nivel Deficiente.

➤ En la dimensión “Percepción de hostilidad externa”, encontramos que 11 estudiantes equivalente al 73.3% se encuentran en el nivel Deficiente; 3 estudiantes equivalente al 20% se encuentra en el nivel Regular; asimismo, 1 estudiante equivalente al 7% se encuentra en el nivel Bueno; mientras que ningún estudiante se encuentra en el nivel Excelente. Del mismo modo el promedio 2.6 indica que el nivel de percepción de hostilidad externa de los estudiantes es Deficiente.

### GRÁFICO N°02

**Resultados por dimensiones sobre el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto de educación primaria de la I.E.I. N° 32628 de Matancocha 2015.**



**TABLA N°: 04**

**Nivel de autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes Resultados por dimensiones sobre el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I. E.I. N° 32628 de Matancocha 2015.**

N° ALUMNOS	POST TEST																								GENERAL					
	MANEJO DE LA AGRESIÓN VERBAL						Puntaje	Nivel	EMPLEO DE LA COMUNICACIÓN ASERTIVA								Puntaje	Nivel	PERCEPCIÓN DE HOSTILIDAD EXTERNA								Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel
	1	2	3	4	5	6			7	8	9	10	11	12	13	14			15	16	17	18	19	20						
1	1	1	1	1	0	0	4	R	1	0	0	0	0	0	0	1	2	D	1	0	0	1	2	0	4	R	10	D		
2	2	2	1	1	1	1	8	B	0	0	2	1	1	1	1	1	7	R	1	1	2	1	2	0	7	B	22	B		
3	2	2	2	2	2	2	12	E	2	2	2	2	2	2	1	1	14	E	2	2	2	1	1	2	10	E	36	E		
4	2	2	2	2	1	1	10	E	2	2	2	2	2	2	2	2	16	E	2	2	2	2	2	2	12	E	38	E		
5	1	2	2	2	2	2	11	E	2	1	1	1	1	1	1	1	9	B	2	2	2	2	2	1	11	E	31	E		
6	2	2	2	2	1	1	10	E	1	1	2	2	2	2	2	2	14	E	2	2	2	2	2	2	12	E	36	E		
7	2	2	2	2	1	1	10	E	2	2	2	2	2	2	2	2	16	E	2	2	2	2	2	2	12	E	38	E		
8	2	2	1	2	2	1	10	E	2	2	2	2	2	1	2	2	15	E	0	0	0	1	2	2	5	R	30	B		
9	1	2	2	1	2	2	10	E	2	2	2	2	2	1	1	1	13	E	2	1	2	1	1	0	7	B	32	E		
10	2	2	2	1	2	1	10	E	2	2	1	1	1	2	2	2	13	E	0	2	2	2	2	2	10	E	33	E		
11	2	2	2	1	1	2	10	E	2	2	2	1	2	2	1	1	13	E	2	2	2	2	1	1	10	E	33	E		
12	2	2	2	2	2	2	12	E	2	2	2	2	2	2	2	2	16	E	2	2	2	2	2	2	12	E	40	E		
13	2	2	2	2	1	1	10	E	2	2	2	2	2	2	1	1	14	E	2	2	2	2	1	1	10	E	34	E		
14	2	2	2	2	2	2	12	E	1	1	2	2	2	2	2	2	14	E	2	2	2	2	2	2	12	E	38	E		
15	2	1	1	1	1	1	7	B	1	1	1	1	1	1	0	0	6	R	2	2	2	1	0	0	7	B	20	R		
<b>INDICADORES ESTADÍSTICOS</b>																								MEDIA ARITMÉTICA		31.4000				
																								VARIANZA		66.971				
																								DESVIACIÓN ESTÁNDAR		8.18361				
																								COEFICIENTE DE VARIACIÓN		26%				

Fuente: Cuestionario del Post test.

Elaboración: Tesista.

**BAREMO**

DIMENSIÓN 1	fi	%	DIMENSIÓN 2	fi	%	DIMENSIÓN 3	fi	%	General	fi	%
Deficiente [0-3]	0	0.0	Deficiente [0-4]	1	6.7	Deficiente [0-3]	0	0.0	Deficiente [0-10]	1	6.7
Regular [4-6]	1	6.7	Regular [5-8]	2	13.3	Regular [4-6]	2	13.3	Regular [11-20]	1	6.7
Bueno [7-9]	2	13.3	Bueno [9-12]	1	6.7	Bueno [7-9]	3	20.0	Bueno [21-30]	2	13.3
Excelente [10-12]	12	80.0	Excelente [13-16]	11	73.3	Excelente [10-12]	10	67.7	Excelente [31-40]	11	73.3

### 3.2. Análisis de los resultados del post test

**TABLA N°05**

**Nivel de autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E.I. N° 32628 de Matancocha 2015, en el post test.**

NIVELES DE VALORACIÓN	FRECUENCIAS				
	< Li – Ls ]	fi	%	xm	fi.xm
Deficiente	< 0 – 10 ]	1	6.7	5	5
Regular	< 11 – 20 ]	1	6.7	16	16
Bueno	< 21 – 30 ]	2	13.3	26	52
Excelente	< 31 – 40 ]	11	73.3	36	396
<b>TOTAL</b>		<b>15</b>	<b>100</b>	$\sum fi.xm = 469/15$ <b>X=31.3</b>	

