

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Enrique Guzmán y Valle

Alma Máter del Magisterio Nacional

FACULTAD DE PEDAGOGÍA Y CULTURA FÍSICA

Escuela Profesional de Educación Primaria



TESIS

**Influencia de los juegos didácticos en el control de la agresividad de los
estudiantes del 5to grado de primaria, 2019**

Presentada por:

Sandra Beatriz Contreras Chanhuala

Asesor:

Dr. Jesús Nazareno Cochachi Quispe

Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación

Área principal: Educación Primaria

Área secundaria: Educación Básica Alternativa

Línea de investigación: Metodología y Evaluación Educativa

Lima, Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION
Enrique Guzmán y Valle
"Alma Mater del Magisterio Nacional"



FACULTAD DE PEDAGOGÍA Y CULTURA FÍSICA
DECANATO

ANEXO N° 2

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad universitaria La Cantuta, siendo las 9:00 a.m. horas del día **18 de diciembre del 2019** de doña **CONTRERAS CHANHUALLA, SANDRA BEATRIZ**, (Código) **20120654**, Promoción 2012, Régimen **Regular**, especialidad **A.P. Educación Primaria, A.S. Educación Básica Alternativa**, Bachiller en Ciencias de la Educación, declarada expedita para obtener el Título Profesional de LICENCIADO EN EDUCACION, por Resolución N° 0911-2017-D-FPYCF y autorizada a rendir la Sustentación de Tesis, titulado:

Influencia de los juegos didácticos en el control de la agresividad de los estudiantes del 5to grado de primaria, 2019.

Ante el Jurado designado por Resolución N° 1197-2019-D-FPYCF, e integrado por los docentes: **Dr. Jorge Raúl Dueñas Díaz** y la **Dra. Laura Antonieta Ramos Chávez**, bajo la presidencia de la **Dra. María Delfina Díaz Loayza**, los que evaluaron la sustentación y calificaron con la nota cuantitativa de "15" y cualitativa de Buena, resultado que fue comunicado a la interesada.


Presidente


Secretario


Vocal


Graduando

Sírvase llenar los datos precisos, completos y con letra legible)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Enrique Guzmán y Valle

"Alma Máter del Magisterio Nacional"



FACULTAD DE PEDAGOGÍA Y CULTURA FÍSICA

DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

N° 086-2022-DUI-FPyCF

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

Que habiéndose aplicado el Programa Turnitin en la Unidad de Repositorio y Biblioteca Virtual, la Tesis titulado:

Influencia de los juegos didácticos en el control de la agresividad de los estudiantes del 5to grado de primaria, 2019; de la egresada, Contreras Chanhuala, Sandra Beatriz; de la especialidad Área principal: Educación Primaria Área secundaria: Educación Básica Alternativa, informando lo siguiente:

El citado trabajo de investigación, tiene un índice de similitud del 22% verificable en el reporte de originalidad del PROGRAMA TURNITIN, porcentaje de coincidencia aceptable, siendo el Trabajo Original.

Lima, 17 de mayo del 2022



Dr. Willner Montalvo Fritas
Director

Unidad de Repositorio Institucional y Biblioteca Virtual

Feedback Studio - Google Chrome

ev.turnitin.com/app/carta/es/?ro=103&s=3&o=1836788492&lang=es&u=1121052575

feedback studio Sandra Beatriz Contreras Chanhuala influencia de los juegos didácticos en el control de la agresividad de los estudiantes del 5to grado de primaria, 2019 /100 1 de 390

Enrique Guzmán y Valle
Alma Máter del Magisterio Nacional
FACULTAD DE PEDAGOGÍA Y CULTURA FÍSICA
Escuela Profesional de Educación Primaria



TESIS

Influencia de los juegos didácticos en el control de la agresividad de los estudiantes del 5to grado de primaria, 2019

Presentada por:
Sandra Beatriz Contreras Chanhuala

Asesor:
Dr. Jesús Nuzareno Cochuchi Quispe

Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación

Área principal: Educación Primaria
Área secundaria: Educación Básica Alternativa

Página: 1 de 123 Número de palabras: 28110

Versión solo texto del informe Alta resolución Activado

ESP 02:09 p. m. 15/05/2022

Resumen de coincidencias

22 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias	Porcentaje
1 repositorio.une.edu.pe Fuente de internet	11 %
2 repositorio.ucv.edu.pe Fuente de internet	3 %
3 Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	1 %
4 repositorio.unapiquitos... Fuente de internet	1 %
5 repositorio.uladech.ed... Fuente de internet	1 %
6 apps.une.edu.pe Fuente de internet	1 %
7 www.nucleodoconheci... Fuente de internet	<1 %
8 repositorio.uccs.edu.pe Fuente de internet	<1 %
9 Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
10 repositorio.upla.edu.pe Fuente de internet	<1 %

Escribe aquí para buscar

Nro. Registro RIDUNE: 2022-FPYCF-0084

Especialista: Diego Orlando Zuñiga Alanya

Dedicatoria

Para mis padres que me acompañan en cada desafío que se me presenta en la vida diaria.

Reconocimiento

A Dios pues gracias a él tengo la vida y las ganas de querer siempre aprender un poco más.

A mi inolvidable asesor Dr. Jesús Nazareno Cochachi Quispe por sus innumerables e incansables orientaciones, apoyo y confianza depositada en mí.

A mis maestros de la UNE Enrique Guzmán y Valle, profesores, tutores y coordinadores porque sin ellos el camino no estaría completo.

Índice de contenidos

Portada.....	i
Acta de sustentación.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Reconocimiento.....	iv
Índice de contenidos.....	v
Lista de tablas.....	ix
Lista de figuras.....	xii
Resumen.....	xiv
Abstract.....	xv
Introducción.....	xvi
Capítulo I. Planteamiento del problema.....	18
1.1 Determinación del problema.....	18
1.2 Formulación del problema.....	20
1.2.1 Problema general.....	20
1.2.2 Problemas específicos.....	20
1.3 Objetivos.....	21
1.3.1 Objetivo general.....	21
1.3.2 Objetivos específicos.....	21
1.4 Importancia y alcances de la investigación.....	22
1.4.1 Importancia.....	22
1.4.2 Alcances.....	23
Capítulo II. Marco teórico.....	25
2.1 Antecedentes.....	25
2.1.1 Antecedentes internacionales.....	25

2.1.2	Antecedentes nacionales.....	27
2.2	Bases teóricas.....	29
2.2.1	Variable (X): juegos didácticos.	29
2.2.1.1	Definición.....	29
2.2.1.2	Características.....	30
2.2.1.3	Importancia.....	31
2.2.1.4	Teorías.	32
2.2.1.5	Funciones.....	32
2.2.1.6	Principios de la convivencia para los juegos didácticos.....	34
2.2.1.7	Dimensiones.	36
2.2.2	Variable (Y): agresividad.	38
2.2.2.1	Definición.....	38
2.2.2.2	Factores que determinan los niveles de conducta agresiva.	39
2.2.2.3	Dimensiones de la variable conducta agresiva Buss (1969).....	40
2.2.2.4	Teoría del aprendizaje social de Bandura.....	41
2.2.2.5	Manifestaciones de conductas agresivas en el aula.	42
2.2.2.6	Tipos de agresividad.....	42
2.2.2.7	Clima social escolar y estilos educativos del profesor.	43
2.3	Definición de términos básicos.....	44
	Capítulo III. Hipótesis y variables	46
3.1	Hipótesis	46
3.1.1	Hipótesis general.	46
3.1.2	Hipótesis específicas.....	46
3.2	Sistema y categorización de análisis de variables	47
3.2.1	Variable (X): juegos didácticos.	47

3.2.2	Variable (Y): agresividad.	47
3.3	Operacionalización de variables	48
Capítulo IV. Metodología.....		49
4.1	Enfoque de la investigación.....	49
4.2	Tipo de investigación.....	49
4.3	Diseño de la investigación	50
4.4	Método.....	50
4.5	Población y muestra.....	51
4.5.1	Población.	51
4.5.2	Muestra.	52
4.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	52
4.6.1	Técnicas de recolección de datos.....	52
4.6.2	Instrumentos de recolección de datos.....	52
4.7	Tratamiento estadístico	54
4.8	Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	55
4.8.1	Validez.....	55
4.8.2	Confiabilidad del instrumento.	56
4.9	Contrastación de hipótesis	57
4.9.1	Prueba estadística para la determinación de la normalidad.....	57
4.9.2	Hipótesis general.	60
4.9.3	Hipótesis específicas.....	63
4.9.3.1	Hipótesis específica 1.	63
4.9.3.2	Hipótesis específica 2.	65
4.9.3.3	Hipótesis específica 3.	67
4.9.3.4	Hipótesis específica 4.	70

4.9.3.5 Hipótesis específica 5.	72
4.9.3.6 Hipótesis específica 6.	74
Capítulo V. Resultados	77
5.1 Presentación y análisis de los resultados	77
5.1.1 Nivel descriptivo en el pretest.	77
5.1.2 Nivel descriptivo en el posttest.	88
5.2 Discusión de resultados	99
Conclusiones.....	102
Recomendaciones	104
Referencias	106
Apéndices	111

Lista de tablas

Tabla 1. Operacionalización de los juegos didácticos	48
Tabla 2. Operacionalización de la agresividad	48
Tabla 3. Población	51
Tabla 4. Dimensión de la agresividad	53
Tabla 5 . Niveles del cuestionario	53
Tabla 6. Validez de expertos	55
Tabla 7. Nivel de validez.....	56
Tabla 8. Confiabilidad de los test	57
Tabla 9. Niveles de confiabilidad	57
Tabla 10. Prueba de normalidad.....	58
Tabla 11. Desigualdad de rangos de agresividad entre grupos.....	61
Tabla 12. Prueba U de Mann-Whitney de variable agresividad.....	61
Tabla 13. Desigualdad de rangos de irritabilidad en ambos grupos	63
Tabla 14. Prueba U de Mann-Whitney de dimensión irritabilidad.....	63
Tabla 15. Desigualdad de rango verbal en ambos grupos	65
Tabla 16. Prueba U de Mann-Whitney de dimensión verbal	66
Tabla 17. Desigualdad de rango indirecto en ambos grupos	68
Tabla 18. Prueba U de Mann-Whitney de dimensión agresión indirecta	68
Tabla 19. Desigualdad de rango físico en ambos grupos	70
Tabla 20. Prueba U de Mann-Whitney de dimensión agresión física	70
Tabla 21. Desigualdad de rangos de resentimiento en ambos grupos	72
Tabla 22. Prueba U de Mann-Whitney de dimensión resentimiento.....	73
Tabla 23. Desigualdad de rangos de sospecha en ambos grupos	75
Tabla 24. Prueba U de Mann-Whitney de dimensión sospecha	75

Tabla 25. Frecuencias de la agresividad en el pretest.....	77
Tabla 26. Estadísticas descriptivas de la agresividad en el pretest de los dos grupos	78
Tabla 27. Repartición de frecuencias de irritabilidad en el pretest	79
Tabla 28. Estadísticas descriptivas de la irritabilidad en el pretest de los dos grupos	79
Tabla 29. Repartición de frecuencia verbal en el pretest.....	80
Tabla 30 .Estadística descriptiva verbal en el pretest de los dos grupos	81
Tabla 31. Repartición de frecuencia indirecta en el pretest.....	82
Tabla 32. Estadística descriptiva indirecta en el pretest de los dos grupos	83
Tabla 33. Repartición de frecuencia física en el pretest	83
Tabla 34. Estadística descriptiva física en el pretest de los dos grupos	84
Tabla 35. Repartición de frecuencias de resentimiento en el pretest.....	85
Tabla 36. Estadísticas descriptivas de resentimiento en el pretest de los dos grupos	86
Tabla 37. Repartición de frecuencias de sospecha en el pretest	87
Tabla 38. Estadísticas descriptivas de sospecha en el pretest de los dos grupos.....	87
Tabla 39 Repartición de frecuencias de la agresividad en el postest.....	88
Tabla 40. Estadísticas descriptivas de la agresividad en el postest de los dos grupos	89
Tabla 41. Repartición de frecuencias de la irritabilidad en el postest	90
Tabla 42. Estadísticas descriptivas de la irritabilidad en el postest de los dos grupos	91
Tabla 43. Repartición de frecuencia verbal en el postest	92
Tabla 44. Estadística descriptiva verbal en el postest de los dos grupos.....	93
Tabla 45. Repartición de frecuencia indirecta en el postest	93
Tabla 46. Estadística descriptiva indirecta en el postest de los dos grupos.....	94
Tabla 47. Repartición de frecuencia física en el postest.....	95
Tabla 48. Estadística descriptiva física en el postest de los dos grupos	96
Tabla 49. Repartición de frecuencias de resentimiento en el postest	96

Tabla 50. Estadísticas descriptivas de resentimiento en el posttest de los dos grupos	97
Tabla 51. Repartición de frecuencia de sospecha en el posttest	98
Tabla 52. Estadísticas descriptivas de sospecha en el posttest de los dos grupos	99

Lista de figuras

Figura 1. Distribución de frecuencia de puntajes de agresividad en el pretest.....	59
Figura 2. Distribución de frecuencia de puntajes de agresividad en el postest	60
Figura 3. Campana de Gauss para la prueba Z en la prueba de hipótesis general.....	61
Figura 4. Diagrama de cajas de la agresividad	62
Figura 5. Campana de Gauss en la prueba de irritabilidad.....	64
Figura 6. Diagrama de cajas de la irritabilidad.....	64
Figura 7. Campana de Gauss en la prueba agresión verbal.....	66
Figura 8. Diagrama de cajas de la prueba verbal.....	67
Figura 9. Campana de Gauss de prueba agresión indirecta.....	68
Figura 10. Diagrama de cajas de la prueba agresión indirecta	69
Figura 11. Campana de Gauss de la prueba física.....	71
Figura 12. Diagrama de cajas de prueba física.....	71
Figura 13. Campana de Gauss para prueba resentimiento.....	73
Figura 14. Diagrama de cajas de prueba resentimiento.....	74
Figura 15. Campana de Gauss de prueba sospecha.....	75
Figura 16. Diagrama de cajas de la sospecha	76
Figura 17. Porcentaje de agresividad en el pretest	77
Figura 18. Diagrama de agresividad en el pretest	78
Figura 19. Porcentaje de irritabilidad en el pretest.....	79
Figura 20. Diagrama de irritabilidad en el pretest.....	80
Figura 21. Porcentaje verbal en el pretest.....	81
Figura 22. Diagrama verbal en el pretest.....	81
Figura 23. Porcentaje indirecta en el pretest.....	82
Figura 24. Diagrama indirecto en el pretest	83

Figura 25. Porcentaje de física en el pretest	84
Figura 26. Diagrama de física en el pretest	84
Figura 27. Porcentaje de resentimiento en el pretest	85
Figura 28. Diagrama de resentimiento en el pretest	86
Figura 29. Porcentaje de sospecha en el pretest	87
Figura 30. Diagrama de sospecha en el pretest	88
Figura 31. Porcentaje de agresividad en el postest	89
Figura 32. Diagrama de agresividad en el postest	90
Figura 33. Porcentaje de irritabilidad en el postest	91
Figura 34. Diagrama de irritabilidad en el postest.....	91
Figura 35. Porcentaje verbal en el postest	92
Figura 36. Diagrama verbal en el postest	93
Figura 37. Porcentaje indirecta en el postest	94
Figura 38. Diagrama indirecto en el postest	94
Figura 39. Porcentaje de física en el postest.....	95
Figura 40. Diagrama de física en el postest.....	96
Figura 41. Porcentaje de resentimiento en el postest.....	97
Figura 42. Diagrama de resentimiento en el postest.....	97
Figura 43. Porcentaje de sospecha en el postest	98
Figura 44. Diagrama de sospecha en el postest	99

Resumen

La tesis titulada Influencia de los juegos didácticos en el control de la agresividad de los estudiantes del 5to grado de primaria, 2019, se desarrolló considerando como interrogante la influencia de los juegos para controlar la agresividad de los educandos, siendo el problema principal exponer la dominancia de los juegos como actividad didáctica en el control de la agresividad de los educandos del 5to grado; siguió los pasos de los estudios cuantitativos de tipo aplicada, diseño cuasiexperimental, los participantes fueron 52 estudiantes partidos en dos agrupaciones, el de control y el experimental. En la recogida de datos se manejó la evaluación de la agresividad. Los datos descriptivos muestran que el pretest del grupo experimental, presenta un 96,2% (25) posee un nivel mayor al de control con 80,8% (21) muestra un nivel alto, para el posttest el grupo experimental, el 69,2% (18) muestra un bajo nivel comparado al de control con 76,9% (20) posee un alto nivel. Como primordial conclusión llegamos a que los juegos pueden influir en el control de la agresividad de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho. ($z = -5,648$. $p < 0,01$ favoreciendo al grupo experimental, rango promedio $GE = 15,42 > GC = 37,58$).

Palabras clave: agresión indirecta, agresión verbal, agresión física, agresividad, irritabilidad, juegos didácticos, resentimiento, sospecha

Abstract

The thesis entitled Influence of didactic games in controlling the aggressiveness of 5th grade students, 2019, was developed considering as a question the influence of games to control the aggressiveness of students, the main problem being exposing dominance games as a didactic activity in controlling the aggressiveness of 5th grade students; followed the steps of applied quantitative studies, quasi-experimental design, the participants were 52 students divided into two groups, the control and the experimental. In the data collection, the aggressiveness evaluation was handled. The descriptive data show that the pretest of the experimental group, presents 96.2% (25) has a higher level than the control with 80.8% (21) shows a high level, for the posttest the experimental group, 69, 2% (18) shows a low level compared to the control with 76.9% (20) has a high level. As a primary consummation, we arrive at the fact that games can influence the control of aggressiveness of students in the 5th grade of the I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho. ($z = -5.648$. $p < 0.01$ favoring the experimental group, mean range $GE = 15.42 > GC = 37.58$).

Keywords: indirect aggression, verbal aggression, physical aggression, aggressiveness, irritability, educational games, resentment, suspicion

Introducción

El presente trabajo, titulado *Influencia de los juegos didácticos en el control de la agresividad en los estudiantes del 5to grado de primaria, 2019* realizado con el único propósito de encontrar la influencia que tienen los juegos didácticos en la optimización de los niveles de agresividad y así realzar el rendimiento académico de los educandos.

Este trabajo aborda los juegos didácticos y el comportamiento agresivo de los niños, un tema que ha sido el foco de las investigaciones, debido a sus diferentes formas de manifestación en las diferentes edades y, los académicos no lo definen fácilmente. Para los psicoanalistas la existencia de impulsos agresivos es inherente a la constitución del ser humano y, según ellos, la delincuencia y el comportamiento antisocial en la vida adulta constituyen un proceso que comienza temprano y está angostamente relacionado con el progreso infantil.

El estudio de la agresividad es esencial, ya que contribuye al progreso de los estudiantes a través de la reflexión en algunas etapas de la vida. En algunas circunstancias, se observa que los niños muestran agresividad solo para llamar la atención de los padres, cuando estos se encuentran muy ocupados y no les dedican atención.

La madre es considerada la pieza más importante en la educación del niño, por ello, ante su ausencia, muchas veces se generan sentimientos de culpabilidad, porque genera un comportamiento provocativo. Por ellos, es necesario que los padres conozcan la forma de actuar del niño para que intervengan y garanticen su desarrollo socioemocional.

La escuela también es fundamental, pues en ella el niño desarrolla sus habilidades de interrelación, especialmente cuando hablamos del comportamiento empático que, en su ausencia, puede conducir a la violencia y a la agresión. Al presentarse este tipo de dificultades en el colegio llegan a ser perjudiciales para el aprendizaje de los niños, debido a una correlación entre las situaciones experimentadas en el entorno familiar o fuera de él

y la rutina escolar, lo que dificulta el rendimiento y la concentración del niño en sus actividades académicas.

La investigación consta de cinco capítulos. En el primer capítulo se plantea el problema sobre la agresión infantil, los intentos de minimizar este comportamiento, quién ayuda u obstaculiza la formación del niño. Se amplía el concepto de que el entorno frecuentado se relaciona de manera directa con las actitudes del menor, el niño comprende que sus actos también pueden ser perturbados.

En el segundo capítulo se concentra el marco teórico enfocando a la familia y a la escuela como apoyo u obstáculo en la agresividad del niño porque el entorno ejerce influencia en su personalidad, de forma que aprende a lidiar con cada situación, caracterizándola como agresiva o no.

En el tercer capítulo se determina las hipótesis y variables, se observa que los juegos didácticos favorecen el desarrollo saludable del niño y que la responsabilidad de la formación de la personalidad de este, recae en la familia, afirmando su influencia sobre la variable dependiente. En el cuarto capítulo se presenta la metodología de investigación, enfoque, diseño y método, así como se determina la población y muestra. Se realiza la validez y confiabilidad de los instrumentos, así como la contrastación de hipótesis. En el quinto capítulo se realiza el análisis y discusión de resultados y se concluye con las recomendaciones, referencias y apéndices.

Capítulo I

Planteamiento del problema

1.1 Determinación del problema

Desde hace unos años hemos notado cierta agresividad en los vínculos interpersonales entre estudiantes. Trejo (2017), manifiesta un gran fenómeno que se ha extendido en todas las sociedades del planeta, siendo cada vez más ascendente. En el Perú, las últimas investigaciones ven el grado de deterioro de los vínculos humanos dentro de los colegios, incorporando acontecimientos de maltratos, discriminación, irritabilidad entre compañeros, incentivando a un ambiente educativo negativo.

En cada grupo de menores, Calva e Izquierdo (2019), menciona que siempre se encuentra uno que no está tranquilo. Se distrae de manera constante, está nervioso, tiene la mirada desviada y su mente divaga con frecuencia. Este menor crea una reacción predecible de los mayores: ¿Por qué no estás tranquilo y presta atención? En el colegio el menor es muy listo, pero a veces se dispersa de la clase, probablemente nunca entenderá o escuchará ni hará lo que el resto hace de manera tan fácil prestar atención.

Las conductas de estos niños que suelen ser hiperactivos o presentar niveles altos de impasividad, agresión verbal o alguna agresión indirecta, provocan una interrupción en el aula interrumpiendo la convivencia escolar. González (2016), considera la convivencia

como un valor y demanda, ser presentada transversalmente. Según el Diseño Curricular Nacional (DCN) se plantean temas transversales que son soluciones a las grandes dificultades sociales y de trascendencia mundial que favorecen a una gran democracia y una buena ciudadanía. Hoy en día se muestra gran indisciplina y violencia en las escuelas, sabemos que no son recientes y que afectan a muchos niños y jóvenes que han contribuido a una imagen negativa de dichas instituciones.