Fuente: Tabla N°04

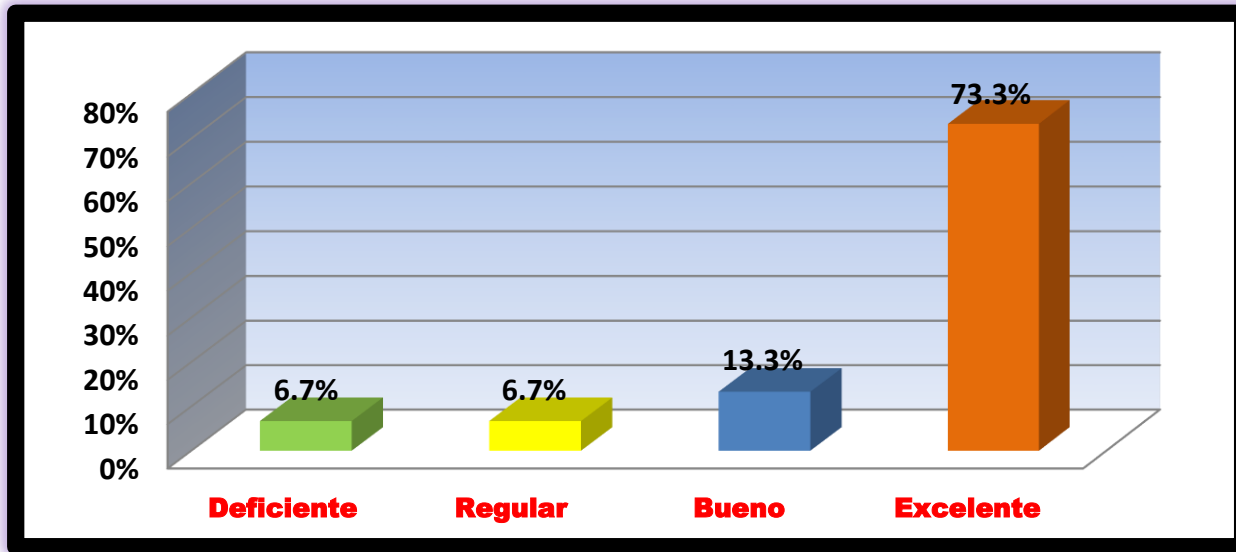
Elaboración: Tesista

#### Interpretación:

En la presente Tabla N°05 y Gráfico N°03 se puede observar que: 1 estudiante equivalente al 6.7% se encuentran en el nivel Deficiente en el autocontrol de la actitud agresiva verbal; 1 estudiante equivalente al 6.7% se encuentran en el nivel Regular; 2 estudiantes equivalente al 13.3% se encuentran en el nivel Bueno; mientras que 11 estudiantes equivalente al 73.3% se encuentran en el nivel Excelente. Del mismo modo el promedio 31.3 indica que el nivel de autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes se encuentra en el nivel Excelente.

**GRAFICO N°03**

**Nivel de autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E.I. N° 32628 de Matancocha 2015, en el post test.**



**TABLA N°6**

**Resultados por dimensiones sobre el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E.I. N° 32628 de Matancocha 2015, en el post test.**

NIVELES	MANEJO DE LA AGRESIÓN VERBAL				EMPLEO DE LA COMUNICACIÓN ASERTIVA				PERCEPCIÓN DE HOSTILIDAD EXTERNA			
	fi	%	xm	fi.xm	fi	%	xm	fi.xm	fi	%	xm	fi.xm
DEFICIENTE	0	0.0	2	0	1	6.7	2	2	0	0.0	2	0
REGULAR	1	6.7	5	5	2	13.3	7	14	2	13.3	5	10
BUENO	2	13.3	8	16	1	6.7	10	10	3	20.0	8	24
EXCELENTE	12	80.0	11	132	11	73.3	15	160	10	67.7	11	110
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	$\sum fi.xm = 153/15$ $X=10.2$		<b>15</b>	<b>100</b>	$\sum fi.xm = 191 /15$ $X=12.7$		<b>15</b>	<b>100</b>	$\sum fi.xm = 138.5/15$ $X=10$	

**Fuente:** Tabla N°04

**Elaboración:** Tesista

**Interpretación:**

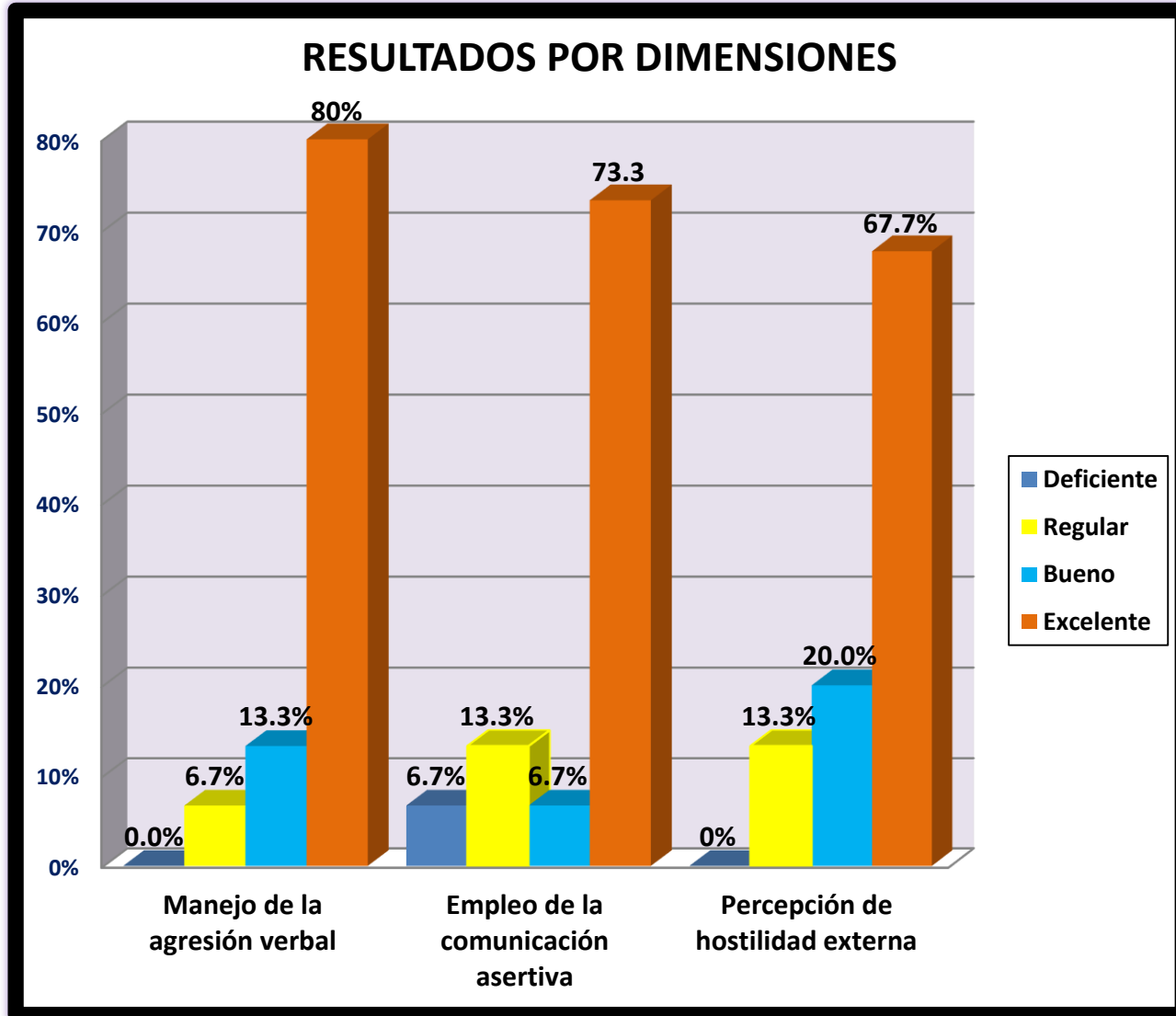
En la tabla N°06 y Gráfico N°04, relacionado a los niveles alcanzados en las dimensiones del autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes en el post test, se observa lo siguiente:

- En la dimensión “Manejo de la agresión verbal”, encontramos que ningún estudiante se encuentra en el nivel Deficiente; 1 estudiante (6.7%) se encuentra en el nivel Regular; asimismo, 2 estudiantes (13.3%) se encuentra en el nivel Bueno; mientras que 12 estudiantes (80%) se encuentran en el nivel Excelente. Del mismo modo el promedio 10.2 indica que el nivel de manejo de la agresión verbal de los estudiantes se encuentra en el nivel Excelente.

- En la dimensión “Empleo de la comunicación asertiva”, encontramos que 1 estudiante (6.7%) se encuentra en el nivel Deficiente; 2 estudiantes (13.3%) se encuentra en el nivel Regular; asimismo, 1 estudiante (6.7%) se encuentra en el nivel Bueno; mientras que 11 estudiantes (73.3%) se encuentra en el nivel Excelente. Del mismo modo el promedio 12.7 indica que el nivel de empleo de la comunicación asertiva de los estudiantes se encuentra en el nivel Excelente.
- En la dimensión “Percepción de hostilidad externa”, encontramos que ningún estudiante se encuentra en el nivel Deficiente; 2 estudiantes (13.3%) se encuentra en el nivel Regular; asimismo, 3 estudiantes (20%) se encuentran en el nivel Bueno; mientras que 10 estudiantes (67.7%) se encuentra en el nivel Excelente. Del mismo modo el promedio 10.0 indica que el nivel de percepción de hostilidad externa de los estudiantes se encuentra en el nivel Excelente.

GRAFICO N°04

Resultados por dimensiones sobre el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E.I. N° 32628 de Matancocha 2015, en el post test.





**TABLA N°07**  
**Comparación de resultados del pre test y el post test sobre el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes.**

NIVELES	PRE TEST					POST TEST			
	< Li - Ls ]	fi	%	xm	fi.xm	fi	%	xm	fi.xm
Deficiente	< 0 - 10 ]	10	66.7	5.0	50	1	6.7	5	5
Regular	< 11 - 20 ]	4	26.6	15.5	62	1	6.7	16	16
Bueno	< 21 - 30 ]	1	6.7	25.5	25.5	2	13.3	26	52
Excelente	< 31 - 40 ]	0	0.0	35.5	0	11	73.3	36	396
<b>Total</b>		15	100	$\sum fi.xm = 137.5/15$ $X=9.2$		15	100	$\sum fi.xm = 469/15$ $X=31.3$	

Fuente: Tabla N°01 y Tabla N°04.

Elaboración: tesista

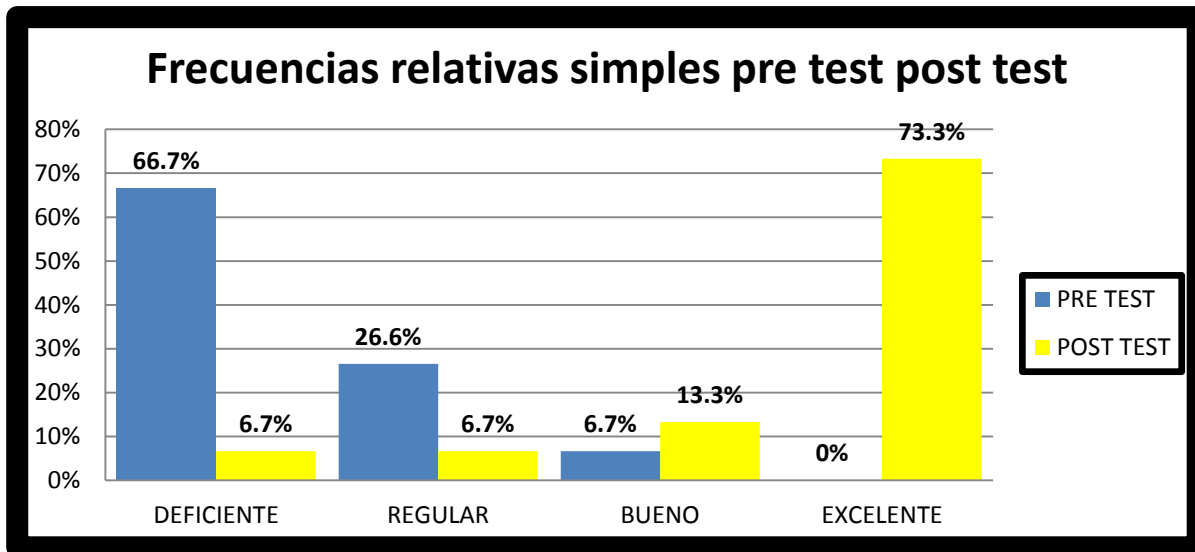
### Interpretación:

En la Tabla N°08 y Gráfico N°05 se observa:

En el pre test el 66.7% (10) de alumnos se ubican en el nivel Deficiente; mientras que el 73.3% (11) de los alumnos en el post test se ubican en el nivel Excelente. Es decir, después de aplicar los juegos infantiles como estrategia didáctica los alumnos en el post test demostraron un progreso significativo en el desarrollo del autocontrol de la actitud agresiva verbal; mientras que los alumnos en el pre test presentaban dificultades graves en autocontrol de la actitud agresiva verbal.

### GRÁFICO N°05

Comparación de resultados del pre test y el post test sobre el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes.



## INDICADORES ESTADÍSTICOS

**TABLA N°08**

**Comparación de los indicadores estadísticos de los resultados del pre y post test del autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes.**

<b>Autocontrol de la actitud agresiva verbal</b>		
<b>VALORES ESTADÍSTICOS</b>	<b>PRE TEST</b>	<b>POST TEST</b>
<b>Media ( X )</b>	10.5333	31.4000
<b>Varianza ( S<sup>2</sup> )</b>	16.981	66.971
<b>Desviación estándar (S)</b>	4.12080	8.18361
<b>Coefficiente de Variación (CV)</b>	39.0%	26%

Fuente: Tabla N°02 y Tabla N°05.

### Interpretación:

- ❖ **Media aritmética (x):** Al comparar los puntajes de los resultados del pre test y post test, se observa una diferencia de 20.7 a favor del segundo grupo, ubicándolo en el nivel Excelente con un promedio de 31.4.
- ❖ **Varianza (S<sup>2</sup>):** Existe menor grado de variabilidad de los puntajes del grupo en el pre test con respecto al grupo del post test con una diferencia de 49.9 a favor del segundo.

❖ **Desviación estándar (S):** Los puntajes del grupo del pre test presentan menor dispersión que los puntajes del grupo del post test por una diferencia de 4.1.

❖ **Coefficiente de variación (CV):** La variación relativa de los puntajes en el grupo del pre test es mayor que la variación en el grupo del post test por una diferencia de 13.0%.

Estos datos nos indican que el promedio del grupo del post test (31.4) es superior al promedio del grupo del pre test (10.53); detectándose una mejora notable de los puntajes en el post test después de aplicar los juegos infantiles.