Cuando nos referimos al quinto grado de primaria de la institución educativa José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho muestran agresividad, muchos de ellos agrediendo verbalmente. Toro (2016), menciona que no se encuentra un respeto por sus reglas, no se muestra una gran participación ni autonomía para tomar decisiones, evita los grupos, no presenta paciencia y no busca solucionar los problemas teniendo en el aula un ambiente insubordinado, nada bueno para el aprendizaje y la cordial coexistencia escolar.

En el salón de quinto grado del nivel primario estas conductas agresivas llegan a ocasionar un grupo de malos comportamientos entre ellos la falta de respeto como insultar o colocar apodos, provocan agresiones de los estudiantes, lo que demuestra estudiantes con baja autoestima que llegan a ser las víctimas de bullying, con el fin de parar estos casos de maltrato y abuso es que se realiza esta investigación.

A esto se le incluye que los maestros no emplean técnicas correctas para la formación de destrezas que ayuden a una mejor convivencia. Aguirre y Ortega (2017), en razón a esto tomamos en cuenta que el empleo de juegos didácticos es un apoyo para reforzar el progreso propio y general, también un componente importante para cohabitar y solucionar una falta de constituir indiscutibles habitantes responsabilizados de manera juiciosa y activa en la destreza de valores democráticos.

Teniendo en cuenta lo observado se formula el estudio que busca demostrar el predominio de los juegos para el control de la agresividad de los educandos.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general.

PG: ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el control de la agresividad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019?

1.2.2 Problemas específicos.

P1: ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el control de la irritabilidad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019?

P2: ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el control de la agresión verbal de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019?

P3: ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el control de la agresión indirecta de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019?

P4: ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el control de la agresión física de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019?

P5: ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el control del resentimiento de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019?

P6: ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el control de la sospecha de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general.

OG: Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el control de la agresividad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

1.3.2 Objetivos específicos.

O1: Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el control de la irritabilidad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

O2: Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el control de la agresión verbal de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

O3: Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el control de la agresión indirecta de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

O4: Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el control de la agresión física de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

O5: Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el control del resentimiento de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

O6: Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el control de la sospecha de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

1.4 Importancia y alcances de la investigación

1.4.1 Importancia.

El juego es una secuencia de pasos con reglas específicas que requiere de una revisión para ver su mejor utilidad según el caso, su organización y la forma en la que la emplearemos.

- **Importancia teórica.** Carrasco (2009), “manifiesta que las conclusiones a las que llegamos en la investigación pueden ayudar incorporando conocimientos, los que servirán a otros investigadores que tengan las mismas dudas” (p. 119). El actual trabajo penetra los aspectos teóricos de los juegos didácticos y la agresividad, que en este campo son mínimas las investigaciones en el país, por esta razón todo lo que recolectamos y analizamos para tener una conclusión, servirá de mucho la recolección de información importante.
- **Importancia práctica.** Para este trabajo Carrasco (2009), “nos menciona que la investigación será aprovechada para resolver nuestras hipótesis de manera práctica, quiere decir que es un trabajo que busca hallar una solución” (p. 119). Nuestra indagación es importante porque nos permitirá brindar a los docentes una alternativa de solución a través de la utilización de juegos como medio didáctico para que ayude a los educandos a controlar la agresividad.
- **Importancia metodológica.** La investigación es cuantitativa, de carácter cuasiexperimental, Carrasco (2009) afirma que, “por los métodos empleados, siguiendo un procedimiento específico y usando los métodos y los instrumentos creados para el estudio, y que fueron validados y con su confiabilidad estos pueden ayudar a futuras investigaciones para guiarse y mejorar sus trabajos” (p. 119). Con esto podemos decir que logramos recopilar mucha información, que adaptamos y analizamos para orientar nuestro trabajo y sea de gran provecho para nosotros y otros trabajos, por esto y por

tener un contexto educativo creemos que al ingresar a esta rama todo investigador debe tener ética y recurra a la observación y reflexión de los hechos para poder aportar nuevos significados.

- **Importancia social.** El estudio habla sobre temas relacionados con la agresión, enfatizando que el trabajo no debe ser individualista. Carrasco (2009) afirma que lo importante, “se encuentra en los bienes y en el provecho que aporta los resultados a la comunidad, la investigación se establece como base para futuros proyectos en los que se busque mejorar la convivencia social” (p. 120). Es evidente que cuando la agresividad se presenta frecuentemente en la vida diaria de la escuela, alcanzando grandes dimensiones e involucrando a todos los que rodean este entorno.

1.4.2 Alcances.

- Alcance espacial-institucional: I.E.P. José Olaya Balandra, Lurigancho.
- Alcance temporal: 2019.
- Alcance temático: juegos didácticos y agresividad.
- Alcance socioeducativo: educandos del 5to de primaria.

1.5 Limitaciones de la investigación

Reflexionando sobre las situaciones en las que se estuvo investigando, las restricciones que afrontamos son muchas, como:

- Cuando mencionamos lo económico, se necesitó una gran demanda de copias para la recopilación y presentación del trabajo.
- También dentro tiempo, encontramos que no se podía dedicar exclusivamente al estudio pues se veían trabas como la del trabajo y estudio.

- Buscando fuentes podemos decir que no logramos encontrar suficiente información en la biblioteca con referente al tema, se tuvo que revisar por otros medios como internet.
- Una falta de relación con los especialistas que serían de gran ayuda en la materia.

Capítulo II

Marco teórico

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales.

Becerra y Sánchez (2017) con su trabajo titulado, *Jugando, participando y respetando la agresividad va bajando*, con la finalidad de desarrollar una manera de reducir la agresividad física en los alumnos en su receso, incentivando prácticas de respeto, tolerancia y negociación con el resto, a través de juegos de mesa, para poder realizar ello se utilizó un diseño metodológico de tipo descriptivo. Becerra y Sánchez (2017) alegan que, al implantar este método de intervención de agresividad en el receso, se minimizara este problema, sino que de igual manera se mostrara una manera lúdica para interactuar con el resto reforzando distintas capacidades y habilidades en los alumnos, que influenciaran en el aspecto social porque será dado en sus casas también.

Coronel (2015) en su tesis llamada, *Desarrollo curricular. El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de 1er grado*, cuyo propósito es plantear el juego a modo de técnica didáctica hacia la instrucción de la lectura de los menores de primer grado, la metodología es aplicada de tipo cuantitativo y descriptivo, en el que participaron 6 maestros que enseñan en el primer grado, a estos se

evaluaron por medio de una encuesta. Coronel (2015) afirma, se encontró que los maestros no emplean técnicas centradas en juegos, también se vio que hay un pequeño vínculo que asocia al juego con la instrucción de la lectura, gracias a ello se crearon técnicas pedagógicas que influyen a mejorar y recrearse por medio de los juegos fundamentalmente como técnica para llamar la atención de los alumnos.

Oroval (2015) en su investigación llamada, *Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes*, sustentada en España, con la idea de estudiar el grado de predominio de los juegos de video en el comportamiento antisociable y la provocación del educando, el diseño metodológico utilizado en el trabajo fue el cuasi experimental, se tuvo el apoyo de 133 estudiantes que tienen una edad entre 15 a 19 años, con el fin de reunir datos se hizo uso la recolección por medio del cuestionario, manifiesta que no se encontró relación entre el uso de videojuegos y la aparición de comportamientos antisociales y agresivos, por ello se puede decir que no influyen uno en el otro, sin embargo los estudiantes que juegan videojuegos violentos si presentan un comportamiento impulsivo a veces.

Guerrero (2015) en su investigación llamada, *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para disminuir agresividad en educandos del 2do grado de la institución educativa departamental Concentración Urbana Policarpa Salavarrieta*, que tiene como propósito incorporar un programa de juegos como técnica educativa que ayude a reducir la agresividad en menores de 2do grado, para lo cual se enfocaron en un diseño metodológico de tipo acción, donde participaron todos los menores del nivel de 2do de primaria, a los cuales se les aplicó la encuesta como un medio para recolectar información, menciona que se llegó a incorporar el programa y esta contribuyó de forma efectiva a reducir la agresividad, al momento del diagnóstico se encontró que los menores no emplean métodos, los juegos que más resaltaron son los juegos en grupos y el respecto a

los parametros en las labores.

Palate (2014) en su estudio nombrado, *La agresividad infantil y su influencia en el aprendizaje social de los niños del 5to y 6to año de educación básica de la unidad educativa oriente*, con la iniciativa de encontrar de que manera repercute la ofuscación infantil en la instrucción general de menores de 5to y 6to grado, el diseño formulado es de tipo documental, en el que participaron 60 menores con una edad de entre 11 y 12 años, a estos educandos se les brindo una encuesta para poder recolectar la información prevista, los maestros no emplean métodos apropiados lo que crea que los estudiantes sigan manteniendo una agresividad verbal o física con sus pares, el grado de aprendizaje social es elevado, por lo que se vio que es importante crear un manual socioeducativo que apoye a la obtencion de metodos para calmar la agresividad en los menores y mejorar asi la instrucción general.

2.1.2 Antecedentes nacionales.

García (2017) en su trabajo titulado, *Programa Fortaleciéndome para disminuir la agresividad en estudiantes del 5to de primaria Nuestra Señora de Fátima*, con la intención de hallar el nivel de repercusión del empleo del programa planteado en el grado de provocación de alumnos de 5to grado, el diseño metodológico aplicado fue el experimental de tipo aplicado, en el cual apoyaron 57 educandos de quinto grado, a los cuales se les designó la técnica de acopio de la encuesta, se hallaron grados promedios y altos antes del programa, luego de aplicado el programa se encontro un grado bajo, lo que nos quiere decir que si hay un grado de repercusión significativo al emplear el programa.

Olmedo (2016) en su proyecto llamado, *Influencia de los video juegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección A de la Institución educativa Latinoamericano 2015*, con la finalidad de encontrar si el empleo excesivo de

videojuegos repercuten en el comportamiento agresivo de los alumnos de 4to de primaria, para lograr ello se manejó el diseño metodológico pre experimental con tipo explicativo, se trabajo con un equipo de educandos de 28 participantes de la institución mencionada, para poder reunir información se recurrió a la encuesta para la recolección de información, aproximadamente un poco mas de la mitad de los alumnos evaluados son irritables, teniendo una agresividad de 43%, lo que nos quiere decir que hay un vinculo entre las dos variables ya que la mitad de ellos tienen un nivel elevado de adicción a los videojuegos y de estos estudiantes el 45% tienen características agresivas.

Arias (2015) en el estudio, *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el Jardín De Ibagué, 2015*, con la intención de encontrar la forma en el que los juegos didácticos repercute en la reflexión matemática, en menores de inicial, el diseño metodológico empleado es el no experimental, en la investigación participaron 60 alumnos de preescolar, a los cuales se les evaluó a través de la técnica de la observación para poder reunir los datos. Concluye que las actividades repercuten de modo positivo en la formación de la reflexión matemático de los alumnos de inicial, ya que estos incentivan a la distribución, seriación, idea de números y conservación de cantidad.

Montero (2015) su trabajo llamado, *El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial*, que tiene la finalidad de plantear técnicas por medio de las actividades lúdicas guiado a la ayuda y reforzamiento de las habilidades matemáticas en menores de inicial, el diseño utilizado es de tipo cualitativo aplicado. Rubio (2019), manifiesta que la técnica es efectiva que guía al maestro y a menores teniendo en cuenta el contexto en el procedimiento para la resolución del problema. Por ello la investigación tiene un punto de vista formativo sólido que

ayudara a reforzar la práctica didáctica y educativa en clase.

Vargas (2015) podemos ver en su estudio titulado, *Estrategia didáctica a través del juego para la resolución de problemas aritméticos aditivos en los niños del 2do grado*, teniendo como propósito de crear un método didáctico por medio de la recreación para reforzar cómo resolvemos los ejercicios aritméticos en los educandos de 2do, se utilizó el diseño metodológico de tipo cualitativo aplicado, donde participan todos los alumnos de segundo de primaria, a ellos se les aplicó las técnicas conocidas como observación luego la encuesta, el aprendizaje para solucionar problemas matemáticos es importante en los menores, después de efectuar el método se vio que los menores mejoraron en sus logros y supieron actuar y razonar mejor ante algún ejercicio aritmético.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Variable (X): juegos didácticos.

2.2.1.1 Definición.

Orlick (como se citó en Gutiérrez, 2002), precisa al juego didáctico como una formula muy buena para mejorar una instrucción general positiva, es entretenido y muy divertido para los estudiantes. Los juegos involucran a todas las personas en el proceso operación, resistencia, emoción y experiencia. El juego didáctico o pedagógico se desarrolla, por tanto, con la intención explícita de provocar aprendizajes, estimular la edificación de instrucciones y despertar el avance de destrezas operativas, con el fin de ofrecer al alumno condiciones que aumenten su interés por adquirir nuevos conocimientos.

Camarasa (como se citó en Trigueros, 2002), precisa que es una actividad innata del menor, que constituye la personalidad. Se relaciona con los factores básicos para su formación ya que no solo le ayuda a complacer sus requerimientos esenciales de acto y

dicción, sino ir descubriendo de manera sutil los caracteres de su contexto general hasta llegar a conocer las costumbres de nuestros antepasados.

En conclusión, son actividades independientes, que se desarrollan de manera automática, con tendencia recreativa y que rigen los parámetros propuestos por los mismos miembros y que están sujetos a cambios continuos.

2.2.1.2 Características.

Para Rael (2009), tiene las subsecuentes características.

- Para la iniciación grupal, modo más fácil para guiar el camino del saber preliminar del equipo que va a iniciar con su trabajo. Entre los roles fundamentales que tiene, se pueden ver:
 - Suministrar el contacto entre los integrantes del equipo.
 - Destrozar el hielo que vemos al inicio de cada grupo.
 - Manifestarse y determinar una relación más particular entre el equipo.
 - Reforzar la autoestima y su agudeza.
 - Saber el seudónimo de los individuos con los que se labora.
 - Empezar la conversación entre los individuos que son parte del equipo.
 - Identificar las características, preferencias y costumbres propias y poder compararlas con los demás del equipo.
 - Hallar las probables similitudes que puedan unir a los integrantes del equipo.
- Para la cohesión, apoyan y mejora en los miembros del equipo obtengan un saber céntrico de las distintas cualidades particulares de cada integrante, posibilitando el saber de esto y reforzando sus vínculos interpersonales dentro del equipo.
 - Son labores donde la labor autónoma influye con el resto del equipo causando una elevada implicancia y colaboración en la labor al mismo momento que beneficia

cuando se sienten parte del equipo.

- Como medio de segmentación entre equipo, poseen como propósito tomar medidas y fraccionar el equipo en los distintos subequipos de labor en rol de las tareas que tengamos que ejecutar. Son grandemente usadas al momento de partir el equipo en distintos subequipos teniendo la idea de acelerar varias de los juegos convencionales de la labor en equipo.
- Juegos para la evaluación, poseen como propósito estudiar las sesiones laboradas, la formación de las labores o la evaluación inicial para conocer qué saberes poseen los integrantes antes de iniciar la actividad.

La evaluación se hace en equipo o autónomo, ya sea de forma oral o escrita, con nombre o sin ella y los factores van desde emociones y experiencias hasta factores formales ya sean como el orden y temas de estas.

2.2.1.3 Importancia.

Martínez (2001) define:

El juego es importante gracias a sus habilidades pedagógicas. Por medio de estas actividades el estudiante puede exponer al docente, su carácter, comportamiento y valores; también mejora su autonomía, con la posibilidad de hacer lo que desean, al mismo tiempo que desarrollan algunas cualidades (p. 95).

Por medio de las actividades lúdicas se logran manifestar varios principios, tales como la generosidad y la ética, control del propio, enardecimiento, fuerza, intrepidez, autodisciplina, destreza de liderazgo, desinterés y más; por lo mencionado el juego didáctico es fundamental para los menores ya que al estar desarrollándolo el alumno empieza motivado, refuerza el lenguaje, se adecua al contexto que está a su alrededor,

encuentra nuevos contextos, desarrolla el carácter y ayuda a ejecutar la habilidad de relacionarse, aprende mediante la práctica y manifiesta lo asimilado.

2.2.1.4 Teorías.

Desde los primeros años, el individuo por medio del juego ejercita su pensamiento, ya que es por medio de éste que está en contacto con el mundo exterior motivando a su creatividad; y se considera que muchos actos del individuo tienen como propósito lograr la máxima complacencia, los actos lúdicos se encuentran en lo prolongado de la subsistencia.

Para Piaget (como se citó en Ballesteros, 2011), menciona que la primera figura del aspecto de la formación cognitiva y uno de los que inicio las teorías del constructivismo al manifestar como el menor ve el mundo en distintos contextos y como se ejecuta la intelectualidad; le un rol importante al juego en la formación al tomarlo en cuenta como una manifestación emocional para la asimilación que apoya a estructurar de manera intelectual, aparte de beneficiar a la obtención de la lengua y a la formación de la creatividad.

El juego de entrenamientos inicia en una edad temprana y son los que el menor desarrolla por puro placer de controlarlos. El juego simbólico se manifiesta en el primer año y resalta por el emblema lúdico, hacer como si, o sea, el menor les da beneficios distintos a las cosas; estos subsisten en los adolescentes y mayores que relatan cuentos creados por ellos mismos. En el cuarto año, se manifiestan los juegos de pautas cuyo ejercicio se alarga incluso al llegar a la adultez y resaltan por ser generales, ya que los obligan a los miembros a ser iguales y a respetar parámetros.

2.2.1.5 Funciones.

Según Rael (2009), la actividad didáctica se recalca en sus aportes a la formación

del aprendizaje del menor. Se registran estas funciones:

- El juego como recurso. Cuando hablamos sobre el juego encontramos variedad de investigaciones en la que se mencionan que este refuerza el rol auto educativo del menor, quiere decir que, aunque no lo tome como uno lo lleva al aprendizaje. Facilita la formación y control de habilidades, capacidades y destrezas. Se ve que a través de la actividad se instruye con motivación.
- Valor en el exterior y psicomotor. Forman características exteriores, las capacidades motrices centrales o las capacidades perceptivo-motriz ayudando así al manejo de muchos de los movimientos.
- Valor intelectual. Gracias al juego se ha demostrado que ayudan a la complejidad, a la creación de ideas y gráficos mentales. Necesitan del menor la habilidad de ver que aparecerá luego y cuál es el parámetro que lidera. Hay actividades lúdicas que ayudan a formar las ideas, vínculos, conjuntos, igualaciones y ordenaciones. Otros practican la percepción y la concentración del menor en su contexto. Todos estos pueden ser empleados en el colegio.
- Valor social. Las actividades lúdicas son componente fundamental para socializar denominada como procedimiento inseparable de la meta independiente. La colaboración en la actividad engloba la suma y cualidades de la interacción que se conserva con otros individuos. La interdependencia requiere de cuidado y beneficio en las demás tareas en equipo, se ve repercutido por la sociedad y el contexto. Es una manera de aprendizaje de la ética social, ética que se manifiesta en las actividades lúdicas de forma figurada, con sus parámetros, por medio del material y artefactos. Las actividades de invención tienen como propiedad el reconocimiento, interiorización de comportamientos, la expresión de prototipos generales y familiares. Las actividades en

equipo forman al menor en roles sociales, vínculos con los demás, comportamientos, aprobación de los demás, compromiso y respeto a los parámetros.

- Valor cultural. Las actividades lúdicas asumen la naciente inclusión del menor en la naturaleza de nuestra cultura. El factor cultural de las actividades se vive por medio de las actividades lúdicas de práctica oral.
- Valor afectivo y emocional. Aparte de contribuir en el menor a ordenar su mundo interior, le ayuda a enseñar sus deseos, problemas, motivaciones, requerimiento y sentimientos.
- Valor proyectivo. El juego puede emplearlo el maestro para saber los requerimientos, emociones y problemas. El juego ayuda a conocer a los menores en su fase en equipo y autónoma, en sus capacidades personales y en su vínculo con el resto. En el juego se pueden calificar aspectos muy distintos: la formación física, cognitiva, general; la dificultad expresiva y el entendimiento de los recados; factores del temperamento como saber si es introvertido o extrovertido, la habilidad de manejar sus emociones, entre otros, el reconocimiento de la formación social o progreso de socialización del menor logra ser tocado por medio de la observación del juego.

Se pueden ver caracteres, reacciones y pueden ser punto de reconducción.

Cualidades de la personalidad infantil ya sean como la provocación, la tolerancia o no a la derrota, de la frustración o la desobediencia, etc., logran ser reconocidos y centrados de manera psicopedagógicas por medio de la actividad lúdica.

2.2.1.6 Principios de la convivencia para los juegos didácticos.

Según Nuñez (2010), todo maestro debe comprometerse a hacerle frente a los principios a continuación si busca una buena convivencia en el aula:

- Tocar y afrontar la funesta atracción y adhesión hacia la violencia. Nos referimos a

enseñarle a uno de los agresores el autocontrol de sus emociones ya que su comportamiento es como un sentimiento de comodidad, para lograrlo se debe hacer un trabajo progresivo.

- Estructurar modelos de paz en situaciones negativas. Se debe encontrar el punto en el que el educando tenga mayor comportamiento negativo y trabajar en el buscando maneras de canalizar esa energía o buscando mejores formas de responder al estímulo, para luego ponerlo en varios casos parecidos y esperar a que pueda apagar ese sentimiento por sí solo, consiguiendo así el autocontrol.
- Instruir a buscar soluciones al conflicto. Se busca que la persona cambie su forma de ver el conflicto en el que su actitud negativa es la de todos los días, así puede buscar una forma de solucionarlo sin tener que recurrir a las mismas actitudes ya conocidas, pero se debe tener en cuenta que a veces estos esquemas propuestos pueden llevar a que el individuo deje de lado muchos problemas que luego tenga que resolver.
- Cambiar sentimientos negativos en positivos. Con esta forma buscamos una solución al problema que lo ayude a mejorar, tratando así que no llegue a momentos en los que explote y su comportamiento sea destructivo.
- Tomar nuevos modelos de indagación, instrucción y operación. Se busca como finalidad un control armonioso entre estos elementos, pues un mal manejo de alguno de ellos lleva a un comportamiento violento, por el contrario, se busca introducirlo al currículo con el fin de lograr en conjunto una mejor manera de afrontar este problema colaborando, habitando en armonía y coexistiendo.
- Formar personas con ética. Cuando se trabaja con una corriente de valores éticos estamos desarrollando una mentalidad que puede controlar un potencial comportamiento negativo y buscar una mejor convivencia grupal lo que lo lleva a buscar soluciones adecuadas a situaciones de conflicto. Tomando en cuenta varias

formas de autorregulación se busca que el educando por sí mismo tome conciencia, analice y pueda tomar decisiones a conciencia de los resultados de estas.

2.2.1.7 Dimensiones.

- Juegos basados en el respeto. Perafán (2009) “cuando hablamos de ser respetuoso, esto incluye hacerse responsable de sus acciones antes que las de otros. Es estar de acuerdo en que la opinión de otros, cuenta y que sus ideas pueden ayudarme a ser mejor” (p. 4).

En este momento, es habitual, en los contextos en los que encontramos hoy en día, cada forma de actuar influye mucho en el grupo en el que te encuentras. Es normal que en muchas ocasiones uno se sienta ofendido, aunque no haya sido un problema muy grande o no fuese siquiera una manera de ofender de la otra persona.

Ya que encontramos muchas personas que se quejan de haber sido ofendidos no podemos sopesar con el lado contrario de personas que han sido respetados, lo que podemos ver es que el respeto es parte algo común que según el grupo se debe seguir o se busca.

Para la sociedad actual podemos colocar el respeto como la aceptación de que otros piensan diferente a uno, aceptando sus elecciones, evitar obstaculizar su trabajo o en otras palabras no perjudicarlo.

- Demuestra una postura de respeto y aprobación hacia sus colaboradores. Según Doron y Parto (2008), gracias a esto se busca que el educando pueda llevarse agradablemente con el grupo y consiga una aceptación, buscando resaltar sus cualidades.
- Se busca el respeto de las opiniones de cada participante del grupo. Doron y Parto (2008), podemos agregar a esto que el educando problema debe saber escuchar, pueda discernir entre opiniones y pueda aceptar alguna diferente a la suya.

- Promover la conversación. Para Doron y Parto (2008), animar al grupo a hacer un dialogo, quiere decir que el maestro va encontrar estrategias para fomentarla, tratando de intercambiar opiniones en busca de avivar el respeto por ellas.
- Empatía para percibir su reflexión. Doron y Parto (2008), hacer entender la importancia de ser empático y pensar en cómo se sentirá la otra persona, tomando en cuenta las opiniones y si son vistas mal como lo pueden tomar, así buscan una forma buena de responder a sus opiniones sean negativas o positivas a lo que el otro piensa.
- Juegos basados en la independencia. Para Perafán (2009), “Se deben hacer las cosas porque uno lo quiere no porque lo obligan” (p. 14). La independencia es tener una libre manera de expresarte, de dar sus propias opiniones, de relación, esto debe llevar a no excederse del límite para no llegar a herir a otros.
 - Plantea normas y compromisos edificadas colectivamente. Doron y Parto (2008), asevera que se deben crear ciertas normas que busquen un compromiso para individualmente respetarlas, teniendo en cuenta que deben ser aceptadas por la sociedad, para conseguirlas se debe respetar la opinión de los demás, sus ideas, lo que saben y su motivación cuando se les pida que la mencionen.
 - Remedia un conflicto donde intercedan todos los comprometidos. Al respecto Doron y Parto (2008), expresara su interés por la situación y estudiara distintas fuentes determinando vínculos y notificando sus conocimientos, tratando de buscar una solución, al respetar el acuerdo y la opinión de los integrantes del grupo, consintiendo su mediación y respetando las diversas opiniones.
- Juegos basados en el apoyo. Perafán (2009), asevera que solidaridad es aceptar la equivalencia y similitud que tenemos todos los integrantes del equipo, sin dejar de lado la similitud que se puede encontrar entre ellos. Involucra una cercanía territorial y especialmente de valores. Podemos encontrar casos en comunidades donde los

familiares han habitado ya un gran tiempo en ese terreno; los familiares que vivieron ahí, tuvieron lazos sanguíneos, pero poco se sabía de eso. Dignidad, honestidad y obediencia por las costumbres son elementos estimados, y el acatamiento por estos es concluyente en la elevación o decadencia social.

Podemos declarar que la solidaridad es un trabajo dividido justamente, esto lleva a un grupo de pasos que llevan a mejorar la sociedad hasta llevarla a una modernidad.

- Plantea objetivos y convenios en equipo que benefician a una adecuada convivencia en equipo. Según Doron y Parto (2008), ese elemento es fundamental e influye mucho en el educando al hablar de un aspecto psicológico, pues fomenta el compañerismo, mejora la exaltación, y para terminar se siente bien al concluir una tarea dada por su docente.
- Corresponde con cariño, participando de actividades en grupo. Sobre el tema Doron y Parto (2008), mencionan que este elemento lleva al educando a realizar los juegos con más ánimo, buscando que el educando cumpla un rol fundamental en el juego.
- Se ordena de manera adecuada y desarrollan labores o juegos colaborativos. Para Doron y Parto (2008), cuando se manda un trabajo por el maestro, los educandos debes designar cargos, dividir trabajos y realizar las actividades en forma conjunta.
- Incentiva actos en equipo sobre las autónomas. Al respecto Doron y Parto (2008), nos comentan que se busca que los actos individuales nunca deben superponerse a la del grupo, pues en el grupo las norma son el trabajo solidario el cual causa un bienestar en cada educando excluyendo la angustia y la frustración.

2.2.2 Variable (Y): agresividad.

2.2.2.1 Definición.

Buss (1969), define la diligencia agresora como una “reacción consiente en

suministrar una provocación nociva hacia un distinto individuo” (p. 81). Un signo premeditado a la cólera, en donde podemos ver que la persona busca un beneficio, imponer fuera, manifestar potestad y mando. Caprara y Pastorelli (1993) afirman que:

La provocación por sí sola no es considerada un tumulto, a no ser que sus niveles que la fuerza y costumbre en la que ocurre sobrepasen el arreglo y acomodo del menor. Gracias a esto, cuando se busca hacer análisis clínicos no es posible colocar un análisis exacto, también pasa cuando se ve la depresión (p. 32).

Deducimos que, el concepto de agresión se ha elaborado a partir de juicios dimensionales que instauran la elevación de agresión expuesto de acuerdo con juicios regulados de continuidad. Para muchos la agresividad, de nuestra comunidad surge al provocar faltas, materiales y algunas destrucciones materiales a las demás o a el mismo.

2.2.2.2 Factores que determinan los niveles de conducta agresiva.

Muchos otros trabajos ejecutados demuestran que la conducta es manifestada cuando se dan ciertos estímulos, como los siguientes factores:

- Factor cultural. Para Garaigordobil (2003), este factor es fundamental para ver un ejemplo de parámetros que nos dan para ver como encajar en la comunidad y correlacionarse, el que se va interiorizando en el día a día.
- Factor familiar. Según Garaigordobil (2003), los padres son el primer modelo de valores y principios, los que guían y forman a los hijos con el fin de desenvolverse de una representación adecuada en la sociedad.
- Elemento colegial. Según Garaigordobil (2003), El centro educativo es otro de los escenarios en el que el educando puede comunicarse con otros individuos con sus mismos intereses o conducta, en el que desarrollará normas básicas para desenvolverse en torno a una pequeña sociedad. No obstante, hoy en día no vemos que se de gran

importancia a este punto pues solo buscan a parte cognitiva, sea gracias a la exigencia de los padres o del estado.

- Factor personal. Sobre el tema Garaigordobil (2003), menciona que la conducta de los educandos dependerá mucho de la edad de madures en la que se encuentren, el desarrollo de su conocimiento, su capacidad de desenvolverse en contacto con sus iguales o personas adultas, pero lo que más influye es su capacidad de empatía que guía sus emociones frente a los demás.

2.2.2.3 Dimensiones de la variable conducta agresiva Buss (1969).

- Irritabilidad. Buss (1969), busca la preferencia a estallar en emociones de impresión negativo frente a mínimas incitaciones. Engloba también el enojo prolongado, la exasperación y rudeza.
- Agresión verbal. Según Buss (1969), se trata de una manifestación de emociones negativas a través del lenguaje, puede ser el tema o su forma. Este estilo engloba comportamientos como gritos. El tema puede incorporar amenazas, insultos, entre otros.
- Agresión indirecta. Según Buss (1969), estudia los comportamientos desfavorables indirectos, como los chismes o bromas y la manifiesta como una emoción negativa hacia el resto, sin basarse en ninguno en especial.
- Agresividad física. Al respecto Buss (1969), cuantifica la agresión en dirección a otros, se observa una incitación a meterse en contiendas. No incorpora la intimidación verbal ni la pérdida de cosas.
- Resentimiento. Según Buss (1969), estudia los celos hacia el resto. Engloba emociones de cólera fijados al mundo, centrado en violentos actos ya sean existentes o ficticios.
- Sospecha. Sobre el tema Buss (1969), llamada desconfianza o recelo. Consigue cambiar a partir de la misma inseguridad y precaución frente a las personas hasta la creencia de

que el resto es despectivo o planea un mal. La sospecha se ve cuando hay suposiciones dados en apariencias a la verdad planteada.

2.2.2.4 Teoría del aprendizaje social de Bandura.

Bandura (como se citó en Papalia, 2009):

Opina que los individuos son agresivos cuando aprenden que siendo agresivos los favorece. Los autores de la instrucción general no contradicen que el fracaso puede cambiarnos y ser más susceptibles a estar molestos o iracundos, pero aseveran que solo actúan de manera agresiva en oposición a la frustración, si se aprende.

Debemos revisar que el resto tiene éxito pudiendo ser agresivo o tenemos que lograr nuestras mismas victorias tratando de no llegar a ser una persona agresora (p. 81).

Cuando hablamos del tema podemos encontrar a otro autor conductista como Bandura, el autor menciona que la persona tiene una tendencia a copiar las conductas y formas que han podido observar en personas de su entorno y los escogen como modelos. Se experimentó con dos pequeños niños a los que se les mostraba en varias ocasiones como un adulto golpeaba y gritaba a un juguete, se manifestó que al colocarlos delante de este juguete los niños repetían el mimo acto de agresión del adulto, comparando con otros pequeños que no estuvieron en contacto con el adulto agresor no encontraron esa misma agresión.

Cuando hablamos de una imitación conductual podemos decir que uno de los factores que influye en este es la atención que genera al individuo en estudio, su razonamiento sobre la conducta, las partes que dejaron impresión y los refuerzos que se encuentre en un caso parecido, esto lleva a una motivación dentro de él (Bandura, 1982). Demuestra que hay una diferencia entre el aprendizaje de un comportamiento y la acción

de este. De otra manera se puede señalar que al observar un comportamiento e interiorizarlo es menos probable repetirlo si se observa un castigo o se le aleja con un incentivo agradable.

2.2.2.5 Manifestaciones de conductas agresivas en el aula.

Según Gutiérrez y Rabottini (2007), un comportamiento problema es la agresividad pues es constante en las instituciones, este hecho causa tensión, lo que no ayuda en el aprendizaje del grupo ya que es un fuerte distractor y un problema en busca de solución que se tendrá que sopesar para escoger una solución a largo plazo.

Otro personaje que tiene el mismo pensamiento es, Moreno (2006), identificó que los educandos exponen estos comportamientos por cuatro elementos fundamentalmente: la falta de atención, dominio, pretensión de venganza y discapacidad asumida.

2.2.2.6 Tipos de agresividad.

Valzelli, García y Núñez (como se citó en Durán, 2003), proponen los tipos de agresividad mostrados a continuación:

- Depredadora: Producido cuando se encuentra un incentivo y la constancia de deseo. A esta forma la conceptualizamos como adaptativa.
- Competitiva: Presente entre machos de un mismo origen, con el fin de mostrar mejor nivel, o elección de pareja, entre otros. A esta forma se controla el régimen de control-sumisión.
- Defensiva: Llamada respuesta convencional, expuesta en los momentos de miedo.
- Irritativa: Demostrada de manera extensa frente a una serie de individuos vivos

o sin vida, considerando donde no hay vínculo frente al incentivo que da esa irritación.

- Territorial: Pelea por los ambientes necesarios para subsistir, podemos decirles a los espacios en donde se muestra común su agresión. Expresada por medio del individuo, como razas inferiores en la jerarquiza evolutiva.
- Protectora-maternal: Son visibles en seres hembras donde creen ver a sus hijos en riesgo.
- Social-femenina: Se manifiesta en unos seres, considerando ser mayores las que buscan
- agredir a machos con poca edad. No se vio parecido con ningún comportamiento humano.
- Sexual: En los estudios, se expresan en los varones como las féminas cuando incrementa su excitación, aumentándose así las posibilidades de agresión, ya que el cuerpo aumenta su grado de calor.
- Instrumental: es la que se da por un incentivo o recompensa, puede ser por el mismo acontecimiento de crear dolor, o bien por cualquier otra recompensa.
- Estos tipos están de manera descendente en los animales y en el individuo (p. 45).

2.2.2.7 Clima social escolar y estilos educativos del profesor.

En cuanto a Sánchez (2009), encontramos un vínculo existente que integra la forma de educar del maestro, el clima de los educandos para lograr un mejor aprendizaje y el bullying. Sobre el tema Díaz-Aguado, Martínez y Martín (como se citó en Sánchez, 2009) aseveran que:

Al mencionar el ambiente institucional, los estudios recomiendan que las conductas muy directivas y distantes maestro son divisados por las personas martirizadas, como conductas negativas, expresando que limitan la comunicación de dificultades y mejoran el sostenimiento de comportamientos agresivos en clase. Más exacto, ponen en manifestación que el perfil convencional del docente, como innato conductor de saber, abandona a los martirizados sin el apoyo que requieren para salir del caso y casi siempre es entendida por los agresores como un refuerzo sobrentendido. También, señalan que los jóvenes indican que jamás pedirán apoyo al maestro, contrastando que si es que piden asistencia sería a un maestro de compañerismo (p. 36).

Consecuentemente, se cree transcendental que el profesor utilice destrezas para establecer las reglas del aula.

2.3 Definición de términos básicos

Agresión Indirecta: según Buss (1969), estudia los comportamientos desfavorables indirectos, como los chismes o bromas y la manifiesta como una emoción negativa hacia el resto, sin basarse en ninguno en especial.

Agresión verbal: según Buss (1969), se trata de una manifestación de emociones negativas a través del lenguaje, puede ser el tema o su forma. Este estilo engloba comportamientos como gritos. El tema puede incorporar amenazas, insultos, entre otros.

Agresividad física: sobre el tema Buss (1969), cuantifica la intimidación hacia el resto y la incitación a meterse en disputas. No incorpora la intimidación verbal ni la pérdida de cosas.

Agresividad: menciona Buss (1969), que llaman a la conducta agresiva como “respuesta permanente en suministrar una provocación perjudicial a otro individuo” (p.

81).

Irritabilidad: sobre el tema Buss (1969), se trata sobre la predisposición a estallar en emociones de cariño perjudicial frente a mínimas incitaciones. Engloba también el enojo prolongado, la exasperación y rudeza.

Juegos didácticos: Orlick (como se citó en Gutiérrez, 2002), define el juego didáctico como un recurso adecuado hacia una instrucción social buena ya que es innato, dinámico y motivante dirigido a los menores.

Resentimiento: Buss (1969), estudia la envidia y el rencor que tienen hacia el resto. Incorpora las emociones de cólera hacia el resto, centrados en malos tratos que pueden ser existentes o inexistentes.

Sospecha: para Buss (1969), llamada también desconfianza o recelo. Logra cambiar a partir la inseguridad ante las personas hasta la creencia de que el resto es despectivo o planea un mal. La duda se muestra cuando hay suposiciones dadas en apariencias de la realidad que se tiene.

Capítulo III

Hipótesis y variables

3.1 Hipótesis

3.1.1 Hipótesis general.

HG. Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresividad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

3.1.2 Hipótesis específicas.

H1. Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la irritabilidad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

H2. Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión verbal de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

H3. Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión indirecta de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

H4. Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión física de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

H5. Los juegos didácticos influyen significativamente en el control del resentimiento de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

H6. Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la sospecha de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

3.2 Sistema y categorización de análisis de variables

3.2.1 Variable (X): juegos didácticos.

Definición:

Los juegos didácticos según Orlick (como se citó en Gutiérrez, 2002) son usados como, “recurso adecuado hacia una instrucción social buena ya que es innato, dinámico y motivante dirigido a los menores. Los juegos involucran de forma permanente al individuo en las técnicas de ejercicio, resistencia, emoción y experiencia” (p. 52).

3.2.2 Variable (Y): agresividad.

Definición:

Agresividad según manifiesta Buss (1969) la conducta provocadora se parece a la, “respuesta permanente en suministrar una provocación perjudicial a otro individuo” (p. 81).

3.3 Operacionalización de variables

Tabla 1
Operacionalización de los juegos didácticos

Variable	Dimensiones	Estrategia	Sesiones
Variable independiente Juegos didácticos	Juegos basados en el respeto	Actitud de respeto y aceptación a los compañeros.	1
		Escucha opiniones de sus compañeros.	2
		Propone el diálogo.	3
		Es empático	4
		Incentiva reglas y responsabilidades	5
		Da a conocer sus inquietudes, intereses, conocimientos	6
		Interviene en la solución de conflictos.	7
		Investiga distintas formas de resolver problemas.	
		Propone meas grupales para lograr un objetivo cooperativo.	8
		Propone meas grupales para lograr un objetivo cooperativo.	9
	Comparte juegos grupales con afecto.	10	
	Organiza grupos para realizar tareas.		
	Propone diferentes acciones grupales desechando el individualismo.		

Nota: Se operacionaliza la variable independiente en sus respectivas dimensiones. Fuente: Perafán, 2004.

Tabla 2
Operacionalización de la agresividad

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Rango	Instrumento
Irritabilidad	Expresa como se siente	3	Niveles: alto (13 - 15) medio (9 - 12) bajo (5 - 8)	Adaptación del instrumento de Buss y Perry (1992)
	Se enoja con facilidad	12		
	No tiene paciencia para lograr sus metas	22		
	Tiene dificultad para respetar a los demás	26		
	Se molesta con problemas ajenos	30		
Verbal	Su carácter es impredecible	10		
	Actúa antes de dialogar	13		
	Amenaza a sus compañeros	17		
	Eleva la voz para ser autoridad	19		
	Es arrogante e insolente	29		
Indirecta	Suele buscar represarías	1		
	Es impulsivo	14		
	Es rencoroso	20		
	Cobra venganza ante una agresión	23		
	Busca pleitos con cualquier compañero	27		
Física	Responde a golpes cualquier tipo de agresión	4		
	Siempre responde a golpes	6		
	Es impulsivo	11		
	Suele ser intolerante	21		
	Defenderse es igual a saber golpear	24		
Resentimiento	Quisiera poseer lo que otros tienen	8		
	No está satisfecho con lo que consigue	15		
	Constantemente está fastidiado	16		
	Suele ser resentida con sus compañeros	18		
	Se acompleja con sus fracasos	28		
Sospecha	Contempla no ser aceptado en los grupos	2		
	Considera que es observado de forma inadecuada	5		
	Considera que es superior al resto	7		
	No es seguro y duda mucho	9		
	Considera que los demás tienen malas intenciones	25		

Nota: Se operacionaliza la variable dependiente en sus respectivas dimensiones. Fuente: Buss, 1969.

Capítulo IV

Metodología

4.1 Enfoque de la investigación

Utilizamos un enfoque cuantitativo, de acuerdo con Hernández *et al.* (2014), a oposición de la investigación cualitativa, los resultados de la cuantitativa pueden cuantificarse. Como las muestras suelen ser grandes y se consideran representativas de la población, los resultados se toman como si fueran una imagen real de toda la población objeto de la indagación.

Se concentra en la objetividad. Influida por el positivismo, considera que la realidad solo puede entenderse a partir del análisis de datos brutos, recogidos con la ayuda de instrumentos estandarizados y neutrales. La investigación cuantitativa utiliza lenguaje matemático para describir las causas de un fenómeno, las relaciones entre variables, etc. El uso combinado de investigación cualitativa y cuantitativa permite recopilar más información de la que se podría obtener de forma aislada.

4.2 Tipo de investigación

Utilizamos la investigación aplicada, pues posee intenciones prácticas determinadas, para Carrasco (2009), “se indaga con el fin de convertir, cambiar u originar

un cambio en un explícito lugar de la localidad” (p. 42).

También, se realizó bajo las reglas del método experimental, según Bernal (2016), este tipo de indagación nos habla de planificación de procesos para la investigación en el que se manipula al menos una variable (VI) variable independiente juegos didácticos por medio de sesiones de aprendizaje con la finalidad de estar al tanto de los efectos que provoca ésta en la nueva variable llamada dependiente (VD) agresividad, este tipo de investigación se preocupa por encontrar los elementos que determinan o ayudan a la ocurrencia de los fenómenos, es decir, este tipo de investigaciones explica el porqué de las cosas a través de los resultados que ofrece.

4.3 Diseño de la investigación

Se trabajó con un diseño cuasiexperimental con dos grupos para Bernal (2016), “el investigador manipula constantemente un grupo actualmente constituido con una medición antes y después” (p. 149) Si no puede distribuir personas o grupos al azar por condiciones experimentales, perderá la capacidad de controlar qué le pasa a quién.

Sin embargo, aún podrá observar lo que sucede, cuándo ocurre y a quién ocurre; y, al decidir qué y cuándo medir, puede planificar uno de varios cuasiexperimentos. Habrá perdido el control al no utilizar la distribución aleatoria, pero aún puede investigar y analizar la diplomacia de causa y efecto sin un experimento.

4.4 Método

El estudio es hipotético deductivo, que para Bernal (2016) afirma que, “reside en un medio que inicia de unas afirmaciones que servirán de hipótesis y trata de desmentir tales, concluyendo de ellas soluciones que deben cotejarse con los hechos” (p. 56).

Este modelo formuló la conjetura que asevera el dominio de los juegos didácticos

por encima de la agresividad, e inmediatamente de una experimentación se ejecutaron soluciones que comprobaron los hechos enfrentados.

G.E. 01 X 02

G.C. 01 — 02

Connotación:

GE: Conjunto experimental

GC: Conjunto control

01: Pretest

02: Postest

___: Sin procedimiento experimental

4.5 Población y muestra

4.5.1 Población.

Cuando hablamos de población podemos mencionar a Carrasco (2009), se entiende como el grupo humano, ítems o eventos con alguna característica o propiedad común medible, ordenable o comparable según la finalidad y objetivos del estudio. Así, se forman un grupo de objetos que constituyen el universo que se puede observar, en las mismas condiciones.