**PRUEBA DE HIPOTESIS (Contrastación)**

**TABLA N° 09**

**Prueba de hipótesis para comparar promedios de muestras relacionadas del grupo de estudio (pre test y post test)**

	Diferencias relacionadas					t	Valor tabular Al 5%	gl
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre test	10.53	4.12080	2.18843	16.17296	25.56037	9.535	1.761	14
Post test	31.4	8.18361						

Fuente: Tabla N°01 y Tabla N°4

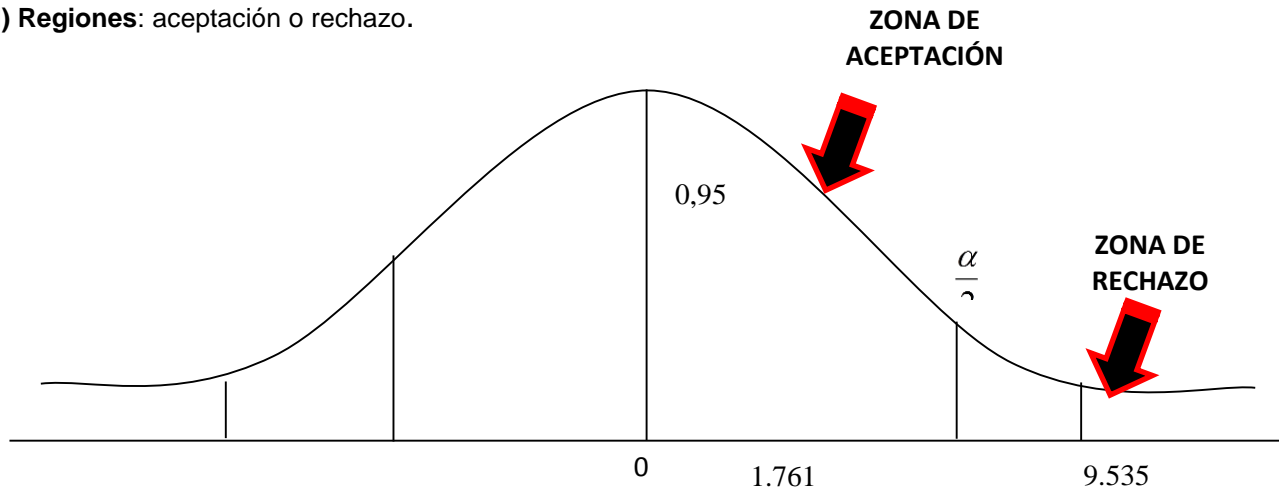
**Interpretación:**

En la Tabla N°09 se presenta la prueba de hipótesis de muestras relacionadas entre los resultados del pre test y post test del grupo estudiado, en donde la prueba T de Student o “t” calculada ( $t_c=9.535$ ) es mayor que la “t” tabulada o crítica ( $t_T=1,761$ ). Estos datos estadísticos permiten rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptar la hipótesis alterna ( $H_1$ ) con nivel de significancia de 5% y nivel de confianza de 95%.

## GRÁFICO N° 06

### Prueba de hipótesis para comparar promedios de muestras relacionadas del grupo de estudio (pre test y post test)

- $H_0: u_1 = u_2 \rightarrow$  El promedio del pre test es igual al promedio del post test.  
 $H_a: u_1 \neq u_2 \rightarrow$  El promedio del pre test es diferente al promedio del post test.  
b)  $\alpha = 0.05$   
c)  $t = 9.535$   
d) **Regiones:** aceptación o rechazo.



e) **Definición Si  $V \text{ Exp.} \in RR \Rightarrow$  Rechazar  $H_0$**

Si valor experimental pertenece a la región de rechazo se rechaza la hipótesis nula; es decir se acepta la alterna, ambos promedios son diferentes, el promedio del post test está por encima del pre test.

## 4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los comportamientos agresivos en el ambiente escolar activan una alarma social, en la cual la comunidad en general debe actuar para mitigar posteriores riesgos, es aquí donde surge la necesidad de profundizar en el conocimiento de esta problemática y crear estrategias que contribuyan a erradicar conductas graves en los estudiantes.

Inicialmente, la agresividad escolar se asumía como una parte más de convivencia; sin embargo, los casos actuales vienen a confirmar que la agresividad escolar tiende hacia patrones de conducta cada vez más graves, relacionados con la agresividad física y verbal hacia el otro.

Asimismo, se considera que en la pedagogía actual el juego es considerado como una estrategia valiosísima para el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente en el fomento de la socialización y el desarrollo de la conducta y comportamiento; es decir, se encuentran orientados al desarrollo de las habilidades interpersonales de los niños. Muchos investigadores han afirmado que en el proceso de aprendizaje del niño está presente en él una sinfonía de características que pueden despertar el desarrollo de su aprendizaje y favorecer la socialización. En consecuencia, la influencia de los juegos permite moldear la personalidad y el comportamiento de los niños; por lo tanto deben ser aplicados continuamente dentro de la escuela, como unidad socializadora.

Debido a estos enfoques o planteamientos se propuso realizar la presente investigación, experimentando un programa basado en juegos infantiles para mejorar el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha. Umari - Pachitea – 2015.

En relación a los resultados obtenidos en el pre test, la tabla N°02 indica que el 66.7% de los estudiantes del cuarto grado de primaria se encuentran en el nivel Deficiente en el autocontrol de la actitud agresiva verbal.

Estos datos son respaldados por Cárdenas (2012), quien en su tesis titulada “Proyecto de intervención en autoestima y manejo de agresividad en estudiantes de primaria en el colegio Diosa Chía”, concluye que la gran

mayoría de los niños presentan serios problemas de agresividad, donde las relaciones interpersonales con sus compañeros de clases son defectuosas.

Sin embargo muchas instituciones educativas buscan fomentar el desarrollo de las habilidades sociales entre los niños, e fin de generar en ellos capacidades de tolerancia y empatía.

Al respecto Arias (2012), concluye en su tesis indicando que las prácticas de los profesores frente a la agresión se dirigen más al desarrollo de competencias comunicativas como el dialogo y menos al desarrollo de competencias socioemocionales y socio cognitivas.

En relación a los resultados obtenidos en el post test, la Tabla N°01 indica que el 73.3% de los estudiantes se encuentran en el nivel Excelente; es decir lograron una mejora significativa luego de la aplicación del programa “Juegos infantiles”.

De esta manera el juego como herramienta metodológica, permite realizar una dinámica diferente, donde el alumno se desarrolle integralmente, no solo a nivel conceptual, si no que desarrolle habilidades sociales y mejore sus conductas y comportamientos, que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc., logrando así un aprendizaje agradable y profundo (Ferrerres, 2004).

La agresividad escolar constituye una de las principales quejas de padres y educadores respecto de los adolescentes, dándose con frecuencia. En las

Instituciones de Educación a menudo se enfrenta a niños agresivos, pero no se conoce muy bien cómo se debe actuar con ellos o cómo incidir en su conducta para llegar a cambiarla (Martínez, 1998).

Al respecto Campos (2007) en su investigación titulada El Juego Como Estrategia Pedagógica: Una situación de interacción educativa”, concluye que el juego es muy importante para desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, los acompañarlos a lo largo de su evolución. Es así como, a partir del estudio realizado, podemos señalar

que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos.

Finalmente, Siabatto (2012), en su tesis titulada "El juego como mediador de las relaciones interpersonales en los niños", concluye que la aplicación del juego logró promover en los alumnos pautas de interacción positivas que permitan generar la convivencia sana. La metodología se enmarca dentro de la Investigación Acción Participante y las actividades se centraron en la implementación del juego como base para fomentar el trabajo en grupo, la pertenencia, la cooperación, el respeto, la competencia sana, la integración y en general, una convivencia sana.