La población es semejante pues está conformada por educandos de 10 años siendo un total de 52 educandos del aula de 5to grado de la I.E. José Olaya Balandra.

Tabla 3
Población

Grado	Sexo		Total	Grupo
	F	M		
5° A	15	11	26	Experimental
5° B	14	12	26	Control

Nota: Detalla la población de los grupos experimental y de control. Fuente: Carrasco, 2009.

4.5.2 Muestra.

Se manejó la técnica de muestra intencionada siendo porción del muestreo no probabilístico, en relación Carrasco (2009) describe, “que el científico elige por su correcto juicio, fuera de alguna norma o estadística” (p. 243). La muestra seleccionada para esta investigación fue la totalidad de alumnos del 5to grado de la institución educativa José Olaya Balandra.

4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.6.1 Técnicas de recolección de datos.

La encuesta. Sánchez y Reyes (2009) refieren que es una, “forma para recoger datos, que reside en seleccionar un grupo de individuos que deben contestarlas teniendo en cuenta lo que se les pide en dicho cuestionario. En conclusión, se utilizó como medio el cuestionario” (p. 21).

La observación. “La técnica que se menciona al recolectar los datos que se hace de forma continua, legal y confidencial, de las conductas y contextos en el humano por medio de diversas niveles o clases” (Hernández *et al.*, 2014, p. 240).

4.6.2 Instrumentos de recolección de datos.

Herramienta para la agresividad

Nombre	: Evaluación de la agresividad.
Autora	: Soto Villafuerte, Karem Edith.
Procedencia	: Universidad Cesar Vallejo.
Año	: 2016.
Aplicación	: Estudiantes de educación primaria.
Permanencia	: Libre.

Propósito : Medir los niveles de agresividad.

Objetivo: las pruebas son una porción de la indagación que tiene por propósito conseguir información sobre el grado de agresividad de los educandos del 5to grado de la Institución José Olaya Balandra.

Descripción: consta de tres respuestas: No (1), a veces (2), sí (3), escala vigesimal.

Organización: longitudes que calculan los niveles de agresividad son:

- Irritabilidad.
- Verbal.
- Indirecta.
- Física.
- Resentimiento.
- Sospecha.

Tabla 4
Dimensión de la agresividad

Dimensiones	Estructura del instrumento		Porcentaje
	Ítems	Total	
Irritabilidad	1,2,3,4,5	5	16,66%
Verbal	6,7,8,9,10	5	16,66%
Indirecta	11,12,13,14,15	5	16,66%
Física	16,17,18,19,20	5	16,66%
Resentimiento	21,22,23,24,25	5	16,66%
Sospecha	26,27,28,29,30	5	16,66%
Total ítems		30	100.00%

Nota: Describe la cantidad de ítems y porcentajes del instrumento. Fuente: Carrasco, 2009.

Tabla 5
Niveles del cuestionario

Niveles	Bajo	Medio	Alto
Irritabilidad	[5 - 8]	[9 - 12]	[13 - 15]
Verbal	[5 - 8]	[9 - 12]	[13 - 15]
Indirecta	[5 - 8]	[9 - 12]	[13 - 15]
Física	[5 - 8]	[9 - 12]	[13 - 15]
Resentimiento	[5 - 8]	[9 - 12]	[13 - 15]
Sospecha	[5 - 8]	[9 - 12]	[13 - 15]
Agresividad	[30 - 50]	[51 - 70]	[71 - 90]

Nota: Describe los niveles y rangos para agrupar a los estudiantes. Fuente: Carrasco, 2009.

4.7 Tratamiento estadístico

Al realizar la evaluación y tratamiento de datos estadísticos se ejecutó la exploración para hallar la veracidad de la investigación. Para Valderrama (2010) esta, “reside en comprobar las consecuencias por medio de una pequeña muestra, para encontrar la confiabilidad” (p. 142). De igual manera utilizamos la clasificación de la indagación con la intención de aglomerar antecedentes por medio de la repartición de frecuencias la variable dependiente.

Para iniciar, se ejecutó la pertinente categorización y tabulación (Excel) de cada uno de los datos. Para Hernández *et al.* (2014), “cuando ya recolectamos la información, los ítems en números deben colocarse, pues no podemos efectuar ningún análisis si no colocamos en números las respuestas, solo contamos los números que salen de nuestras encuestas” (p. 262). Gracias a este procedimiento se ordena los datos del pretest y postest.

En esta fase dos se ejecutó una estadística descriptiva. Para Hernández *et al.* (2014), “la principal labor sería detallar la información, los bienes o calificaciones logradas de la variable, se consigue detallando la repartición de la calificación o frecuencia de las variables” (p. 287). Por consiguiente, realizamos la investigación y decodificación de datos, por lo que realizaron, la estadística descriptiva de la variable dependiente, exhibiendo la labor del educando mediante el grado de agresividad, manifestando la media de cada parte, del pre y postest.

En esta fase tres se ejecutó la estadística inferencial. Para Hernández *et al.* (2014), “se realiza principalmente para comprobar hipótesis y valorar parámetros” (p. 306). Para concluir, se ejecuta el ensayo de conjeturas, por lo consiguiente se manejó la prueba U de Mann-Whitney, gracias a las consecuencias muestran una repartición no normal.

$$U1 = n1 n2 + \{n1 (n1 + 1)\} / 2 - \sum R1$$

$$U2 = n1 n2 + \{n2 (n2 + 1)\} / 2 - \sum R2$$

En el cual:

U_1 y U_2 = valores estadísticos de U de Mann-Whitney.

n_1 = Muestra grupo 1

n_2 = Muestra grupo 2

R_1 = Σ del grupo 1

R_2 = Σ del grupo 2

4.8 Validez y confiabilidad de los instrumentos.

4.8.1 Validez.

Cuando hablamos sobre validez podemos decir que para Carrasco (2009), “reside en que estos calculan con imparcialidad, exactitud, autenticidad y legitimidad lo que se espera calcular de la variable o variables de la investigación” (p. 336).

Se manejó como técnica la opinión de expertos, por lo que se tuvo que contar con la ayuda de maestros de ancha práctica en el campo pedagógico e indagación de la UNE Enrique Guzmán y Valle.

Promediando los informes de los cuestionarios encontramos una valoración del 80%, gracias a este resultado obtenido, el cuestionario es pertinente para ser aplicado en la investigación.

Tabla 6
Validez de expertos

Nº	Nombre de experto	Evaluación del instrumento
1	Mg. Torres Vásquez Margot	75.00%
2	Mg. Camac Zacarías Sisinio	80.00%
3	Mg. García Cruz Josefina	85.00%
Promedio		80,00%

Nota: Validez proporcionada por tres jueces expertos. Fuente: Autoría propia.

Tabla 7
Nivel de validez

Valor	Niveles
91 – 100	Excelente
81 – 90	Muy bueno
71 – 80	Bueno
61 – 70	Regular
51 – 60	Deficiente

Nota: Validez proporcionada por tres jueces expertos. Fuente: Cabanillas, 2004.

De acuerdo con la tabla 7, el promedio de validez obtenido respecto con el cuestionario de agresividad es de 80%; quiere decir que el instrumento fue calificado como bueno para ser utilizado en la indagación.

4.8.2 Confiabilidad del instrumento.

Para obtener la confiabilidad se utilizó el coeficiente Kuder Richardson-20 porque las respuestas del cuestionario tienen tres alternativas, tricotómicas. La confiabilidad nos brinda indicadores de una recopilación de datos en su forma más precisa, producidos en términos de su estabilidad, reproducibilidad o precisión. Carrasco (2009), también asocia los términos precisión, confiabilidad, estabilidad, constancia, consistencia interna y equivalencia al parámetro de confiabilidad, según el tipo de técnica utilizada para recolectar la información o las estadísticas utilizadas para analizar los datos recolectados.

Un instrumento de recopilación de datos confiablemente perfecto es tal que, si se aplica dos veces en las mismas circunstancias, proporcionaría los mismos resultados. Este coeficiente varía de 0, cuando el crecimiento de una variable va acompañado de la disminución de otra, hasta 2, cuando el crecimiento de una variable va acompañado del crecimiento de otra, y estos valores extremos indican la correlación perfecta entre las variables. Cuando el valor del coeficiente de correspondencia se acerca a 0, muestra que no existe correlación de las variables. Teniendo en cuenta lo planteado se realizó una prueba piloto a diez educandos.

Kuder Richardson-20

$$Kr20 = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{\sigma^2 - \sum pq}{\sigma^2} \right)$$

En el cual:

K = Ítems de la herramienta

P = Porcentaje de ítems correctos

Q = Porcentaje de ítems incorrectos

σ^2 = Variación total.

Tabla 8
Confiabilidad de los test

Test	Nº de preguntas	Nº de encuestados	Kuder Richardson-20
Agresividad	30	10	0.810

Nota: Indica la confiabilidad del instrumento. Fuente: Hernández *et al.*, 2014.

Tabla 9
Niveles de confiabilidad

Valores	Niveles
0,53 - menos	Confiabilidad nula
0,54 - 0,59	Confiabilidad baja
0,60 - 0,65	Confiable
0,66 - 0,71	Muy confiable
0,72 - 0,99	Excelente confiabilidad
1,0	Confiabilidad perfecta

Nota: Indica los valores y niveles de la confiabilidad del instrumento. Fuente: Hernández *et al.*, 2014.

Podemos evaluar, el resultado de confiabilidad que tenemos para el instrumento de agresividad es 0,810 para el cuestionario de 30 preguntas, exponiendo así que tenemos una confiabilidad excelente.

4.9 Contrastación de hipótesis

4.9.1 Prueba estadística para la determinación de la normalidad.

Al analizar los resultados se determinó para la distribución, la prueba Kolmogórov-Smirnov de facilidad de arreglo. Esto accede demostrar que la distribución ideal en que

debe ir nuestro estudio, tiene concordancia con los datos que obtuvimos en los test. Como finalidad tiene el observar que la teoría puede incluirse a la población existente.

Cuando se obtuvo la prueba, se buscó un correcto uso de estadísticos paramétricos (U de Mann-Whitney) o no paramétricos. La senda para desplegar la prueba de normalidad es la subsiguiente:

Primer paso: proyectar la hipótesis nula (H_0) y la hipótesis alternativa (H_1):

H_0 . No existen diferencias significativas entre la distribución ideal y la distribución normal de los datos.

H_1 . Existen diferencias significativas entre la distribución ideal y la distribución normal de los datos.

Segundo paso: elegir el nivel de significancia.

Se determinó nivel de sig.= 0,05.

Tercer paso: escoger el valor estadístico de prueba.

El valor estadístico de prueba que muestra en la siguiente hipótesis es Kolmogórov-Smirnov.

Tabla 10
Prueba de normalidad

	Estadístico	Kolmogórov-Smirnov	
		gl	Sig.
Agresividad pretest,	,144	52,	009
Agresividad postest,	,259	52,	000
Corrección de significación de Lilliefors.			

Nota: Determina la distribución normal de los datos. Fuente: Autoría propia.

Cuarto paso: manifestamos la regla de decisión

Para que el enunciado sea aceptado debe encontrarse dentro de la región de aceptación.

Si alfa (Sig) > 0,05; se acepta la H_0 .

Si alfa (Sig) < 0,05; se rechaza la H0.

Quinto paso: toma de decisión

Lo antes mencionado, afirma que el valor significativo para pruebas de normalidad tiene el valor de 0,020 y 0,014 es menor a 0,05 lo cual no supera el índice el margen de error, consecuentemente, conviene contradecir la hipótesis nula y admitir que la información de la muestra en su totalidad no proviene de una distribución de los datos con características normales, dando como consecuencia que para probar la hipótesis se utilicen pruebas no paramétricas tales como la U de Mann Whitney.

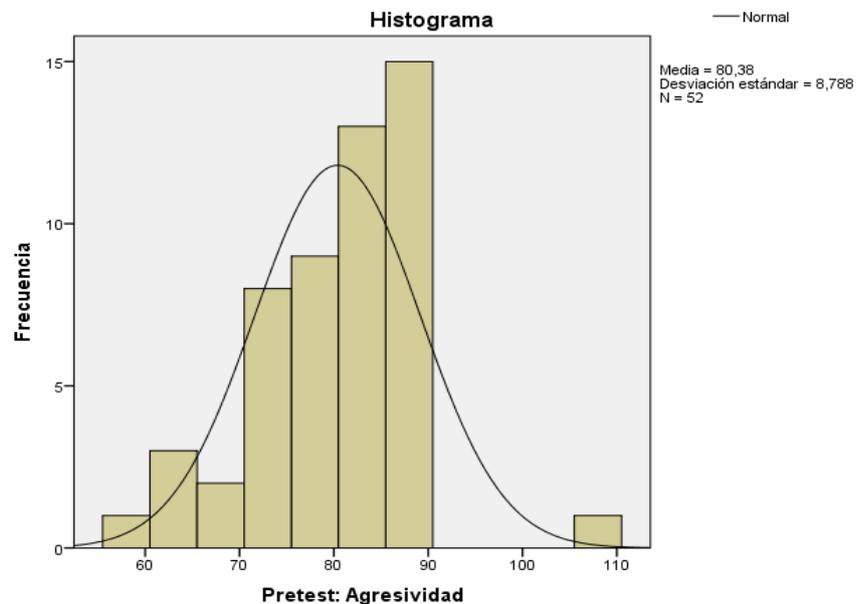


Figura 1. Distribución de frecuencia de puntajes de agresividad en el pretest.
Fuente: Autoría propia.

Se muestra en la figura 1 que la distribución de frecuencia de los datos conseguidos por medio del cuestionario se encuentra inclinados hacia la derecha, con una media de 80,38 y su desviación típica de 8,788; además, en la figura se observa que la distribución de los datos es diferente a la curva normal.

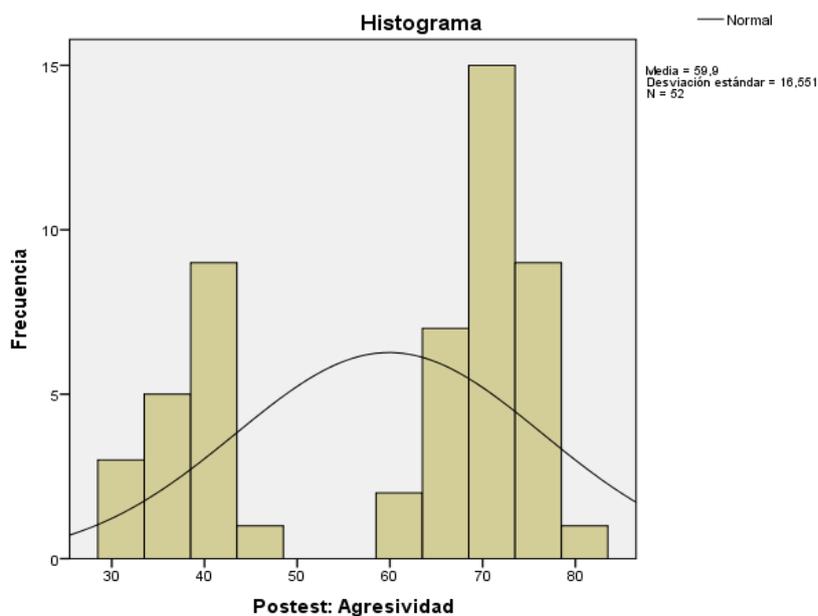


Figura 2. Distribución de frecuencia de puntajes de agresividad en el postest.
Fuente: Autoría propia.

Se muestra en la figura 2, que la distribución de frecuencia de los datos conseguidos por medio del cuestionario se encuentra inclinados hacia la derecha, con una media de 59,9 y una desviación típica de 16,551; además, en la figura se observa que la distribución de los datos es diferente a la curva normal.

4.9.2 Hipótesis general.

Primer paso: planteamiento de hipótesis estadísticas

Hi. Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresividad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

H0. Los juegos didácticos no influyen significativamente en el control de la agresividad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

Segundo paso: regla de decisión

Se admite hipótesis de investigación cuando $p < 0,05$

Se admite hipótesis nula cuando $p > 0,05$

Tercer paso: prueba estadística U de Mann-Whitney

Tabla 11
Desigualdad de rangos de agresividad entre grupos

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest: agresividad	Grupo experimental	26	28,50	741,00
	Grupo control	26	24,50	637,00
	Total	52		
Posttest: agresividad	Grupo experimental	26	15,42	401,00
	Grupo control	26	37,58	977,00
	Total	52		

Nota: Muestra la diferencia de rangos obtenidos en grupo experimental y control. Fuente: Autoría propia.

Tabla 12
Prueba U de Mann-Whitney de variable agresividad

	Pretest: agresividad	Posttest: agresividad
U de Mann-Whitney	286,000	50,000
W de Wilcoxon	637,000	401,000
Z	-1,719	-5,648
Sig. Asintótica (bilateral)	,086	,000
a. Variable de agrupación: grupos		

Nota: Muestra la contrastación de hipótesis. Fuente: Autoría propia.

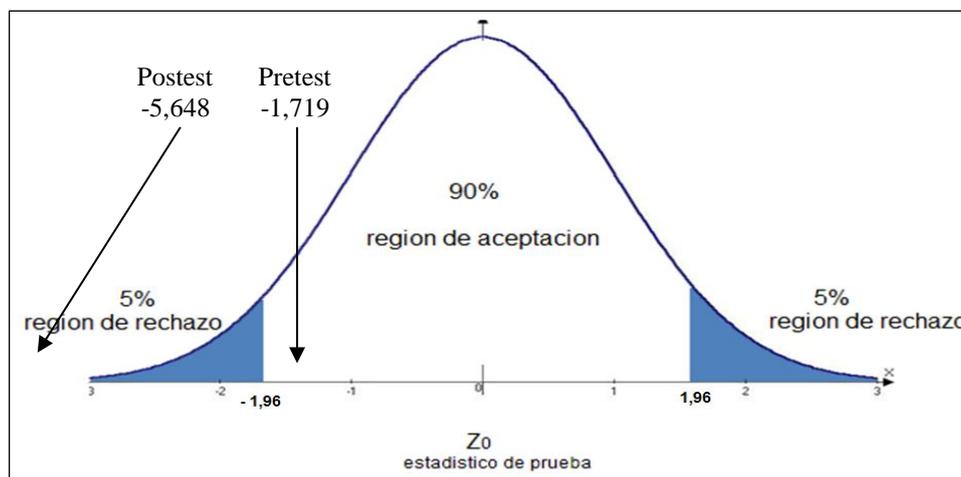


Figura 3. Campana de Gauss para la prueba Z en la prueba de hipótesis general. Fuente: Autoría propia.

Cuarto paso: interpretación

Luego de aplicar el estadístico U de Mann-Whitney, se muestra que en el pretest no hay discrepancias en la puntuación de la agresividad entre el GE y el GC ($z = -1,719$,

$p > 0.01$), debido a que el rango promedio del GE es mayor (28,50) en referencia al GC (rango promedio= 24,50), en el posttest, después de la aplicación de los juegos didácticos, existen discrepancias tremendamente significativas ($z = -5,648$, $p < 0.01$) existiendo un rango promedio del GC más alto (37,58) que el rango promedio del GE (15,42).

En este sentido, en función de las deducciones halladas, se objeta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, donde se asevera que los juegos didácticos influyen significativamente en la agresividad en los educandos.

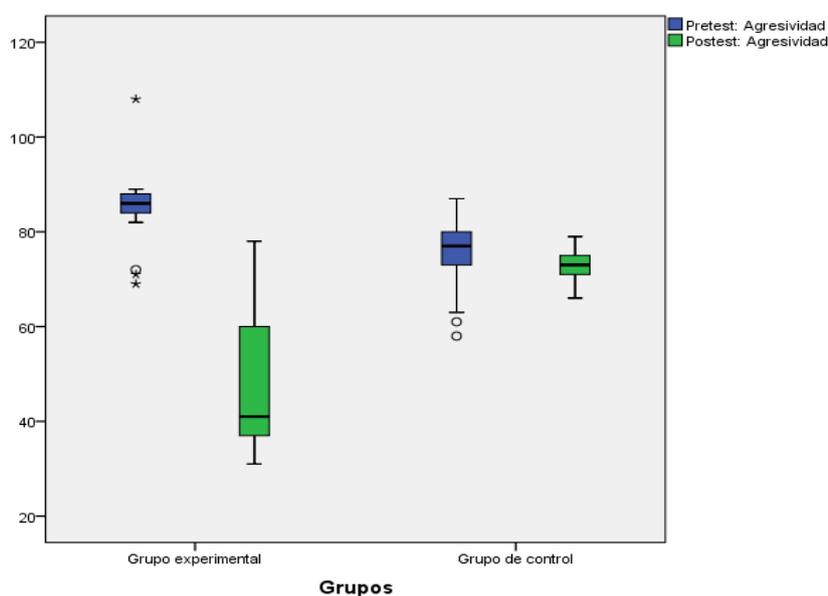


Figura 4. Diagrama de cajas de la agresividad. Fuente: Autoría propia.

Se muestra además que los educandos del GE tienen mejor puntaje, en este sentido menor agresividad; se considera que los resultados favorables se deben a la utilización del juego como medio didáctico.

Quinto paso: conclusión estadística

Como consumación estadística se deduce que los juegos didácticos influyen significativamente en la agresividad en los educandos.

4.9.3 Hipótesis específicas.

4.9.3.1 Hipótesis específica 1.

Primer paso: planteamiento de hipótesis estadísticas

Hi: Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la irritabilidad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

H0: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el control de la irritabilidad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

Segundo paso: regla de decisión

Se admite hipótesis de investigación cuando $p < 0,05$

Se admite hipótesis nula cuando $p > 0,05$

Tercer paso: prueba estadística U de Mann-Whitney

Tabla 13
Desigualdad de rangos de irritabilidad en ambos grupos

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest: irritabilidad	Grupo experimental	26	28,08	730,00
	Grupo control	26	24,92	648,00
	Total	52		
Posttest: irritabilidad	Grupo experimental	26	16,73	435,00
	Grupo control	26	36,27	943,00
	Total	52		

Nota: Muestra la diferencia de los rangos obtenidos en ambos grupos. Fuente: Autoría propia.

Tabla 14
Prueba U de Mann-Whitney de dimensión irritabilidad

	Pretest: irritabilidad	Posttest: irritabilidad
U de Mann-Whitney	297,000	84,000
W de Wilcoxon	648,000	435,000
Z	-1,266	-5,248
Sig. Asintótica (bilateral)	,205	,000
a. Variable de agrupación: grupos		

Nota: Muestra la contrastación de hipótesis. Fuente: Autoría propia.

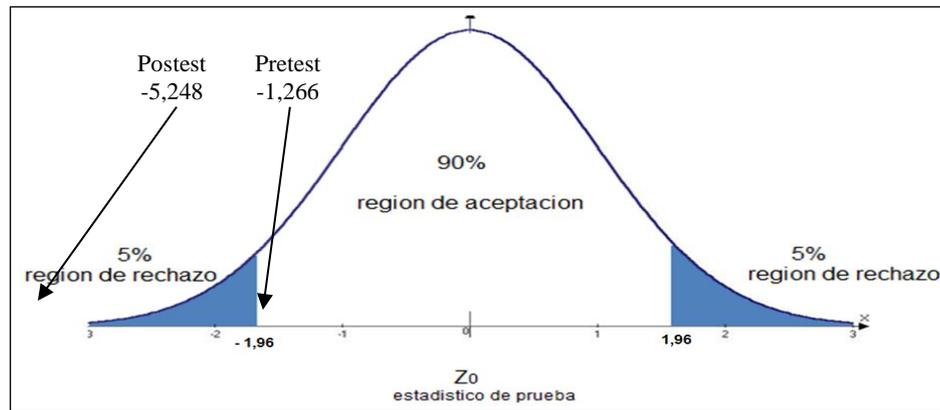


Figura 5. Campana de Gauss en la prueba de irritabilidad. Fuente: Autoría propia.

Cuarto paso: interpretación

Luego de aplicar el estadístico U de Mann-Whitney, se muestra que en el pretest no hay diferencias significativas en la puntuación de la irritabilidad asociada el GE y de control ($z = -1,266$, $p > 0.01$), debido a que el rango promedio del GE es mayor (28,08) en referencia al GC (rango promedio = 24,92), en el postest, después de la utilización de los juegos didácticos, existen discrepancias grandemente significativas ($z = -5,248$, $p < 0.01$) viendo el rango promedio del GC más alto (36,27) que el rango del GE (16,73).

En este sentido, en función de los resultados hallados se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, donde se asevera que los juegos didácticos influyen significativamente en la irritación en los educandos.

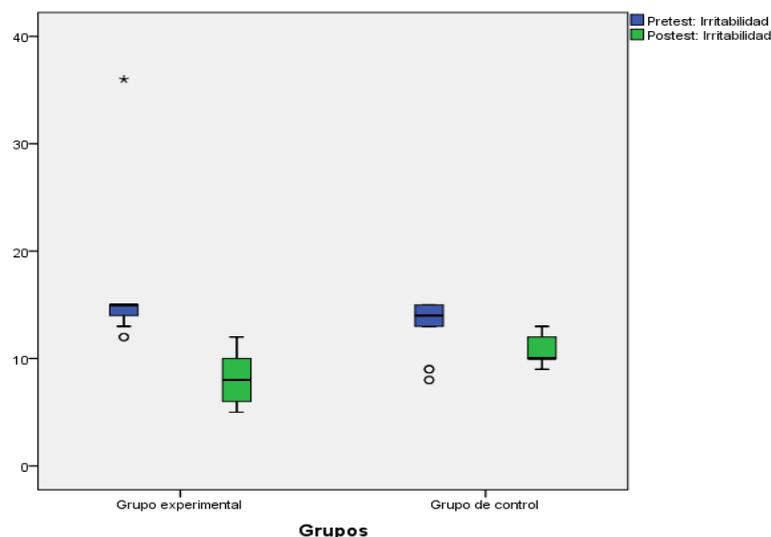


Figura 6. Diagrama de cajas de la irritabilidad. Fuente: Autoría propia.

Se muestra además que los educandos del GE tienen mejor puntaje, en este sentido menor irritabilidad; se considera que estos resultados favorables son por la utilización del juego como medio didáctico.

Quinto paso: conclusión estadística.

Como consumación estadística se deduce que los juegos didácticos influyen significativamente en la irritabilidad en los educandos.

4.9.3.2 Hipótesis específica 2.

Primer paso: planteamiento de hipótesis estadísticas.

Hi: Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión verbal de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

H0: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el control de la agresión verbal de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

Segundo paso: regla de decisión

Se admite hipótesis de investigación cuando $p < 0,05$

Se admite hipótesis nula cuando $p > 0,05$

Tercer paso: prueba estadística U de Mann-Whitney

Tabla 15
Desigualdad de rango verbal en ambos grupos

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest: agresión verbal	Grupo experimental	26	29,50	767,00
	Grupo control	26	23,50	611,00
	Total	52		
Postest: agresión verbal	Grupo experimental	26	18,10	470,00
	Grupo control	26	34,90	907,50
	Total	52		

Nota: Muestra la diferencia de rangos obtenidos en ambos grupos. Fuente: Autoría propia.

Tabla 16
Prueba U de Mann-Whitney de dimensión verbal

	Pretest: agresión verbal	Postest: agresión verbal
U de Mann-Whitney	260,000	119,500
W de Wilcoxon	611,000	470,500
Z	-2,284	-4,252
Sig. Asintótica (bilateral)	,022	,000
a. Variable de agrupación: grupos		

Nota: Muestra la contrastación de hipótesis. Fuente: Autoría propia.

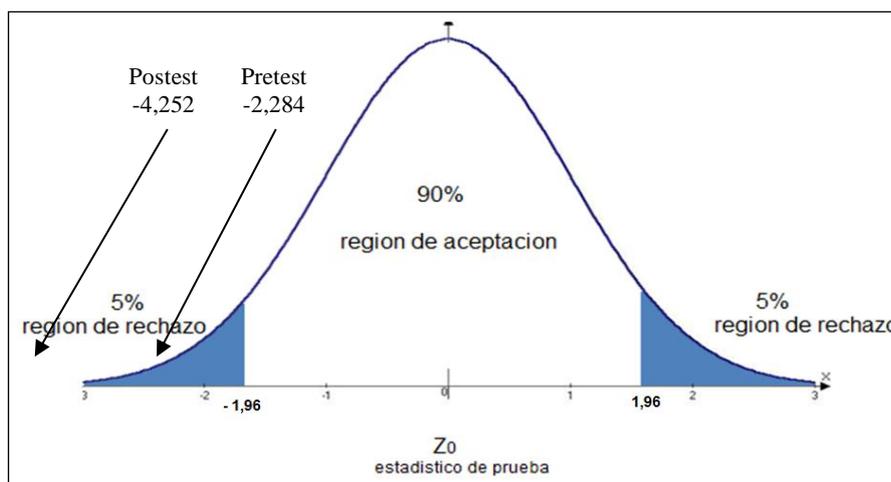


Figura 7. Campana de Gauss en la prueba agresión verbal. Fuente: Autoría propia.

Cuarto paso: interpretación

Luego de aplicar el estadístico U de Mann-Whitney, se muestra que en el pretest no hay diferencias significativas en la puntuación de la agresión verbal asociada el GE y de control ($z = -2,284$, $p > 0.01$), debido a que el rango promedio del GE es mayor (29,50) en referencia al GC (rango promedio= 23,50), en el postest, después de la utilización de los juegos didácticos, existen discrepancias altamente significativas ($z = -4,252$, $p < 0.01$) habiendo un rango promedio del GC más alto (34,90) que el rango promedio del GE (18,10).

En este sentido, en función de las conclusiones halladas se objeta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, donde se asevera que los juegos didácticos influyen significativamente en la agresión verbal en los educandos.

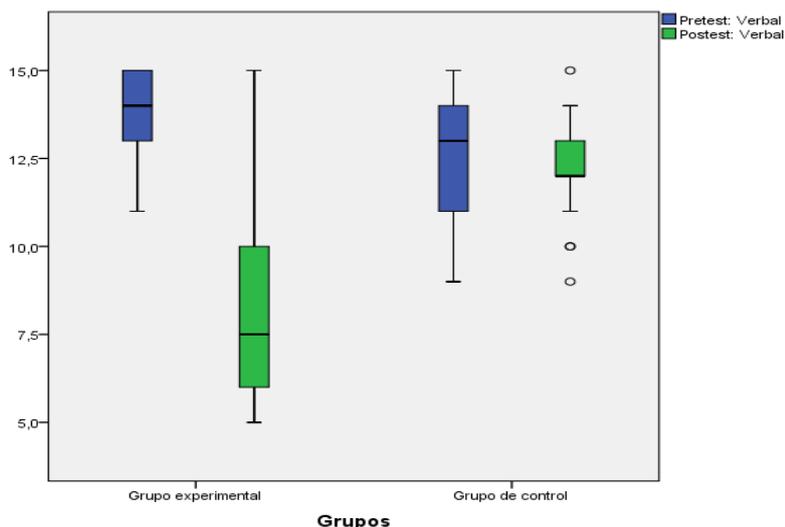


Figura 8. Diagrama de cajas de la prueba verbal. Fuente: Autoría propia.

De acuerdo con el diagrama, los educandos del GE tienen mejor puntaje, en este sentido menor agresión verbal; se considera que estos resultados favorables son por la utilización del juego como medio didáctico.

Quinto paso: conclusión estadística.

Como culminación estadística se deduce que los juegos didácticos influyen significativamente en la agresión verbal en los educandos.

4.9.3.3 Hipótesis específica 3.

Primer paso: planteamiento de hipótesis estadísticas.

Hi: Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión indirecta de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

H0: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el control de la agresión indirecta de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

Segundo paso: regla de decisión.

Se admite hipótesis de investigación cuando $p < 0,05$

Se admite hipótesis nula cuando $p > 0,05$

Tercer paso: prueba estadística U de Mann-Whitney

Tabla 17
Desigualdad de rango indirecto en ambos grupos

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest: agresión indirecta	Grupo experimental	26	26,00	676,00
	Grupo control	26	27,00	702,00
	Total	52		
Postest: agresión indirecta	Grupo experimental	26	17,31	450,00
	Grupo control	26	35,69	928,00
	Total	52		

Nota: Muestra la diferencia de rangos obtenidos en grupo experimental y control. Fuente: Autoría propia.

Tabla 18
Prueba U de Mann-Whitney de dimensión agresión indirecta

	Pretest: agresión indirecta	Postest: agresión indirecta
U de Mann-Whitney	325,000	99,000
W de Wilcoxon	676,000	450,000
Z	-,466	-4,656
Sig. Asintótica (bilateral)	,641	,000

a. Variable de agrupación: grupos

Nota: Muestra la contrastación de hipótesis. Fuente: Autoría propia.

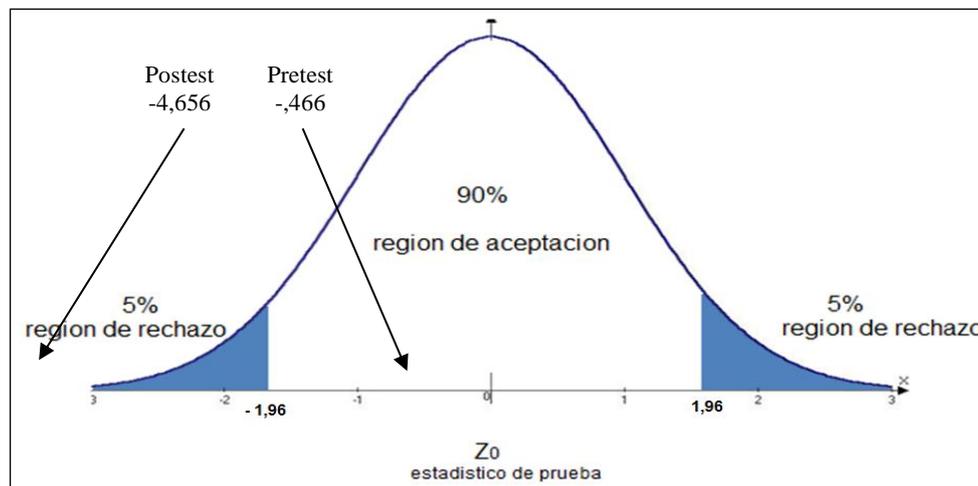


Figura 9. Campana de Gauss de prueba agresión indirecta. Fuente: Autoría propia.

Cuarto paso: interpretación.

Luego de aplicar el estadístico U de Mann-Whitney, se muestra que en el pretest no hay diferencias significativas en la puntuación de la agresión indirecta asociando al GE y

de control ($z = -,466$, $p > 0.01$), debido a que el rango promedio del GE es mayor (26,00) en referencia al GC (rango promedio= 27,00), en el postest, después de la utilización de los juegos didácticos, existen discrepancias soberanamente significativas ($z = -4,656$, $p < 0.01$) mostrando el rango promedio del GC más alto (35,69) que el rango promedio del GE (17,31).

En este sentido, en función de las conclusiones halladas se niega la hipótesis nula y se afirma la hipótesis alterna, donde se acepta que los juegos didácticos influyen significativamente en la agresión indirecta en los educandos.

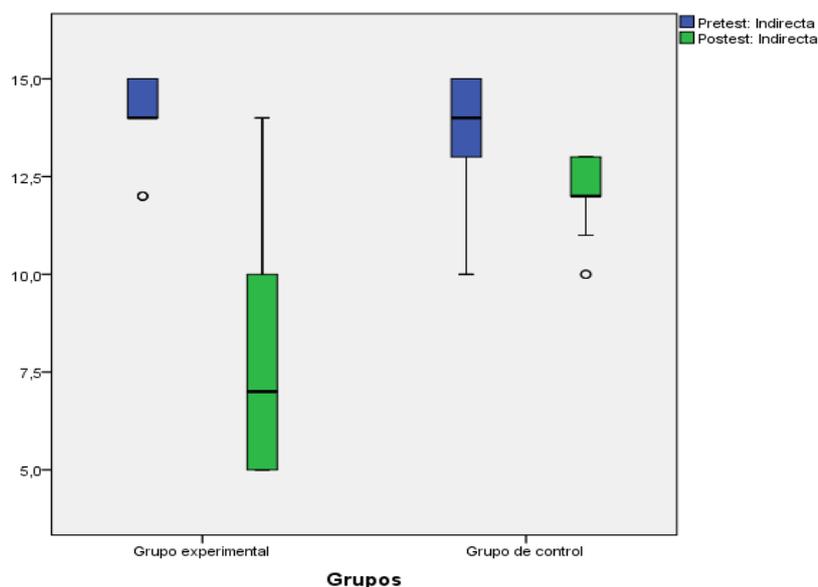


Figura 10. Diagrama de cajas de la prueba agresión indirecta. Fuente: Autoría propia.

De acuerdo con el diagrama, los educandos del GE tienen mejor puntaje, en este sentido menor agresión indirecta; se considera que estos resultados favorables son por la utilización del juego como medio didáctico.

Quinto paso: conclusión estadística.

Como solución estadística se deduce que los juegos didácticos influyen significativamente en la agresión indirecta en los educandos.

4.9.3.4 Hipótesis específica 4.

Primer paso: planteamiento de hipótesis estadísticas.

Hi: Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión física de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

H0: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el control de la agresión física de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

Segundo paso: regla de decisión.

Se admite hipótesis de investigación cuando $p < 0,05$

Se admite hipótesis nula cuando $p > 0,05$

Tercer paso: prueba estadística U de Mann-Whitney

Tabla 19
Desigualdad de rango físico en ambos grupos

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest: agresión física	Grupo experimental	26	33,85	880,00
	Grupo control	26	19,15	498,00
	Total	52		
Posttest: agresión física	Grupo experimental	26	16,42	427,00
	Grupo control	26	36,58	951,00
	Total	52		

Nota: Muestra la diferencia de rangos obtenidos en grupo experimental y control. Fuente: Autoría propia.

Tabla 20
Prueba U de Mann-Whitney de dimensión agresión física

	Pretest: agresión física	Posttest: agresión física
U de Mann-Whitney	147,000	76,000
W de Wilcoxon	498,000	427,000
Z	-4,047	-5,190
Sig. Asintótica (bilateral)	,000	,000
a. Variable de agrupación: grupos		

Nota: Muestra la contrastación de hipótesis. Fuente: Autoría propia.

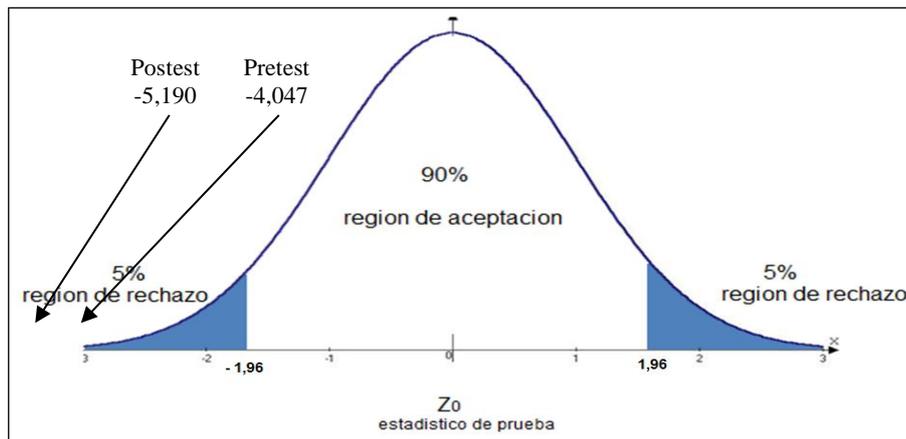


Figura 11. Campana de Gauss de la prueba física. Fuente: Autoría propia.

Cuarto paso: interpretación.

Luego de aplicar el estadístico U de Mann Whitney, se muestra que en el pretest no hay diferencias significativas en la puntuación de la agresión física entre el GE y de control ($z = -4,047$, $p > 0.01$), debido a que el rango promedio del GE es mayor (33,85) en referencia al GC (rango promedio = 19,15), en el posttest, después de la utilización de los juegos didácticos, existen discrepancias grandemente significativas ($z = -5,190$, $p < 0.01$) mostrando el rango promedio del GC más alto (36,58) que el rango promedio del GE (16,42).

En este sentido, en función de las conclusiones halladas se objeta la hipótesis nula y se afirma la hipótesis alterna, donde se acepta que los juegos didácticos influyen significativamente en la agresión física en los educandos.

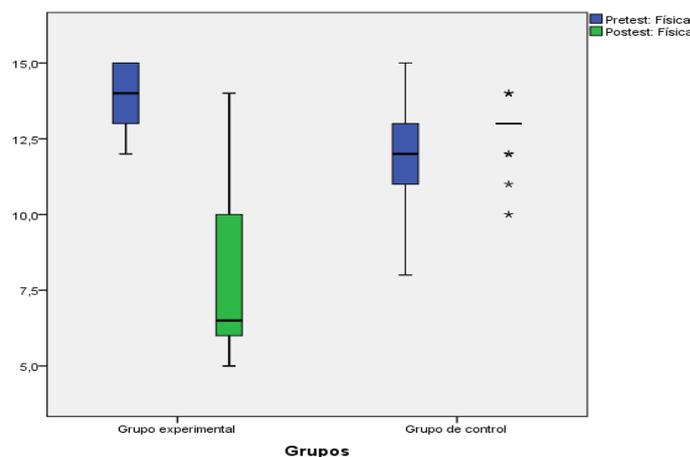


Figura 12. Diagrama de cajas de prueba física. Fuente: Autoría propia.

De acuerdo con el diagrama, los educandos del GE tienen mejor puntaje, en este sentido menor agresión física; se considera que estos resultados favorables son por la utilización de los juegos didácticos.

Quinto paso: conclusión estadística.

Como conclusión estadística se deduce que los juegos didácticos influyen significativamente en la agresión física en los educandos.

4.9.3.5 Hipótesis específica 5.

Primer paso: planteamiento de hipótesis estadísticas.

Hi: Los juegos didácticos influyen significativamente en el control del resentimiento de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

H0: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el control del resentimiento de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

Segundo paso: regla de decisión.

Se admite hipótesis de investigación cuando $p < 0,05$

Se admite hipótesis nula cuando $p > 0,05$

Tercer paso: prueba estadística U de Mann-Whitney

Tabla 21
Desigualdad de rangos de resentimiento en ambos grupos

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest: resentimiento	Grupo experimental	26	30,00	780,00
	Grupo control	26	23,00	598,00
	Total	52		
Posttest: resentimiento	Grupo experimental	26	15,73	409,00
	Grupo control	26	37,27	969,00
	Total	52		

Nota: Se muestra la diferencia de los rangos obtenidos en ambos grupos. Fuente: Autoría propia.

Tabla 22
Prueba U de Mann-Whitney de dimensión resentimiento

	Pretest: resentimiento	Postest: resentimiento
U de Mann-Whitney	247,000	58,000
W de Wilcoxon	598,000	409,000
Z	-1,996	-5,435
Sig. Asintótica (bilateral)	,046	,000
a. Variable de agrupación: grupos		

Nota: Muestra la contrastación de hipótesis. Fuente: Autoría propia.

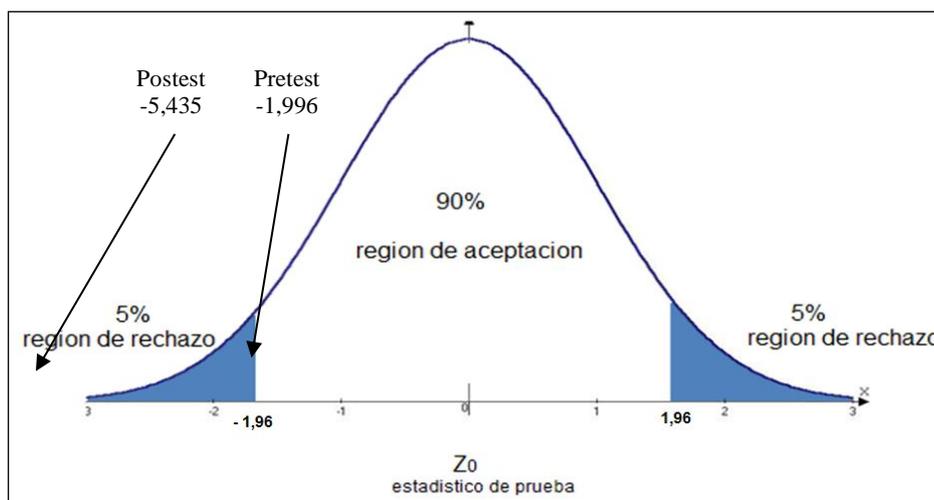


Figura 13. Campana de Gauss para prueba resentimiento. Fuente: Autoría propia.

Cuarto paso: interpretación.