### 4.3. CONCLUSIONES

- Los juegos infantiles influyen efectivamente en el autocontrol de la actitud agresiva de los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Matancocha, ya que en los resultados del post test obtuvieron una mejora significativa con un promedio de 31.40 puntos, (Nivel Excelente); en comparación con los resultados del pre test que se ubicó en el nivel Deficiente con un promedio de 10.53 puntos (Tabla N°08)
- Los Juegos infantiles influyen efectivamente en el **Manejo de la agresión verbal**, porque en la tabla N°03 del pre test, el nivel obtenido fue Deficiente (73.3%), mientras que en la tabla N°06 del post test el nivel obtenido fue Excelente (67.7%); es decir con la aplicación del programa hubo una mejora significativa.
- Los Juegos infantiles influyen efectivamente en el **Empleo de la comunicación asertiva**, porque en la tabla N°03 del pre test, el nivel obtenido fue Deficiente (80.0%), mientras que en la tabla N°06 del post test el nivel obtenido fue Excelente (73.3%); es decir con la aplicación del programa hubo una mejora significativa.
- Los Juegos infantiles influyen efectivamente en el **Percepción de hostilidad externa**, porque en la tabla N°03 del pre test, el nivel obtenido fue Deficiente (73.3%), mientras que en la tabla N°06 del post test el nivel obtenido fue Excelente (67.7%); es decir con la aplicación del programa hubo una mejora significativa.
- Con respecto a la contrastación o prueba de hipótesis de muestras relacionadas (Pre y post test) la t de Student o t calculada ( $t_c=9.535$ ) fue superior a la t tabulada o crítica ( $t_T=1.761$ ), por lo cual se rechazó la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptó la hipótesis alterna ( $H_1$ ) con nivel de significancia de 5% y nivel de confianza de 95% respectivamente.

#### 4.4. SUGERENCIAS

- La Dirección Regional de Educación Huánuco, como órgano especializado del Gobierno Regional y como responsable del servicio educativo, debe promover con mayor énfasis la elaboración de guías y programas educativos lúdicos para mejorar la conducta agresiva y potenciar las relaciones interpersonales de los estudiantes de primaria con actitudes asertivas, empáticas y tolerantes.
- A nivel institucional se debe organizar juegos educativos con los padres de familia y encuentros socio cultural que propicien la interrelación entre padres e hijos y de esta manera comprendan, se involucren y conozcan que el juego es importante en el nivel escolar ya que ayuda en el proceso de desarrollo de la inteligencia emocional, aspecto básico para mejorar la conducta agresiva de los estudiantes.
- Los docentes deben capacitarse permanentemente y dotarse de materiales de apoyo teórico-metodológico (libros y revistas especializadas) para mantenerse actualizado sobre las técnicas, métodos y estrategias que plantea la didáctica actual para la enseñanza y el aprendizaje de habilidades sociales de los estudiantes a través de juegos lúdicos, para menguar actos de agresividad y violencia dentro y fuera de las aulas de clase.

## BIBLIOGRAFÍA

1. Acosta Ortega, Faustino (2001), "Eficiencia y equilibrio en juegos bipersonales multicriterio, Catalunya".
2. Alarcón R. (2008) *Métodos y Diseños de investigación del Comportamiento*. URP. Lima Perú.
3. Amstrong Thomas (1995) *La Inteligencia Múltiple en el Salón de Clase*, Editorial EE.UU.
4. Badillo Javier (2001), Historia del Juego.
5. Becerra Calva, Narcisa Elizabeth (2012), "Los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de niños/as del primer año de educación básica de la ciudad de Huánuco
6. Buss A. (1997) *Psicología General*. Limusa México
7. Carrasco S. (2006). *Metodología de la Investigación Científica*. San Marcos. Perú.
8. Davila Soto, (2003), Materiales didácticos para iniciación del juego.
9. Davila Soto, (2012), Juego y recreación infantil.
10. Esteban E. (2000) *Como Elaborar Proyectos de Investigación en Educación*. ICIRA. Huancayo Perú.
11. Fernández De La Cancela, ((2000), Juego de Dramatización.
12. Fernández García, Julio R. (1998) "Complejidad y algoritmos en juegos cooperativos, Valencia"
13. Gallegos G. (2001), Como Aprender Jugando.
14. García Olalla María Dolores (2010), "Construcción de la actividad conjunta y traspaso de control en una situación de juego interactivo padres – hijos, Lima".
15. Gonzales Cotrina (2006), El Juego como Técnica de Aprendizaje.
16. Gonzales Garza, Ana María (1987) "El Niño y Su Mundo", Editorial Trillas Ediciones Pegaso S.A. Mexico D.F.
17. Guardiola Alcalá, Luis Antonio (2009) "Contribuciones a la teoría de juegos de inventario, Madrid
18. Guanot Galvan, Ana María (2011), "Efectos del juego en la autoestima del adulto mayor, Lima".

19. Izquierdo Millan, Luis Rodrigo (2008) "Avances en teoría de juegos evolutiva y en teoría de juegos con aprendizaje, Madrid"
20. Llongueras Arola, María Dolors (2008), "Formación de consorcios en los juegos cooperativos, México"
21. Luzuriaga Lorenzo. (2002) "*Modernos Materiales Educativos*", Edición INADEP (Instituto para el Desarrollo de la Educación), Lima.
22. Magaña Nieto, Antonio (2006), "Formación de coaliciones en los juegos cooperativos y juegos con múltiples alternativas, Valladolid"
23. Ministerio De Educación (1996) *Programa Curricular de Articulación*, Perú.
24. Pacurucu Pacurucu, Ana Lucia (2003), "El juego y la resolución de conflictos a través del MacarthurStoryStemBattery, Callao".
25. Pinto Gil, Alberto (2003), "Tendencias lúdicas y deportivas de los niños y niñas de primaria, Trujillo.
26. Puente Del Campo, María Albina (2001), "Aportaciones a la representatibilidad de juegos simples y al cálculo de soluciones de esta clase de juego, Sevilla.
27. Rincón Zapatero, Juan Pablo (1999) "Nuevo método para caracterizar equilibrios de Nash perfectos en los subjuegos en juegos diferenciales, Santiago".
28. Sánchez H. (1998) Métodos y diseños de investigación *de investigación científica*. IGOR. Lima Perú
29. Vila Gisbert, José Enrique (2008), "Comunicación descentralizadas en juegos bipersonales, Catalunya.
30. Tupac yupanqui Torres, Micaela y Nolasco Valdizan Victoriana (2010), "Influencia del juego simbólico en la práctica de valor solidario en los alumnos de 5 años de educación Inicial de la I.E. N° 104 de Amarilis – Hco – 2010".
31. Zoroa Alonso, Carmen (2000), "Contribuciones a la teoría de los juegos geométricos, Murcia".
32. Conde, F. y León, D. (2015). La lúdica como estrategia para disminuir la agresividad en los niños de preescolar de la institución educativa las acacias de Ibagué. Tesis de licenciatura. Universidad de Tolima.