Luego de aplicar el estadístico U de Mann Whitney, se muestra que en el pretest no hay diferencias significativas en la puntuación de resentimiento asociando el GE y de control ($z = -1,996$, $p > 0,01$), debido a que el rango promedio del GE es mayor (30,00) en referencia al GC (rango promedio= 23,00), en el postest, después de la utilización de los juegos didácticos, existen diferencias altamente significativas ($z = -5,435$, $p < 0,01$) siendo el rango promedio del GC más alto (37,27) que el rango promedio del GE (15,73).

En este sentido, en función de las conclusiones halladas se refuta la hipótesis nula y se afirma la hipótesis alterna, donde se asevera que los juegos didácticos influyen significativamente en el resentimiento en los educandos.

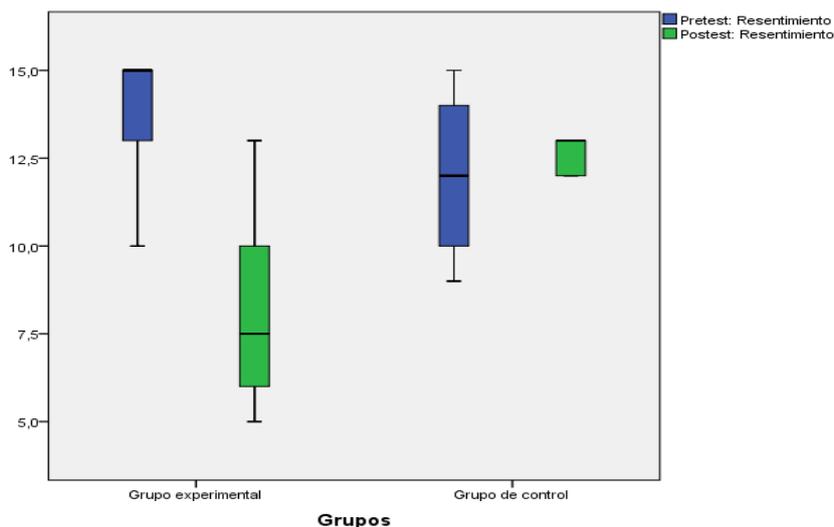


Figura 14. Diagrama de cajas de prueba resentimiento. Fuente: Autoría propia.

De acuerdo con el diagrama, los educandos del GE tienen mejor puntaje, en este sentido menor resentimiento; se considera que estos resultados favorables son por la utilización del juego como medio didáctico.

Quinto paso: conclusión estadística.

Como resultado estadístico se deduce que los juegos didácticos influyen significativamente en el resentimiento en los educandos.

4.9.3.6 Hipótesis específica 6.

Primer paso: planteamiento de hipótesis estadísticas.

Hi: Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la sospecha de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

H0: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el control de la sospecha de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.

Segundo paso: regla de decisión.

Se admite hipótesis de investigación cuando $p < 0,05$

Se admite hipótesis nula cuando $p > 0,05$

Tercer paso: prueba estadística U de Mann-Whitney

Tabla 23
Desigualdad de rangos de sospecha en ambos grupos

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest: sospecha	Grupo experimental	26	34,50	897,00
	Grupo control	26	18,50	481,00
	Total	52		
Postest: sospecha	Grupo experimental	26	17,31	450,00
	Grupo control	26	35,59	928,00
	Total	52		

Nota: Muestra la diferencia de los rangos obtenidos en grupo experimental y control. Fuente: Autoría propia.

Tabla 24
Prueba U de Mann-Whitney de dimensión sospecha

	Pretest: sospecha	Postest: sospecha
U de Mann-Whitney	130,000	99,000
W de Wilcoxon	481,000	450,000
Z	-4,448	-5,041
Sig. Asintótica (bilateral)	,000	,000
a. Variable de agrupación: grupos		

Nota: Muestra la contrastación de hipótesis Fuente: Autoría propia.

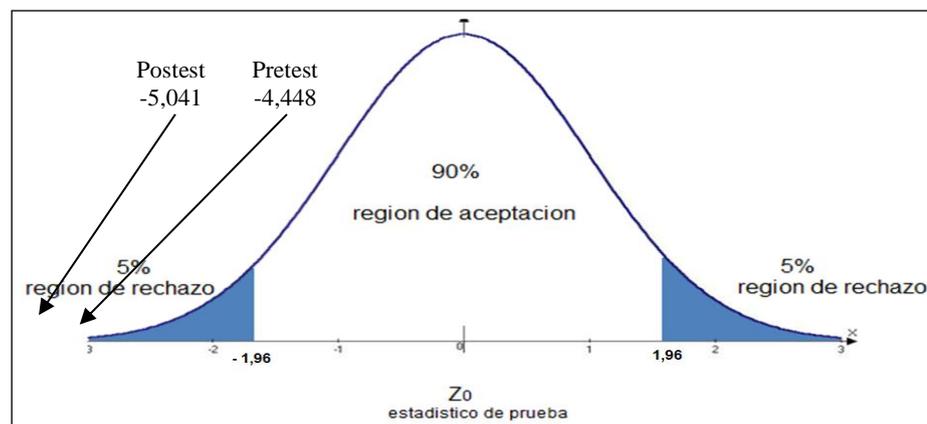


Figura 15. Campana de Gauss de prueba sospecha. Fuente: Autoría propia.

Cuarto paso: interpretación.

Luego de aplicar el estadístico U de Mann Whitney, se muestra que en el pretest no hay diferencias significativas en la puntuación de sospecha asociando el GE y de control ($z = -4,448$, $p > 0.01$), debido a que el rango promedio del GE es mayor (34,50) en referencia

al GC (rango promedio= 18,50), en el posttest, después de la aplicación de los juegos didácticos, existen discrepancias grandemente significativas ($z = -5,041$, $p < 0.01$) siendo el rango promedio del GC más alto (35,69) que el rango promedio del GE (17,31).

En este sentido, en función de las conclusiones halladas se refuta la hipótesis nula y se afirma la hipótesis alterna, donde se asevera que los juegos didácticos influyen significativamente la sospecha en los educandos.

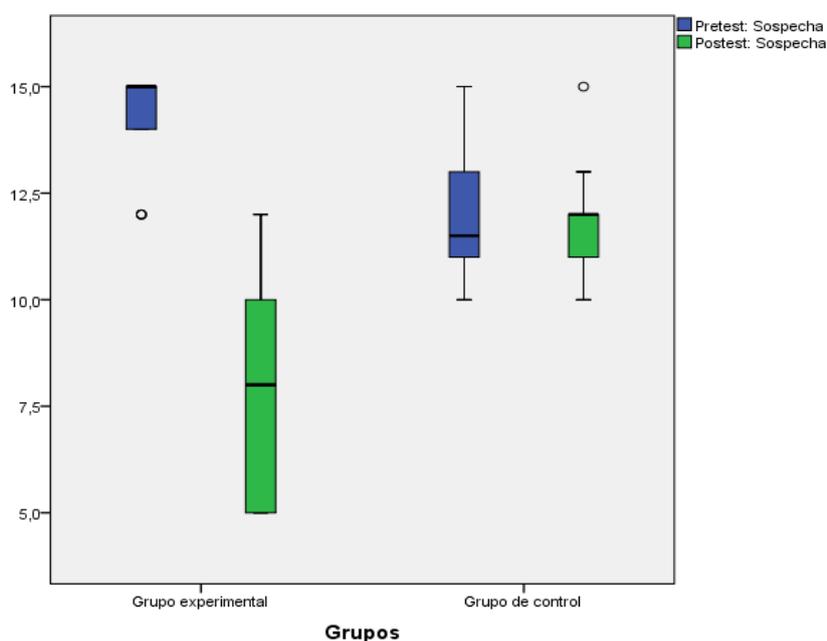


Figura 16. Diagrama de cajas de la sospecha. Fuente: Autoría propia.

De acuerdo con el diagrama, los educandos del GE tienen mejor puntaje, en este sentido menor sospecha; se considera que estos resultados favorables son por la utilización del juego como medio didáctico.

Quinto paso: conclusión estadística.

Como finalización estadística se deduce que los juegos didácticos influyen significativamente la sospecha en los educandos.

Capítulo V

Resultados

5.1 Presentación y análisis de los resultados

5.1.1 Nivel descriptivo en el pretest.

Tabla 25

Frecuencias de la agresividad en el pretest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Alto	[71 - 90]	25	96,2%	21	80,8%
Medio	[51 - 70]	1	3,8%	5	19,2%
Bajo	[30 - 50]	0	0,0%	0	0,0%
Total		26		26	

Nota: Muestra la distribución de agresividad en el pretest. Fuente: Autoría propia.

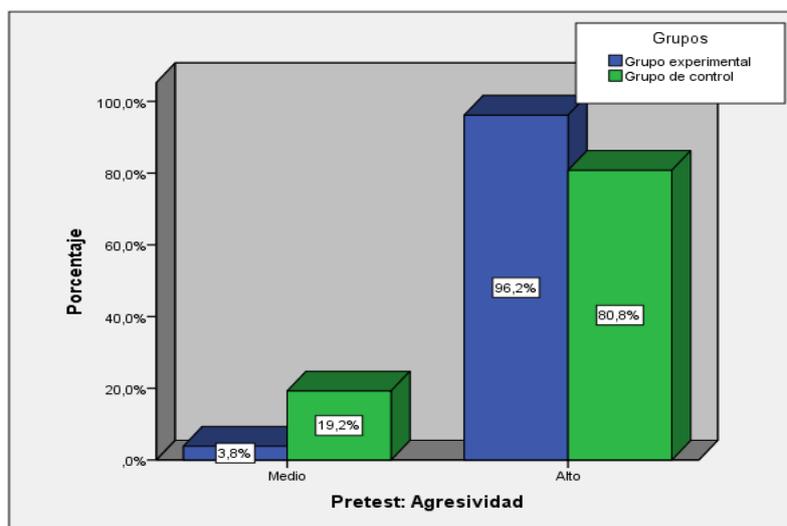


Figura 17. Porcentaje de agresividad en el pretest. Fuente: Autoría propia.

En la tabla 25 y la figura 17, se aprecia el pretest de la agresividad, el grupo experimental, encontrado en 96,2% posee un alto nivel, y con el siguiente 3,8% posee un nivel medio; hablando del grupo de control se encuentra en 80,8% posee un alto nivel, y con el otro grupo 19,2% posee un nivel medio en su agresividad.

Tabla 26
Estadísticas descriptivas de la agresividad en el pretest de los dos grupos

Indicador	Experimental (n=26)	Control (n=26)
Media	85,31	75,46
Mediana	86,00	77,00
Moda	89	77
Mínimo	69	58
Máximo	108	87

Nota: Indica la estadística descriptiva de la agresividad en el pretest. Fuente: Autoría propia.

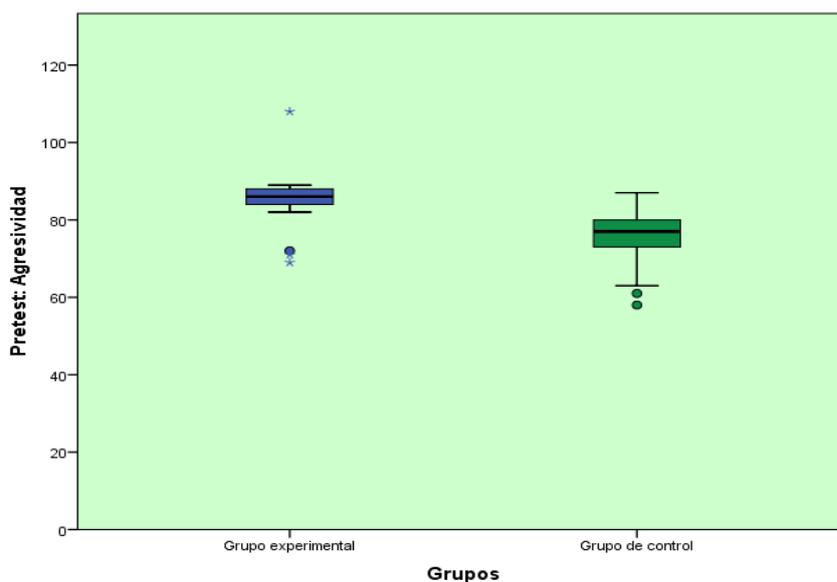


Figura 18. Diagrama de agresividad en el pretest. Fuente: Autoría propia.

De lo antepuesto se observa que los conjuntos estudiados son diferentes (pretest), así, notamos que el GE muestra un puntaje máximo de 108 puntos, el GC muestra un número mayor de 87; su mediana (me), con la desigualdad de 9.85 puntos que coloca por encima del GE (me = 85,31), y su moda (mo), el GC posee una equivalente a 77 y el experimental muestra un promedio de 89. Para concluir, el GC y el GE se hallan en parecidas condiciones respecto a la agresividad en el pretest.

Tabla 27
Repartición de frecuencias de irritabilidad en el pretest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Alto	[13 - 15]	24	92,3%	21	80,8%
Medio	[9 - 12]	22	7,7%	3	11,5%
Bajo	[5 - 8]	0	0,0%	2	7,7%
Total		26		26	

Nota: La tabla indica la distribución de irritabilidad en el pretest. Fuente: Autoría propia.

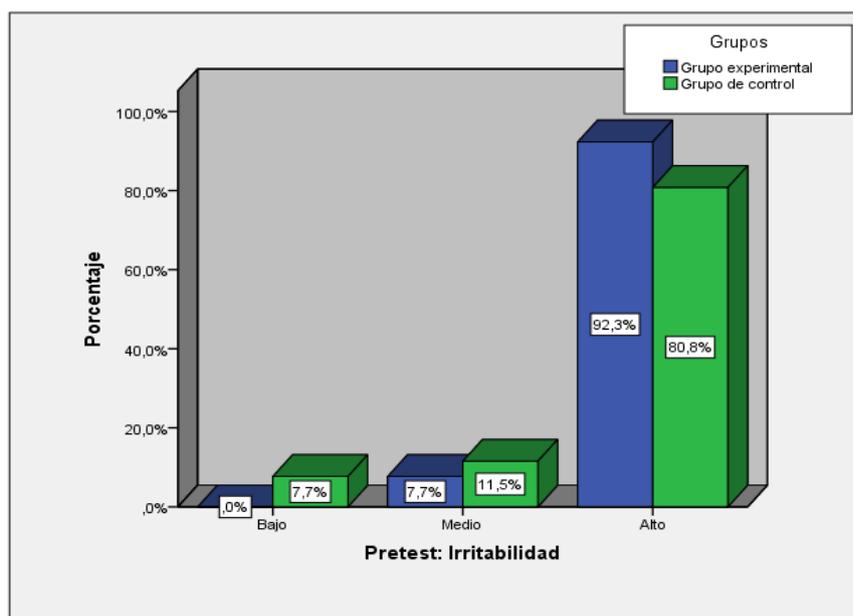


Figura 19. Porcentaje de irritabilidad en el pretest. Fuente: Autoría propia.

De lo anterior, en el pretest de la dimensión irritabilidad, se muestra que en el GE el 91,3% (24) posee un nivel alto, un segundo 7,7% (22) posee un nivel medio; viendo el GC con 80,8% (21) posee un nivel alto y uno 11,5% (3) posee un nivel medio en la variante irritabilidad.

Tabla 28
Estadísticas descriptivas de la irritabilidad en el pretest de los dos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n=26)	Control (n=26)
Media	15,15	13,04
Mediana	15,00	14,00
Moda	15	14
Mínimo	12	8
Máximo	36	15

Nota: Indica la estadística descriptiva de la dimensión irritabilidad en el pretest. Fuente: Autoría propia.

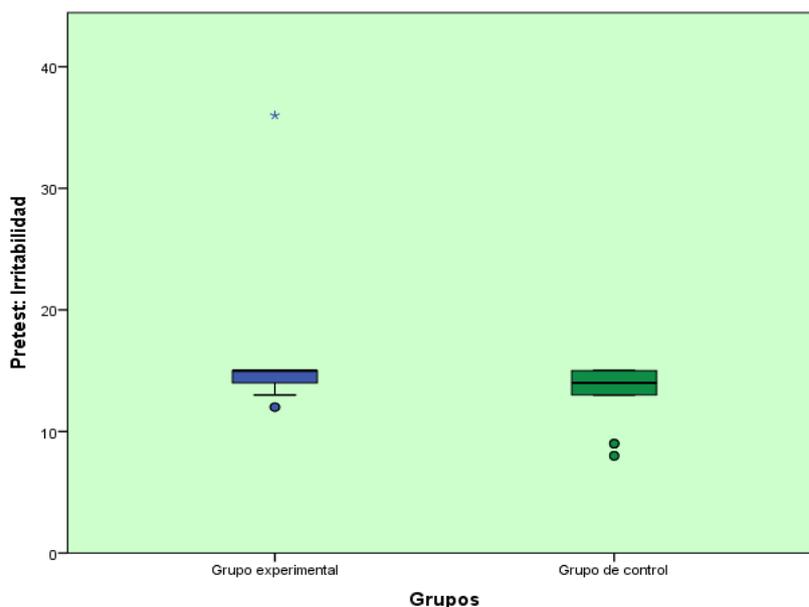


Figura 20. Diagrama de irritabilidad en el pretest. Fuente: Autoría propia.

De lo antepuesto se muestra que los conjuntos estudiados son desiguales (pretest), pues el GE muestra una valoración máxima de 36 puntos, el GC muestra una valoración máxima de 15; refiriéndonos a la (me), hay la diferencia de 1.00 puntos sobre el GE (me = 15,00), y hablando de la (mo), el GC muestra una mo similar a 14 y el experimental muestra un valor de 15. Para concluir, el GC y el GE se halla en parecidas condiciones con respecto a la irritabilidad en el pretest.

Tabla 29
Repartición de frecuencia verbal en el pretest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Alto	[13 - 15]	25	96,2%	19	73,1%
Medio	[9 - 12]	1	3,8%	7	26,9%
Bajo	[5 - 8]	0	0,0%	0	0,0%
Total		26		26	

Nota: Indica la distribución de frecuencias verbal del pretest. Fuente: Autoría propia.

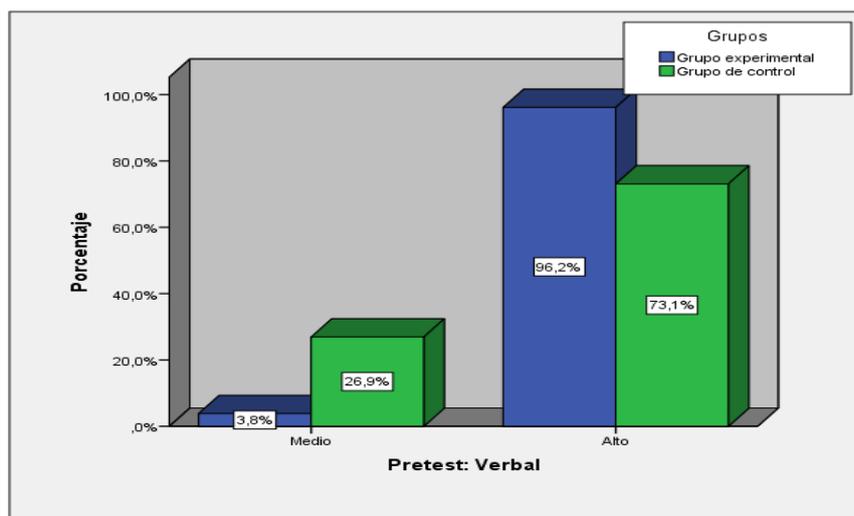


Figura 21. Porcentaje verbal en el pretest. Fuente: Autoría propia.

De lo anterior en el pretest de la dimensión verbal, se muestra que el GE el 96,2% (25) posee un alto nivel, y uno de 3,8% (1) posee un nivel medio; viendo el GC el 73,1% (19) posee un nivel alto, y uno de 26,9% (7) posee un nivel medio en la dimensión verbal.

Tabla 30
Estadística descriptiva verbal en el pretest de los dos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n=26)	Control (n=26)
Media	13,81	12,85
Mediana	14,00	13,00
Moda	13	13
Mínimo	11	9
Máximo	15	15

Nota: La tabla indica la estadística descriptiva de la dimensión verbal en el pretest. Fuente: Autoría propia.

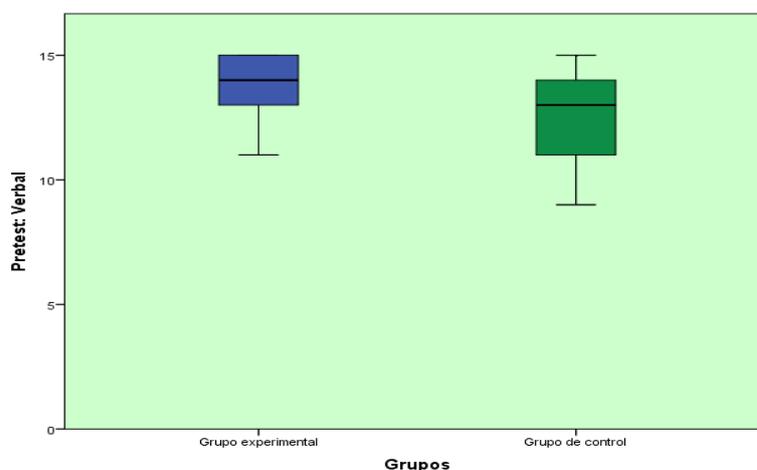


Figura 22. Diagrama verbal en el pretest. Fuente: Autoría propia.

De lo antepuesto se muestra que los conjuntos estudiados son diferentes (pretest), así, notamos que el GE muestra un puntaje máximo de 15 puntos, el GC muestra un puntaje máximo de 15; su mediana, hay una desigualdad de 1.00 puntos que coloca por encima al GE (me = 14,00), y su moda (mo), el GC posee una moda equivalente a 13 y GE muestra un promedio de 13. Para concluir, el GC y el GE se hallan en parecidas situaciones con relación a la variante verbal en el pretest.

Tabla 31
Repartición de frecuencia indirecta en el pretest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Alto	[13 - 15]	23	88,5%	24	92,3%
Medio	[9 - 12]	3	11,5%	2	7,7%
Bajo	[5 - 8]	0	0,0%	0	0,0%
Total		26		26	

Nota: La tabla indica la frecuencia de la variante indirecta en el pretest. Fuente: Autoría propia.

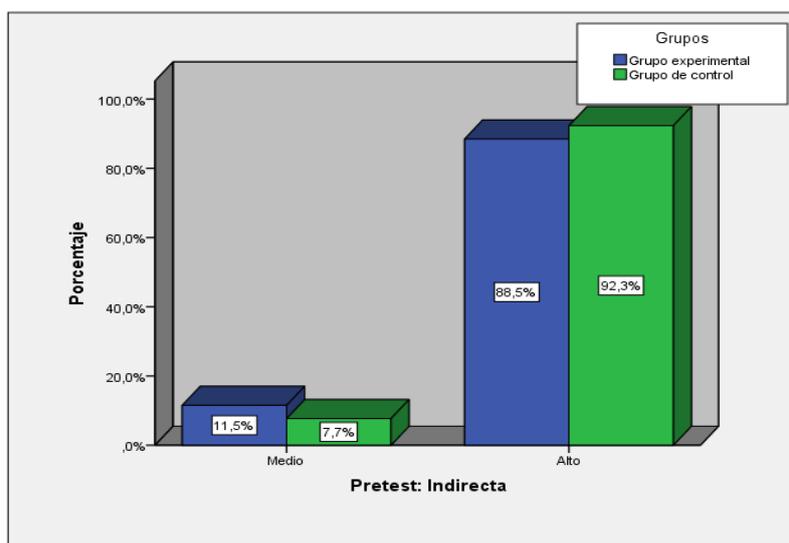


Figura 23. Porcentaje indirecta en el pretest. Fuente: Autoría propia.

De lo anterior en el pretest de la dimensión indirecta, se muestra que en el GE el 88,5% (23) muestra un alto nivel, y otro 11,5% (3) muestra un nivel medio; viendo el GC posee un 92,3% (24) posee un nivel alto, y otro 7,7% (2) posee un nivel medio en la variante indirecta.

Tabla 32
Estadística descriptiva indirecta en el pretest de los dos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n=26)	Control (n=26)
Media	14,08	13,81
Mediana	14,00	14,00
Moda	14	15
Mínimo	12	10
Máximo	15	15

Nota: La tabla indica la estadística descriptiva de la dimensión indirecta en el pretest. Fuente: Autoría propia.

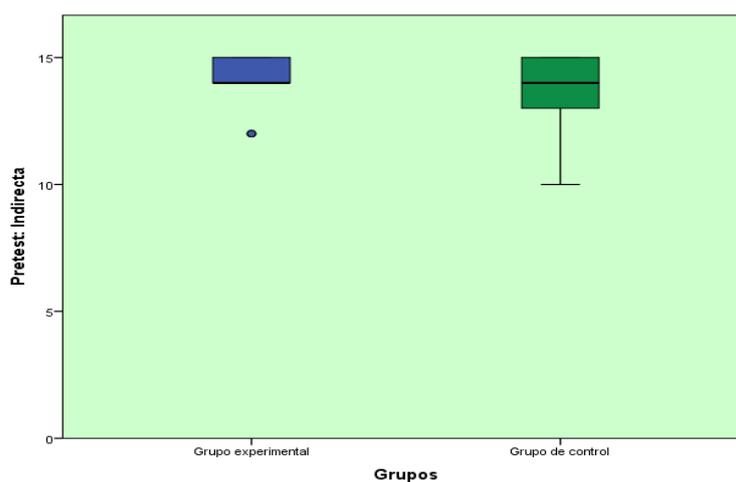


Figura 24. Diagrama indirecto en el pretest. Fuente: Autoría propia.

De lo antepuesto se muestra que los conjuntos estudiados son diferentes (pretest), así, notamos que el GE muestra un puntaje máximo de 15 puntos, el GC muestra un puntaje máximo de 15; referente a la (me), no hay la discrepancia de puntos (me = 14,00), y su moda (mo), el GC posee una moda equivalente a 15 y el GE muestra un promedio de 14. Para concluir, el GC y el GE se hallan en parecidas situaciones con relación de la variante indirecta en el pretest.

Tabla 33
Repartición de frecuencia física en el pretest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Alto	[13 - 15]	23	88,5%	9	34,6%
Medio	[9 - 12]	3	11,5%	11	42,3%
Bajo	[5 - 8]	0	0,0%	6	23,1%
Total		26		26	

Nota: La tabla indica la frecuencia de la variante física en el pretest. Fuente: Autoría propia.

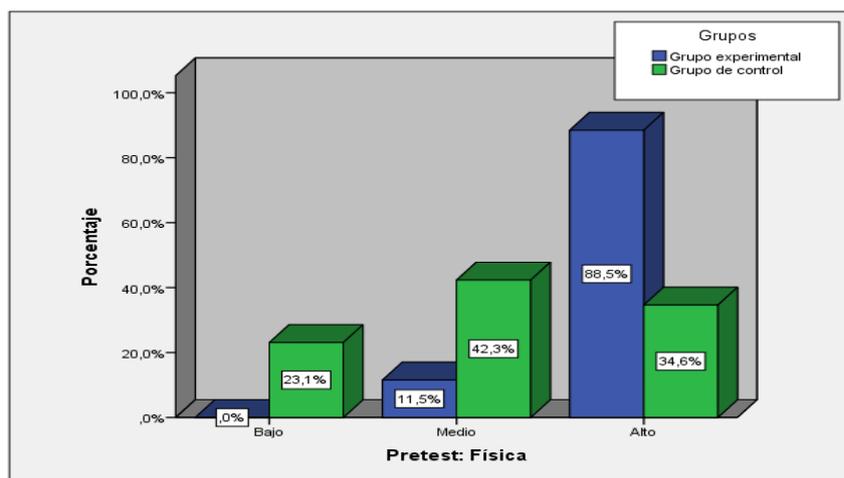


Figura 25. Porcentaje de física en el pretest. Fuente: Autoría propia.

De lo anterior, en el pretest de la dimensión física, se muestra que en el GE el 88,5% (23) muestra un nivel alto, y otro 11,5% (3) muestra un nivel medio; viendo el GC en 42,3% (11) posee un nivel medio, continuando con un 34,6% (9), que posee un alto nivel, y un 23,1% (6) posee un bajo nivel en la dimensión física.

Tabla 34
Estadística descriptiva física en el pretest de los dos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n=26)	Control (n=26)
Media	14,04	11,50
Mediana	14,00	12,00
Moda	15	12
Mínimo	12	8
Máximo	15	15

Nota: Indica la estadística descriptiva de la dimensión física en el pretest. Fuente: Autoría propia.

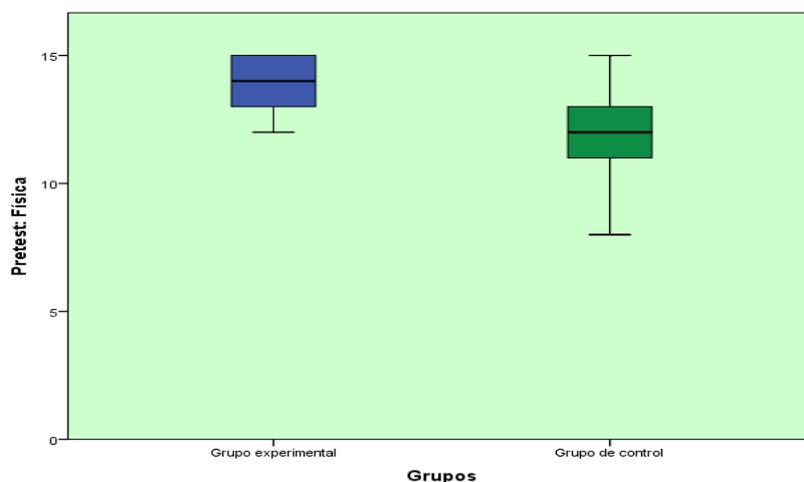


Figura 26. Diagrama de física en el pretest. Fuente: Autoría propia.

De lo antepuesto se muestra que los conjuntos estudiados son diferentes (pretest), así, notamos que el GE muestra un puntaje máximo de 15 puntos, el GC muestra un puntaje máximo de 15; refiriéndonos a la (me), hay la discrepancia de 2.00 puntos que coloca por encima al GE (me = 14,00), y su moda (mo), el GC posee una equivalencia a 12 y el experimental muestra un promedio de 15. Para concluir, el GC y el GE se hallan en parecidas situaciones con relación a la variante física en el pretest.

Tabla 35
Repartición de frecuencias de resentimiento en el pretest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Alto	[13 - 15]	20	76,9%	13	50,0%
Medio	[9 - 12]	6	23,1%	13	50,0%
Bajo	[5 - 8]	0	0,0%	0	0,0%
Total		26		26	

Nota: Indica la frecuencia de resentimiento en el pretest. Fuente: Autoría propia.



Figura 27. Porcentaje de resentimiento en el pretest. Fuente: Autoría propia.

De lo anterior en el pretest de la dimensión resentimiento, se muestra que en el GE el 76,9% (20) posee un nivel alto, y uno 23,1% (6) posee un nivel medio; viendo el GC el

50,0% (13) muestra un alto nivel, y otro 50,0% (13) muestra un nivel medio en el variante resentimiento.

Tabla 36
Estadísticas descriptivas de resentimiento en el pretest de los dos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n=26)	Control (n=26)
Media	13,88	12,19
Mediana	15,00	12,00
Moda	15	11
Mínimo	10	9
Máximo	15	15

Nota: Indica la estadística descriptiva de la dimensión resentimiento en el pretest. Fuente: Autoría propia.

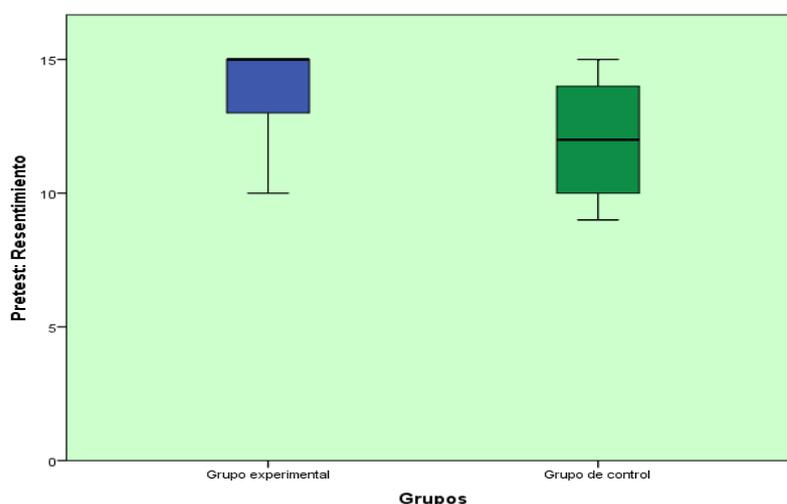


Figura 28. Diagrama de resentimiento en el pretest. Fuente: Autoría propia.

De lo antepuesto se muestra que los conjuntos estudiados son diferentes (pretest), así, notamos que el GE muestra un puntaje máximo de 15 puntos, el GC muestra un puntaje máximo de 15; con respecto a la (me), hay una discrepancia de 3,00 puntos que coloca por encima del GE (me = 15,00), y su moda (mo), el GC posee una equivalencia a 11 y el experimental muestra un promedio de 15. Para concluir, el GC y el GE se hallan en parecidas situaciones con relación a la variación resentimiento en el pretest.

Tabla 37
Repartición de frecuencias de sospecha en el pretest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Alto	[13 - 15]	23	88,5%	7	26,9%
Medio	[9 - 12]	3	11,5%	19	73,1%
Bajo	[5 - 8]	0	0,0%	0	0,0%
Total		26		26	

Nota: Indica la frecuencia de la dimensión sospecha en el pretest. Fuente: Autoría propia.

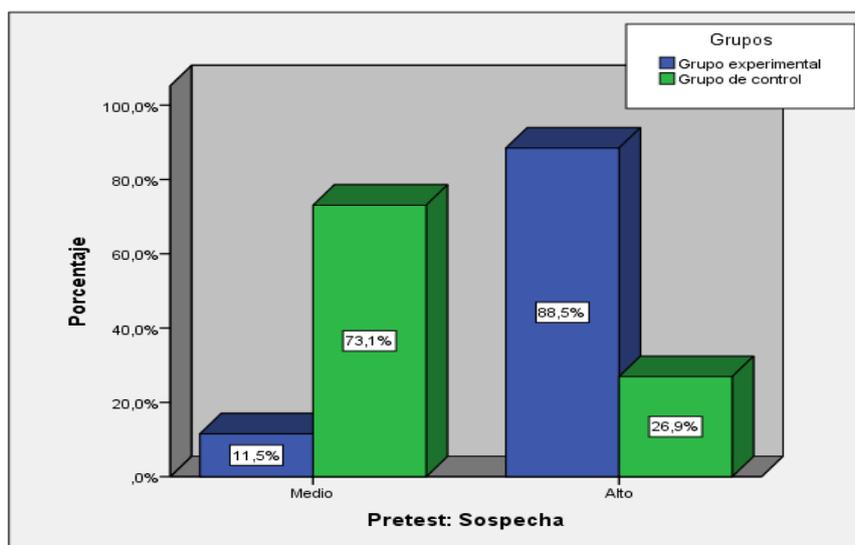


Figura 29. Porcentaje de sospecha en el pretest. Fuente: Autoría propia.

De lo anterior, en el pretest de la dimensión sospecha, se muestra que en el GE el 88,5% (23) muestra un nivel alto, y uno 11,5% (3) muestra un nivel medio; viendo el GC el 73,1% (19) posee un nivel medio, y uno 26,9% (7) posee un alto nivel en la dimensión sospecha.

Tabla 38
Estadísticas descriptivas de sospecha en el pretest de los dos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n=26)	Control (n=26)
Media	14,35	12,08
Mediana	15,00	11,50
Moda	15	11
Mínimo	12	10
Máximo	15	15

Nota: Indica la estadística descriptiva de la dimensión sospecha en el pretest. Fuente: Autoría propia.

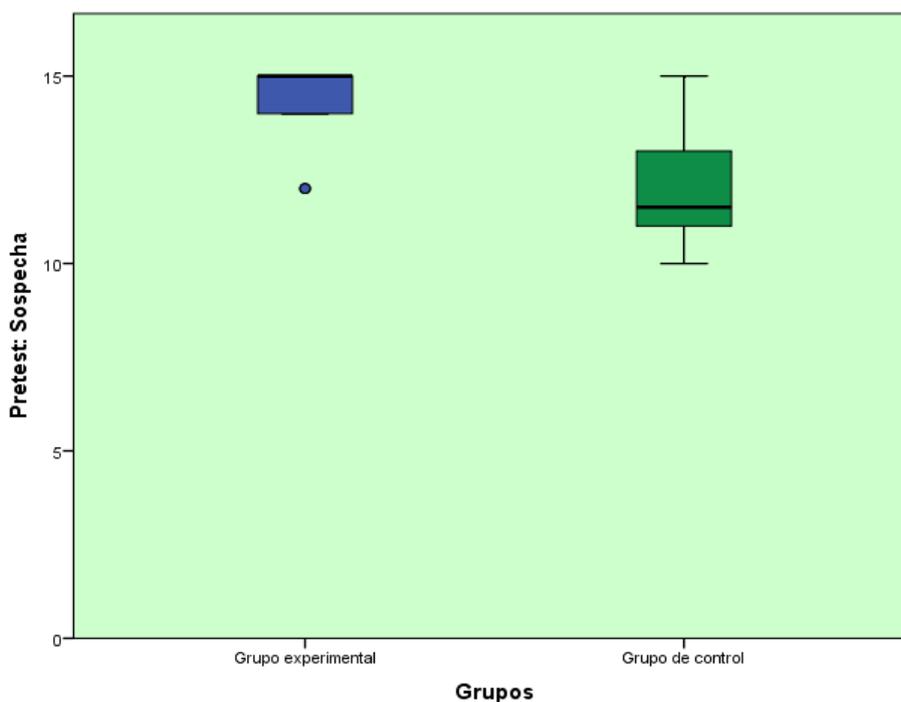


Figura 30. Diagrama de sospecha en el pretest. Fuente: Autoría propia.

De lo antepuesto se muestra que los conjuntos estudiados son diferentes (pretest), así, notamos que el GE muestra un puntaje máximo de 15 puntos, el GC muestra un puntaje máximo de 15; y su mediana (me), hay la desigualdad de 3,50 punto que coloca por encima al GE (me = 15,00), y su moda (mo), el GC posee una equivalencia a 11 y el experimental muestra un promedio de 15. Para concluir, el GC y el GE se hallan en parecidas situaciones con relación a la variante sospecha en el pretest.

5.1.2 Nivel descriptivo en el postest.

Tabla 39
Repartición de frecuencias de la agresividad en el postest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Alto	[71 - 90]	2	7,7%	20	76,9%
Medio	[51 - 70]	6	23,1%	6	23,1%
Bajo	[30 - 50]	18	69,2%	0	0,0%
Total		26		26	

Nota: Indica la frecuencia de la variable agresividad en el postest. Fuente: Autoría propia.

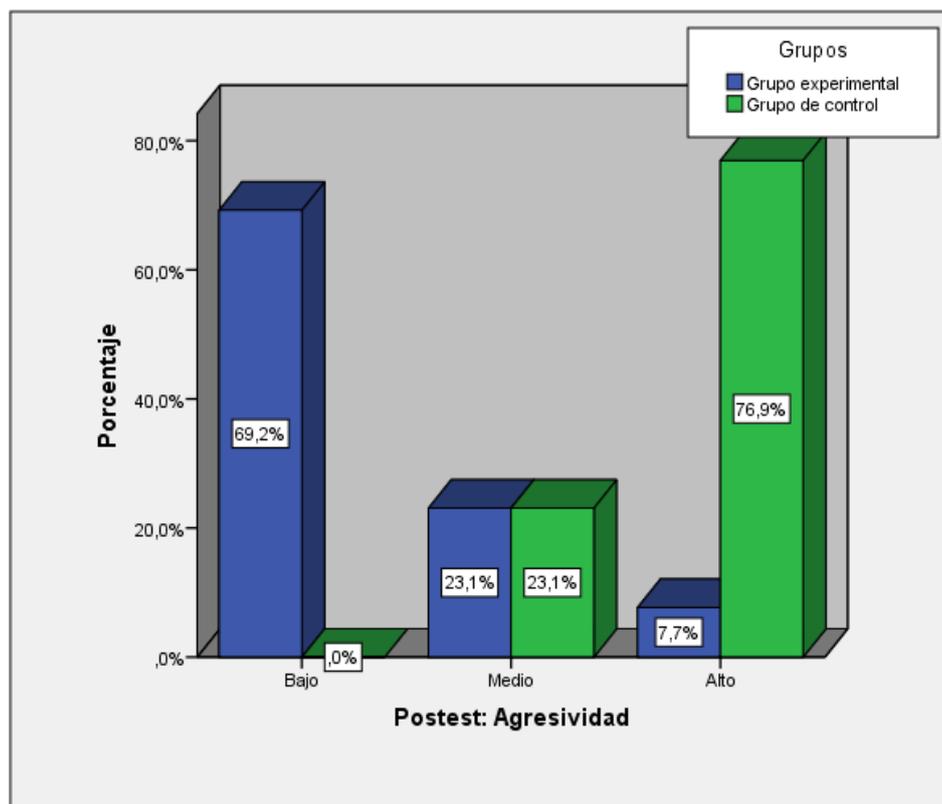


Figura 31. Porcentaje de agresividad en el posttest. Fuente: Autoría propia.

De lo anterior, en el posttest de la agresividad, se muestra que en el GE el 69,2% (18) tiene un nivel bajo, otro 23,1% (6) posee un nivel medio, y uno 7,7% (2) posee un alto nivel; viendo el GC el 76,9% (20) posee un nivel alto, y otro 23,1% (6) posee un nivel medio en su agresividad.

Tabla 40
Estadísticas descriptivas de la agresividad en el posttest de los dos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n=26)	Control (n=26)
Media	47,50	72,31
Mediana	41,00	73,00
Moda	41	73
Mínimo	31	66
Máximo	78	79

Nota: Indica la estadística descriptiva de la agresividad en el posttest. Fuente: Autoría propia.

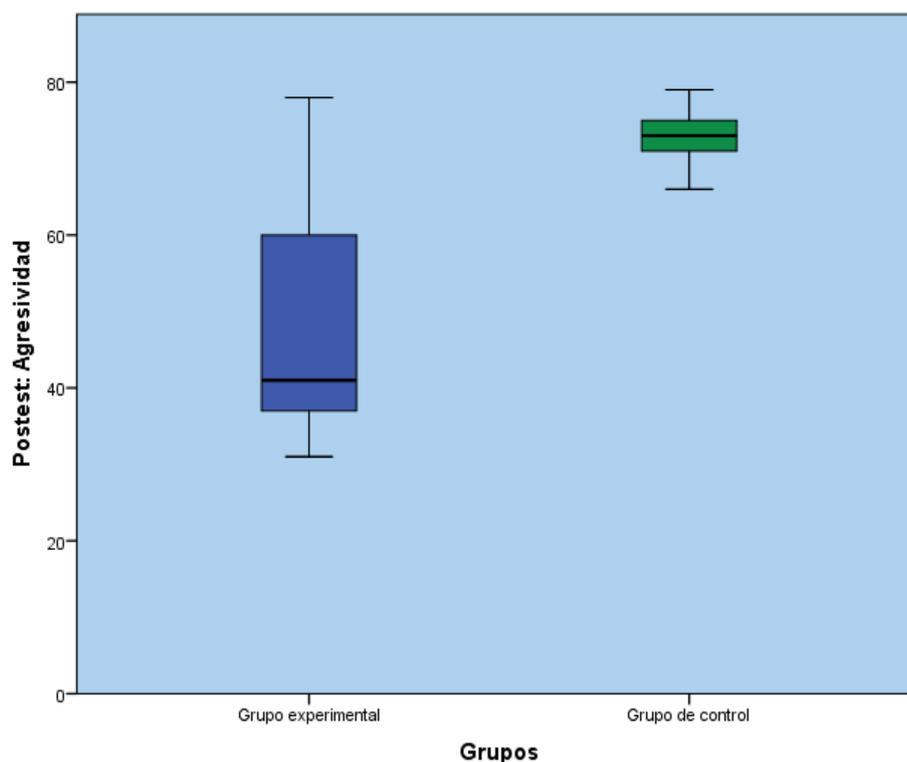


Figura 32. Diagrama de agresividad en el postest. Fuente: Autoría propia.

De lo antepuesto se muestra que los conjuntos estudiados son diferentes (postest), así, mientras que el GE muestra un puntaje máximo de 78 puntos, el GC muestra un puntaje máximo de 79; con referencia a la mediana (me), con una desigualdad de 32 puntos superando el GC ($me = 73,00$), y su moda (mo), el GC muestra una equivalencia a 73 y el experimental muestra un promedio de 41. Para concluir, el GE se halla en excelentes condiciones con respecto al GC de la agresividad en el postest.