33. Mendoza, G. (2000) entrenamiento en autocontrol de enojo. Una aproximación cognitiva conductual por reducir episodios de enojo con agresión en niños de 9 a 13 años de edad. México. Tesis de maestría, facultad de postgrado de psicología UNAM.
34. Stoker, K. (1994). Principios de la Didáctica Moderna. Revista Escholarum, 8(12), 56-89.
35. Ferreres, J. (2004). El juego y os procesos alternativos de socialización. Barcelona: Inde.
36. Martínez, C. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona: Octaedro

**ANEXOS**

**ANEXO N° 1:  
MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**TÍTULO:** Efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes de educación primaria de la i.E.I.N°32628 de Mantacocha, Umari – Pachitea – 2015.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGÍA	PROCESAMIENTO O ESTADÍSTICO
<p><b>Problema general:</b> ¿Cuál es la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari 2 015?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha Umari - Pachitea – 2015.</p>	<p><b>Hipótesis general</b> H1: La aplicación de los juegos infantiles influye efectivamente en el autocontrol de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari – Pachitea – 2015.</p>	<p><b>Variable independiente:</b> Juegos infantiles</p>	<p>Planeación</p> <p>Ejecución de los juegos</p> <p>Evaluación</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> De acuerdo a la finalidad que persigue, nuestro estudio es aplicado, debido a que, según lo señalado por Campos, J (2009) "Tiene como finalidad la resolución de problemas prácticos inmediatos en orden de transformar los contextos". (p 59). <b>Diseño de investigación</b> -Experimental en su modalidad pre-experimental</p>	<p>Los datos consignados en las correspondientes fichas de recolección de datos han sido procesados utilizando el soporte del paquete SPSS. 20.0 para luego facilitar los resultados de acuerdo a las siguientes propuestas estadísticas:</p> <p>•<b>Indicadores de tendencia central:</b> Media aritmética, Mediana y Moda.</p>
<p><b>P. específicos:</b> -¿Cuál es la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el manejo de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015? -¿Cuál es la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el empleo de la comunicación asertiva de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015? -¿Cuál es la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en la percepción de la hostilidad de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015?</p>	<p><b>O. específicos:</b> -Conocer la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el manejo de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015. -Determinar la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en el empleo de la comunicación asertiva de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015. -Identificar la efectividad de la aplicación de los juegos infantiles en la percepción de la hostilidad de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015.</p>	<p><b>Hipótesis específicos:</b> - La aplicación de los juegos infantiles influye efectivamente en el manejo de la actitud agresiva verbal de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015. - La aplicación de los juegos infantiles influye efectivamente en el empleo de la comunicación asertiva de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015. - La aplicación de los juegos infantiles influye efectivamente en la percepción de la hostilidad de los estudiantes del Nivel Primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari. Pachitea – 2 015.</p>	<p><b>Variable dependiente:</b> autocontrol de la actitud agresiva verbal</p>	<p>Manejo de la agresión verbal</p> <p>Empleo de la comunicación asertiva</p> <p>Percepción de hostilidad externa</p>	<p><b>Población y muestra</b> <b>Población</b> La población estuvo integrada por 71 estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha. Umari - Pachitea <b>Muestra</b> El tamaño de la muestra estuvo representado por un total de 15 estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari - Pachitea. Para lo cual se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia. <b>Técnica:</b> - La observación <b>Instrumento:</b>  - Ficha de observación</p>	<p>•<b>Medidas de Dispersión:</b> La varianza, Desviación Media, Coeficiente de variabilidad.</p> <p>•Tablas de distribución de frecuencias.</p> <p>•Prueba "t" de Student.</p> <p>•Prueba de hipótesis</p> <p>La información recogida se analizó y contrastó con nuestra hipótesis, para demostrar su aceptación.</p>



**UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE CICLO COMPLEMENTARIO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL AUTOCONTROL DE LA ACTITUD DE AGRESIÓN VERBAL**

**I. INDICACIONES:** Estimado docente la presente ficha de evaluación tiene como propósito medir el nivel de agresión verbal que presentan los alumnos y alumnas del tercer grado de educación primaria, les agradeceré registrar con la mayor honestidad posible.

**II. DATOS GENERALES**

**Grado/Sección:**  **I.E.:**

**Edad:**..... **Sexo:**..... **Nombre:**.....

N°	INDICADORES	Escala de evaluación		
		Siempre (2)	A veces (1)	Nunca (0)
<b>Manejo de la agresión verbal</b>				
1	Sabe controlarse ante provocaciones, evitando gritar a los demás.			
2	Evita realizar amenazas a sus compañeros de la escuela.			
3	Evita escupir a sus compañeros que le molestan			
4	Cuando recibe insultos y ofensas de los demás evita usar palabras soeces como respuesta.			
5	Busca la manera de evitar riñas y discusiones con sus compañeros.			
6	En ocasiones parece que no puede controlar las ganas de insultar o gritar a alguien, pero se esfuerza por evitarlo.			
<b>Empleo de la comunicación asertiva</b>		<b>Siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Nunca</b>
7	Trata con respeto a sus compañeros sin discriminarlos.			
8	Interactúa en forma verbal y no verbal con otros niños mediante sonrisas, saludos y afirmaciones adecuadas.			
9	Se expresa libremente haciendo respetar sus derechos.			
10	Se muestra sereno confiando en sí mismo al expresar sus opiniones.			
11	Se adapta con facilidad a la escuela y se integra fácilmente con sus compañeros del aula.			
12	Propone alternativas de solución antes de tomar una decisión.			
13	Cumple las normas de convivencia para vivir en armonía			
14	Se comporta con serenidad en situaciones de tensión.			
<b>Percepción de hostilidad externa</b>		<b>Siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Nunca</b>
15	Es consciente de las críticas que puede tener por parte de sus compañeros debido a su forma de ser.			
16	Algunas veces siente que la gente se está riendo de él a sus espaldas			
17	Sabe que sus amigos hablan de él a sus espaldas			
18	Se da cuenta fácilmente que no es de agrado de ciertas personas, por lo que evita relacionarse con ellos.			
19	Es consciente que si se porta mal, sus padres pueden corregirle duramente.			
20	Sabe que es mejor no lidiar ni tomarse confianza con algunas personas adultas porque le puede causar mucho daño			





# PROGRAMA “JUEGOS INFANTILES”

## I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Denominación** : Programa “Juegos Infantiles”
- 1.2. Institución Educativa** : N° 32628 de Matancocha.
- 1.3. Nivel y modalidad** : Primaria de menores.
- 1.4. Grado** : 4°
- 1.5. Sección** : Única
- 1.6. N° de alumnos** : 15
- 1.7. Duración** : 8 semanas
- 1.8. Inicio** : 21 julio
- 1.8. Término** : 15 de setiembre
- 1.3. Responsables** : Br. Delgado Espíritu, Alicia.  
Br. Huayta Trujillo, Doris
- 1.4. N° de sesiones** : 10 sesiones

## II. JUSTIFICACIÓN:

Un problema actual y creciente de salud en la comunidad escolar es la agresión y violencia observada entre los estudiantes, siendo de tal intensidad que ha provocado incidentes negativos en niños y adolescentes, como dificultad en el aprendizaje y abandono escolar, observándose esta problemática transversalmente en diversos contextos culturales y sociales.

Diferentes estudios informan que los episodios de agresión y/o violencia en las escuelas producen en los niños daños físicos y emocionales, estrés, desmotivación, ausentismo, e incluso efectos negativos en el rendimiento escolar por estrés postraumático en los afectados

En consecuencia, la finalidad prioritaria de la educación de los niños de primaria debe ser el desarrollo del autocontrol de la agresión verbal y de la socialización, donde la construcción de las habilidades interpersonales debe ser una consigna casi necesaria e imprescindible para mellar y poner freno el avance comportamientos y conductas violentos, y de construir una sociedad más digna, justa y equitativa.

Aquí surge la importancia del juego para reducir la agresividad y fomentar la socialización, ya que a decir de muchos autores, es una actividad del niño por excelencia, que le permite modificar el mundo según sus necesidades y deseos, permitiéndoles expresarse libremente. La actividad lúdica es su propia posibilidad de acción y por lo tanto, su medio privilegiado de acción.

En consecuencia, se puede considerar con certeza que los juegos infantiles, en sus distintas variedades, modalidades y características, es un recurso pedagógico que sirven para desarrollar las habilidades interpersonales de los niños de un modo significativo y reducir sus niveles de agresividad.

Bajo esta perspectiva, los programas de intervención en habilidades interpersonales, como suele llamarse en el campo clínico y los programas de enseñanza en habilidades sociales como son llamados en el campo educativo; han cobrado gran importancia desde hace unas cuantas décadas. Estos últimos surgen con la idea de incrementar el comportamiento social de los estudiantes, con la finalidad de mejorar su capacidad de interacción con sus padres, hermanos, profesores y compañeros.

Basándose en estas ideas, se considera importante y necesario desarrollar diversos programas y propuestas pedagógicas que fundamente el trabajo diario de muchos profesionales de la educación, en donde utilicen este tipo de juegos y actividades que posibiliten a los niños y adolescentes aprender a convivir con los demás en plena cooperación, paz y respeto.

Por ello, ante la existencia de un alto índice de agresividad verbal en la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari – Pachitea – 2015., surge la necesidad de aplicar el Programa “Juegos infantiles” para desarrollar habilidades de autocontrol en la agresión verbal y permitirles desenvolverse con acierto en sus relaciones sociales.

### III. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El juego es una de las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura. Permite y facilita un armonioso crecimiento de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad.

El juego tiene una gran relevancia, especialmente en las primeras etapas del ciclo vital de la persona (infancia y adolescencia) ya que constituye una fuente de preparación para la vida adulta. Se trata de una necesidad básica del ser humano, una necesidad que hay que cubrir, como fuente de placer, comunicación, diversión, relación y transformación social.

Bakeola (2007), opina que:

Los sentimientos, vivencias y aprendizajes que el niño adquiere durante estos primeros años de su vida van a marcar en gran medida la manera de ser, actuar y comportarse en su desenvolvimiento diario. Por este motivo, adquiere una especial relevancia el hecho de que en el juego se pongan de manifiesto el mayor número posible de alternativas formativas para el menor. Es muy importante favorecer tanto el aspecto creativo, como el afectivo, motriz, actitudinal y social, con el propósito de favorecer el desarrollo íntegro del menor participante (p.14).

Por otro lado, el juego puede ayudar a que el menor se adapte a la realidad que le rodea, a la mejor integración en el grupo del que forma parte, a perder el miedo a resolver sus problemas y dificultades; y también puede ayudarle a aumentar su autoestima al sentirse protagonista de actuaciones que son apoyadas, reconocidas y valoradas por el grupo que interactúa en el juego.

Por ello para Jares (1992) “La acción de jugar...un buen entrenamiento para las habilidades sociales y no sólo un elemento lúdico” (p.36).

El juego ayuda a desarrollar de forma lúdica la expresión y la comunicación, tanto la verbal como la gestual o corporal. Así pues, mientras se divierte, se está trabajando indirectamente en aquellas facetas personales en las que presenta más dificultades y no hay que olvidar que la comunicación es un elemento necesario e imprescindible para la convivencia con los y las demás.

López (2009) señala que debemos tener en cuenta esta actividad lúdica como un medio pedagógico, que junto con otras actividades o disciplinas artísticas, ayudan a enriquecer la personalidad creadora, social, emocional, motriz e intelectual del niño.

El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales y puede ser un elemento esencial para preparar de manera integral a los y las jóvenes para la vida y en particular para el desarrollo de las habilidades sociales.

Asimismo Zapata (1998) indica al juego infantil como:

Un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad (p.45).

Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas.

La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño.

Existen diferentes teorías sobre el juego, las cuales tienen una tendencia diferente por cada etapa histórica en la cual se encuentra. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX.

Las cuatro principales teorías del juego dispuesto por Moreno (2002) son: Teoría del Excedente Energético, Teoría del Pre Ejercicio, Teoría de la Recapitulación, Teoría de la Relajación.

La Teoría del Excedente energético fue propuesta por Herbert (1855), donde indica que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego.

La Teoría del Pre Ejercicio surge en 1898 con Karl Groos, quien propone que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas.

La Teoría de la Recapitulación fue propuesta por Hall (1904), la cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético.

Mientras que la Teoría de la Relajación fue respaldada por Lazarus, quien indica que esta se manifiesta en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio. Para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga.

Otros pedagogos importantes como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, éste debe ser tomado en cuenta en sus intereses. Especialmente Friedrich Fröbel, fue quién abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y se interesó por los niños pequeños, estudiando los tipos de juego que necesitan para desarrollar su inteligencia.

El juego es una actividad natural para los niños desde inicio de la historia del hombre. Este concepto no excluye aquellos niños de regiones distintas ni de niños provenientes de diferentes culturas del mundo.

Jean Piaget también dio importancia al juego en el desarrollo del niño. Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación; es decir, el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño.

Así también no podemos dejar de referirnos a Vigotsky (1986), quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus propias palabras "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo".

Por las ideas anteriores solo queda por aclarar que el juego es una de las actividades fundamentales en la vida del niño, a través de que puede integrarse en las actividades que realiza el grupo escolar; y al mismo tiempo relacionarse e interactuar con los demás compañeros. Y de igual forma le da la libertad de movimiento, acción y desarrollo, de sus habilidades motrices.

Las actividades lúdicas permiten la interacción como medio exterior, pues le permite a la vez elaborar internamente las emociones y experiencias. El esparcimiento en la etapa escolar no solo es un entretenimiento, sino también una forma de expresión, mediante el

cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su espacio temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento.

También cuando el niño juega, comparte ideas con sus compañeros, aprende a tomar decisiones, a relacionarse e integrarse al grupo; resultando importante para él debido a que empieza a formar el sentido social, e interpretar los roles sociales que en la vida futura desempeñará en su medio social inmediato y en los grupos sociales más amplios como la ciudad.

#### **IV. OBJETIVOS DEL PROGRAMA (PROPÓSITOS)**

##### **2.1. Objetivo General:**

Diseñar y aplicar el Programa “Juegos infantiles” para que los niños del cuarto grado de primaria de la Institución educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari – Pachitea – 2015, desarrollen habilidades de autocontrol de actitudes de agresión verbal.

##### **2.2. Objetivos específicos**

- Proponer el Programa “Juegos infantiles” en la elaboración de las unidades en el desempeño pedagógico docente de la Institución Educativa Integrada N° 32628 de Mantacocha, Umari – Pachitea – 2015.
- Identificar las características de los niños en relación con la agresión verbal que ostentan.
- Conocer los procesos lúdicos a través de los cuales los niños se inician en la construcción y desarrollo de las habilidades de autocontrol de las actitudes de agresión verbal.

- Analizar de qué manera el juego como estrategia favorece el desarrollo de las habilidades de autocontrol de las actitudes de agresión verbal.

## VI. ESTRUCTURA DE CONTENIDOS

SESIÓN	TÍTULO DE LA SESIÓN	NOMBRE DEL JUEGO	CUENTO, ADIVINANZA O SOCIODRAMA	OBJETIVO	DURACIÓN
1	"Aceptando diferencias"	"El círculo de la verdad"	<b>Cuento:</b> "Todos somos" diferentes	- Fomentar la práctica de la tolerancia hacia los demás. - Aceptar las opiniones e ideas de los demás.	45 minutos
2	"Trabajando en equipo"	"Dibujando a ciegas"	<b>Cuento</b> "La unión Hace la fuerza"	-Desarrollar hábitos de interacción social basados en trabajos en equipo. -Estimular el respeto a las normas	45 minutos
3	"Animando a los demás"	"Sé cómo te sientes"	<b>Cuento</b> "El pequeño jardín junto a la escalera"	- Desarrollar la empatía, solidaridad, aceptación, respeto, cortesía en los alumnos. -Favorecer la convivencia pacífica.	45 minutos
4	"Aprendiendo a comunicarse"	"Entrando en el bosque"	<b>Cuento</b> "El anciano, el niño y el asno"	- Favorecer la expresión oral mediante la conversación. - Desarrollas habilidades de escucha hacia los demás.	45 minutos
5	"Ayudando a ayudar"	"El mudo y el pintor ciego"	<b>Adivinanzas de personas</b>	-Fomentar la colaboración entre compañeros.	45 minutos
6	"Saber cooperar y escuchar"	"El Zoo"	<b>Adivinanzas de animales</b>	-Fomentar la cooperación entre los miembros del grupo -Favorecer la sensibilidad y escucha.	45 minutos
7	"Saber comportarse"	"Descubro mi árbol"	<b>Adivinanzas sobre planta</b>	- Adquirir sentido de pertenencia sobre elementos naturales. - Consolidar el concepto de amistad.	45 minutos
8	"Todos tenemos derechos"	"A favor y en contra"	<b>Sociodrama</b> "Igualdad de derechos"	-Desarrollar habilidades de convivencia. - Enseñar a los estudiantes a evitar conflictos	45 minutos
9	"Buscando salidas"	"Campo minado"	<b>Sociodrama</b> "Mala comunicación"	- Disponer a los estudiantes para colaborar con sus compañero	45 minutos
10	"Juntos podemos más"	"protege el juego"	<b>Sociodrama</b> "Cuando los animales hablan"	- Respetar las ideas de los demás. - Desarrollar habilidades para la planificación de acciones entre compañeros	45 minutos

## **VI. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

### **Metodología**

El método utilizado para la realización de este programa es activo, experiencial (parte de la propia experiencia) y cooperativo. En sí misma esta metodología pretende crear, desde la forma de llevar a cabo el trabajo, un clima cooperativo en el grupo y una actitud de búsqueda colectiva. No interesan las soluciones pre-confeccionadas pues se considera el proceso tan importante como el resultado (los medios cuentan tanto como el fin). Ser los protagonistas del aprendizaje refuerza la motivación por el aprendizaje. El método propuesto es, además, una mezcla entre la metodología “socio-afectiva” y la “cognitiva”.

Una característica de la metodología socio-afectiva es pasar a través de una experiencia emotiva que haga emerger reflexiones profundas, experiencias y vivencias, para que las reflexiones no se queden sólo en el cerebro. Más importante que las dinámicas, juegos o actividades, es la revisión y reflexión posteriores a la dinámica (lo que se llama “debriefing”). Para ello es necesario preparar preguntas claras y estimulantes y formularlas adecuadamente en cada ocasión. Además es importante decidir la modalidad de intercambio e intercomunicación en cada ocasión: gran grupo, subgrupos, parejas, tríos, de forma personal y luego en grupo.

### **7.1. TÉCNICAS**

- Socio dramas
- Juegos dinámicos
- Observación

### **7.2. INSTRUMENTOS**

- Ficha de observación
- Lista de cotejo
- Cuestionarios con preguntas

### **7.3. Materiales**

- Latas de leche
- Pelotas
- Tiza
- Cometas



- Plumones y colores
- Equipos de audio y video
- Lapiceros lápices
- Tijeras
- Bolsas
- Reglas
- CD y DVD
- Televisor

## **VIII. PROCESO DIDÁCTICO:**

### **a. Motivación**

- Demuestra interés por el desarrollo de actividades basados en juegos individuales y colectivos.
- Participa en diálogos de pares o grupales respecto a las actividades lúdicas que realizan.
- Expresa sus intereses u opiniones de manera acertada.

### **b. Organización**

- Utiliza la información para organizar trabajos grupales.
- Divide roles con acierto para la ejecución de los trabajos.
- Organiza las ideas.

### **c. Planificación**

- Intercambian Roles.
- Proporciona información.
- Comparten información.

### **d. Desarrollo**

- Trabajan en pares y grupos.
- Presenta alternativas para mejorar las acciones.
- Reportan sus acciones.

## IX. CRONOGRAMA

N°	SESIONES	2015									
		JULIO			AGOSTO			SETIEMBRE			
		Semanas			Semanas			Semanas			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	4
01	"El círculo de la verdad"	■									
02	"Dibujando a ciegas"		■								
03	"Sé cómo te sientes"			■							
04	"Entrando en el bosque"				■						
05	"El mudo y el pintor ciego"					■					
06	"El Zoo"						■				
07	"Descubro mi árbol"							■			
08	"A favor y en contra"								■		
09	"Campo minado"									■	
10	"protege el juego"										■

## XI. EVALUACIÓN:

Se realizará una evaluación de inicio y salida a través de la aplicación del pre test y post test que consiste en una ficha de observación que considera las dimensiones. Para la evaluación de proceso se aplicará la lista de cotejo.