Tabla 41
Repartición de frecuencias de la irritabilidad en el postest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Alto	[13 - 15]	0	0,0%	5	19,2%
Medio	[9 - 12]	8	30,8%	21	80,8%
Bajo	[5 - 8]	18	69,2%	0	0,0%
Total		26		26	

Nota: Indica la frecuencia de la variante irritabilidad en el postest. Fuente: Autoría propia.

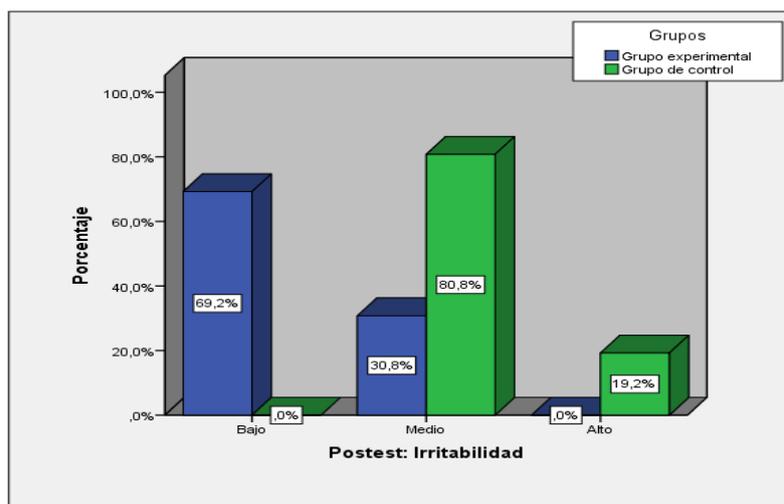


Figura 33. Porcentaje de irritabilidad en el postest. Fuente: Autoría propia.

De lo anterior, en el postest de la dimensión irritabilidad, se muestra que en el GE el 69,2% (18) muestra un nivel bajo, y otro 30,8% (8) muestra un nivel bajo; viendo el GC el 80,8% (21) posee un nivel medio, y otro 19,2% (5) posee un nivel alto en la dimensión irritabilidad.

Tabla 42
Estadísticas descriptivas de la irritabilidad en el postest de los dos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n=26)	Control (n=26)
Media	7,73	10,81
Mediana	8,00	10,00
Moda	5	10
Mínimo	5	9
Máximo	12	13

Nota: Indica la estadística descriptiva de la dimensión irritabilidad en el postest. Fuente: Autoría propia.

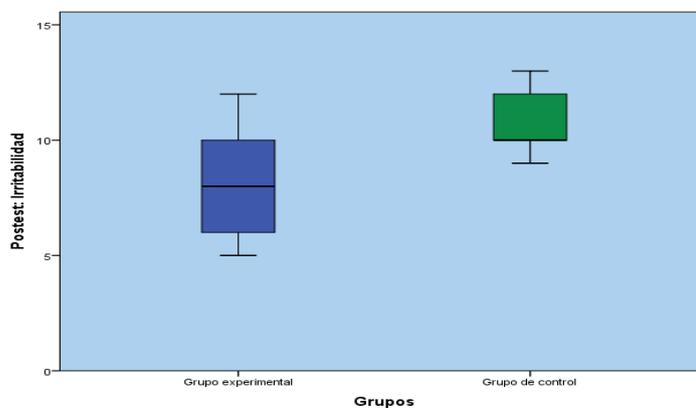


Figura 34. Diagrama de irritabilidad en el postest. Fuente: Autoría propia.

De lo antepuesto se muestra que los conjuntos estudiados son diferentes (postest), así, notamos que el GE con un puntaje mayor de 12 puntos, el GC con un puntaje mayor de 13; con referencia a su mediana (me), hallamos una desigualdad de 2,00 puntos que coloca por encima al GC (me = 10,00), y su moda (mo), el GC posee una equivalencia a 10 y el experimental muestra un promedio de 5. Para concluir, el GC se halla en excelentes condiciones con respecto al GE a la variante irritabilidad en el postest.

Tabla 43
Repartición de frecuencia verbal en el postest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Alto	[13 - 15]	4	15,4%	11	42,3%
Medio	[9 - 12]	5	19,2%	15	57,7%
Bajo	[5 - 8]	17	65,4%	0	0,0%
Total		26		26	

Nota: La tabla indica la frecuencia de la variante verbal en el postest. Fuente: Autoría propia.

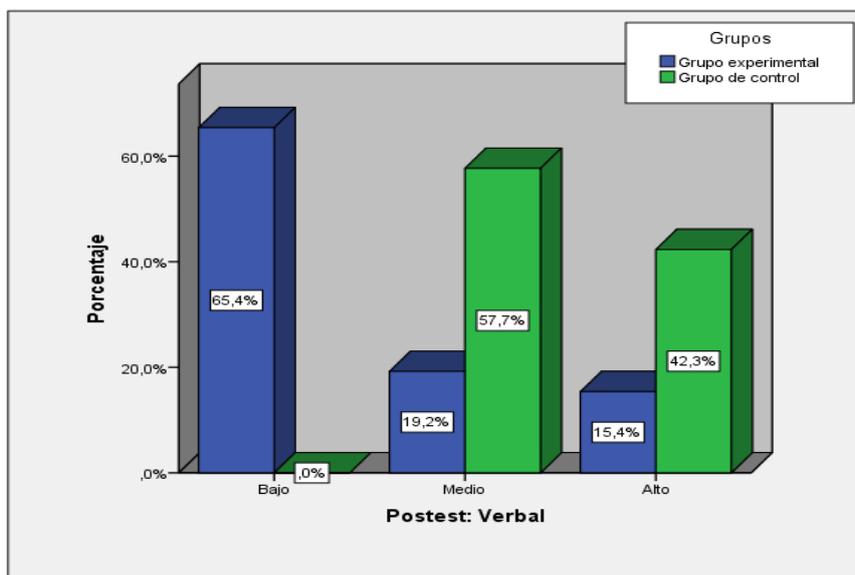


Figura 35. Porcentaje verbal en el postest. Fuente: Autoría propia.

De lo anterior en el postest de la dimensión verbal, se muestra que el GE el 65,4% (17) posee un nivel bajo, seguido por un 19,2% (5) que tiene un nivel medio, y uno 15,4% (4) posee un alto nivel; viendo el GC en 57,7% (15) posee un nivel medio, y el 42,3% (11) posee un alto nivel en la dimensión verbal.

Tabla 44
Estadística descriptiva verbal en el postest de los dos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n=26)	Control (n=26)
Media	8,27	12,23
Mediana	7,50	12,00
Moda	5	12
Mínimo	5	9
Máximo	15	15

Nota: Indica la estadística descriptiva de la dimensión verbal en el postest. Fuente: Autoría propia.

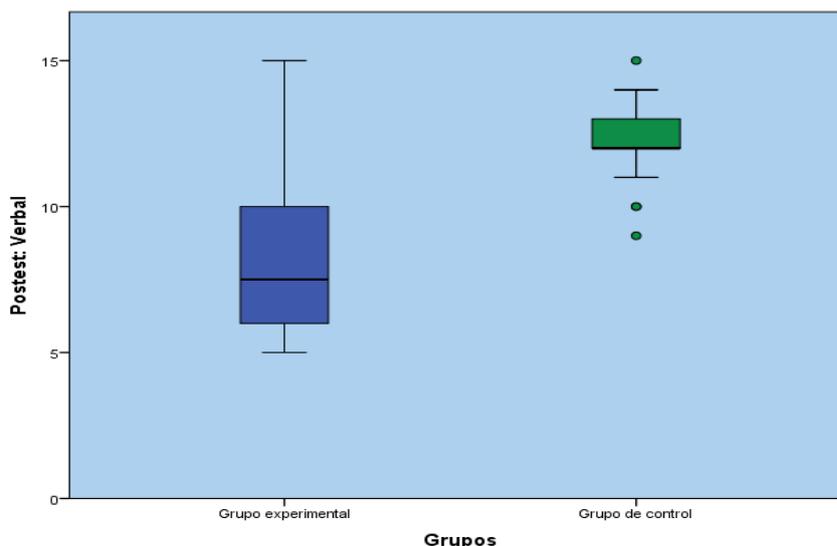


Figura 36. Diagrama verbal en el postest. Fuente: Autoría propia.

De lo antepuesto se muestra que los conjuntos estudiados son diferentes (postest), así, notamos que el GE con un puntaje máximo de 15 puntos, el GC con un puntaje máximo de 15; en referencia a su mediana (me), posee una equivalencia de 4,5 puntos que pone por encima al GC (me = 12,00), y su moda (mo), el GC muestra una (mo) igual a 12 y el GE muestra un promedio de 5. Para concluir, el GE se halla en excelentes situaciones que el GC con relación a la variante verbal en el postest.

Tabla 45
Repartición de frecuencia indirecta en el postest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Alto	[13 - 15]	3	11,5%	11	42,3%
Medio	[9 - 12]	5	19,2%	15	57,7%
Bajo	[5 - 8]	18	69,2%	0	0,0%
Total		26		26	

Nota: Indica la frecuencia de la dimensión indirecta en el postest. Fuente: Autoría propia.

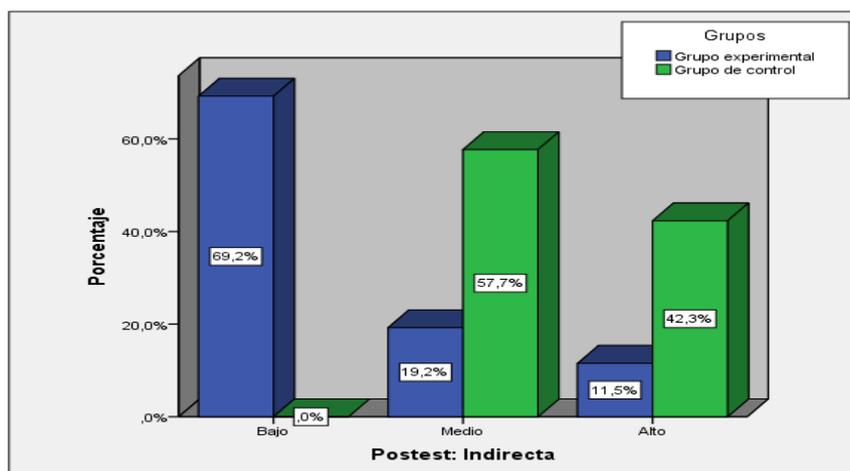


Figura 37. Porcentaje indirecta en el postest. Fuente: Autoría propia.

De lo anterior, se muestra que en el GE el 69,2% (18) tiene un nivel bajo, continuado por un 19,2% (5) que posee un nivel medio, y uno 11,5% (3) posee un alto nivel; viendo el GC el 57,7% (15) posee un nivel medio, y otro 42,3% (11) posee un alto nivel en la dimensión indirecta.

Tabla 46
Estadística descriptiva indirecta en el postest de los dos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n=26)	Control (n=26)
Media	7,85	12,12
Mediana	7,00	12,00
Moda	5	13
Mínimo	5	10
Máximo	14	13

Nota: Indica la estadística descriptiva de la dimensión indirecta en el postest. Fuente: Autoría propia.

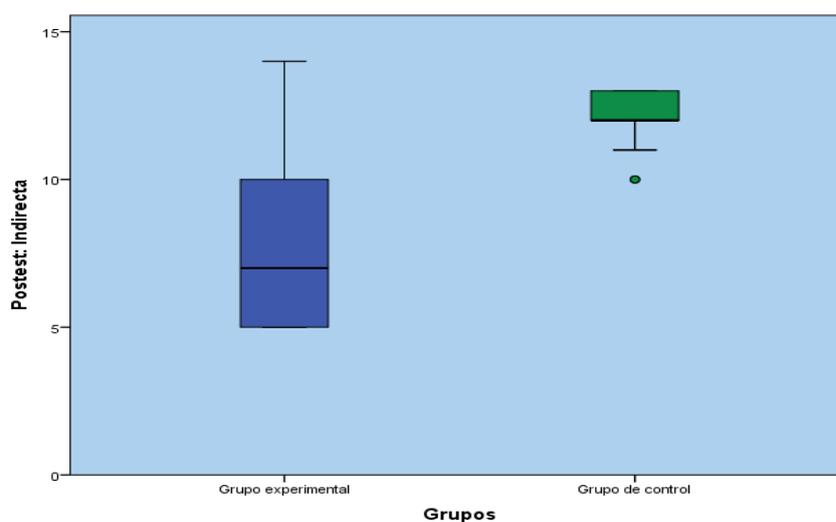


Figura 38. Diagrama indirecto en el postest. Fuente: Autoría propia.

De lo antepuesto se muestra que los conjuntos estudiados son diferentes (postest), así, notamos que el GE muestra un puntaje máximo de 14 puntos, el GC muestra un puntaje máximo de 13; con referencia a su mediana (me), con una desigualdad de unos 5,00 puntos que coloca por encima al GE (me = 12,00), y su moda (mo), el GC posee una equivalencia a 13 y el experimental muestra un promedio de 5. Viendo el GE que muestra excelentes condiciones que el GC con relación a la variante indirecta en el postest.

Tabla 47
Repartición de frecuencia física en el postest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Alto	[13 - 15]	4	15,4%	20	76,9%
Medio	[9 - 12]	4	15,4%	6	23,1%
Bajo	[5 - 8]	18	69,2%	0	0,0%
Total		26		26	

Nota: Indica la frecuencia de la dimensión física en el postest. Fuente: Autoría propia.

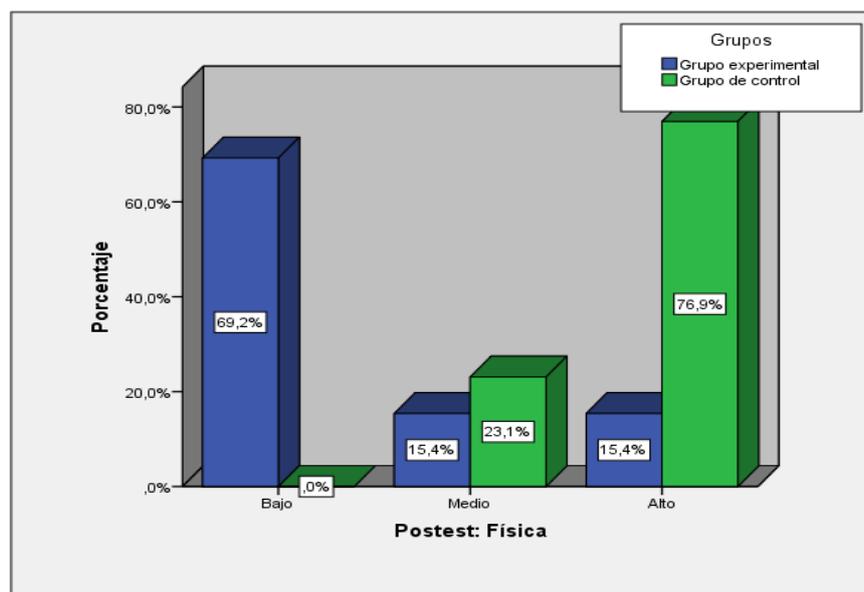


Figura 39. Porcentaje de física en el postest. Fuente: Autoría propia.

De lo anterior, se observa que en el GE el 69,2% (18) posee un nivel bajo, y un 15,4% (4) que posee un nivel alto, y otro 15,4% (4) posee un nivel alto; viendo que GC el 76,9% (20) posee un nivel alto, y otro 23,1% (6) posee un nivel medio en la variable física.

Tabla 48
Estadística descriptiva física en el postest de los dos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n=26)	Control (n=26)
Media	8,00	12,81
Mediana	6,50	13,00
Moda	6	13
Mínimo	5	10
Máximo	14	14

Nota: Indica la estadística descriptiva de la dimensión física en el postest. Fuente: Autoría propia.

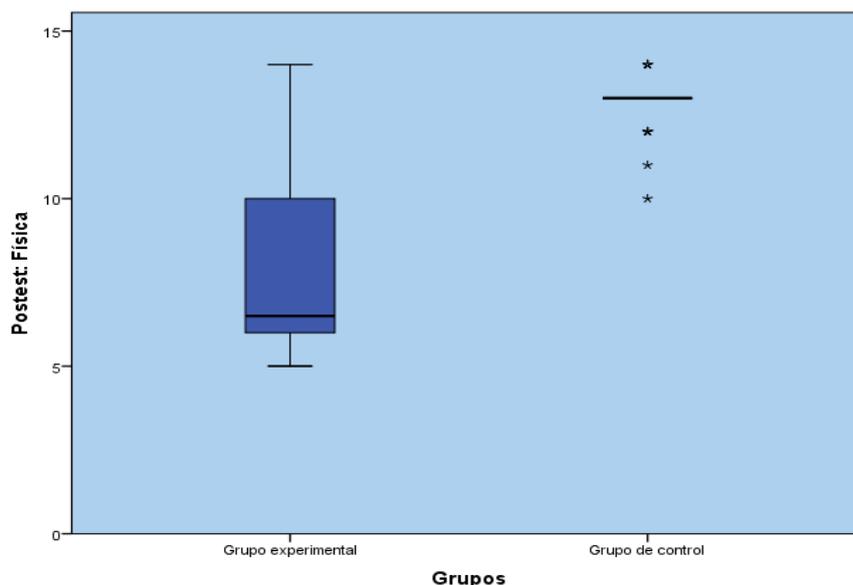


Figura 40. Diagrama de física en el postest. Fuente: Autoría propia.

De lo antepuesto se muestra que los conjuntos estudiados son diferentes (postest), así, el GE muestra un puntaje máximo de 14 puntos, el GC muestra un puntaje máximo de 14; con referencia a la mediana (me), hay una desigualdad de unos 6,5 puntos que ponen por encima al GC (me = 13,00), y su moda (mo), el GC muestra una equivalencia a 13 y el experimental muestra un promedio de 6. Viendo que el GE se muestran excelentes condiciones que el GC con referencia a la variante física en el postest.

Tabla 49
Repartición de frecuencias de resentimiento en el postest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Alto	[13 - 15]	1	3,8%	16	61,5%
Medio	[9 - 12]	8	30,8%	10	38,5%
Bajo	[5 - 8]	17	65,4%	0	0,0%
Total		26		26	

Nota: Indica la frecuencia de la dimensión resentimiento en el postest. Fuente: Autoría propia.

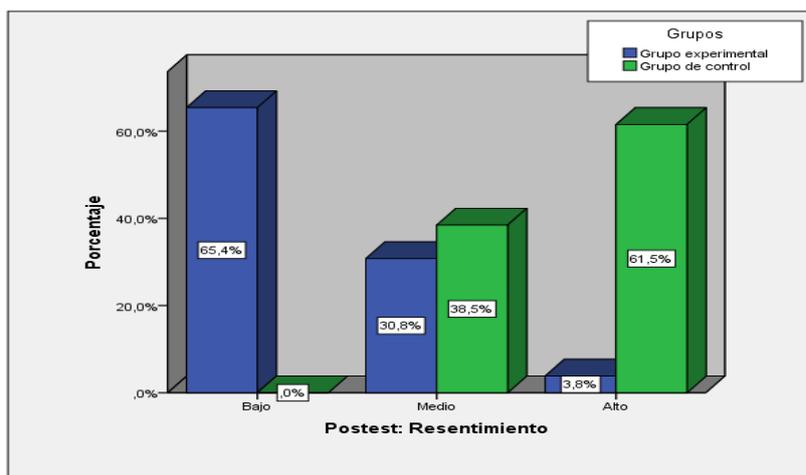


Figura 41. Porcentaje de resentimiento en el postest. Fuente: Autoría propia.

De lo anterior, se observa que en el GE el 65,4% (17) posee un nivel bajo, seguido por un 30,8% (8) que posee un nivel medio, y uno 3,8% (1) asume un alto nivel; por otra parte, en el GC el 61,5% (16) asume un nivel alto, y uno 38,5% (10) asume un nivel medio en la dimensión resentimiento.

Tabla 50

Estadísticas descriptivas de resentimiento en el postest de los dos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n=26)	Control (n=26)
Media	7,88	12,62
Mediana	7,50	13,00
Moda	5	13
Mínimo	5	12
Máximo	13	13

Nota: Indica la estadística descriptiva de la dimensión resentimiento en el postest. Fuente: Autoría propia.

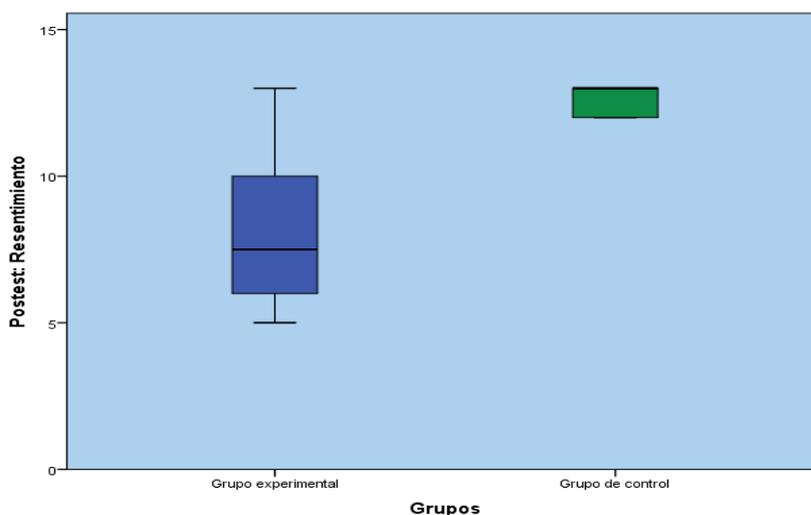


Figura 42. Diagrama de resentimiento en el postest. Fuente: Autoría propia.

De lo antepuesto se observa que los conjuntos estudiados son diferentes (postest), así, el GE posee un puntaje máximo de 13 puntos, el GC posee un puntaje máximo de 13; con referencia a la mediana (me), con una desigualdad de unos 5,5 puntos que pone por encima al GC (me = 13,00), y refiriéndose a la moda (mo), el GC muestra una equivalencia a 13 y el GE muestra un promedio de 15. Viendo que el GE se halla en superiores situaciones que el GC con referencia al resentimiento en el postest.

Tabla 51
Repartición de frecuencia de sospecha en el postest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Alto	[13 - 15]	0	0,0%	4	15,4%
Medio	[9 - 12]	9	34,6%	22	84,6%
Bajo	[5 - 8]	17	65,4%	0	0,0%
Total		26		26	

Nota: Indica la frecuencia de la dimensión sospecha en el postest. Fuente: Autoría propia.

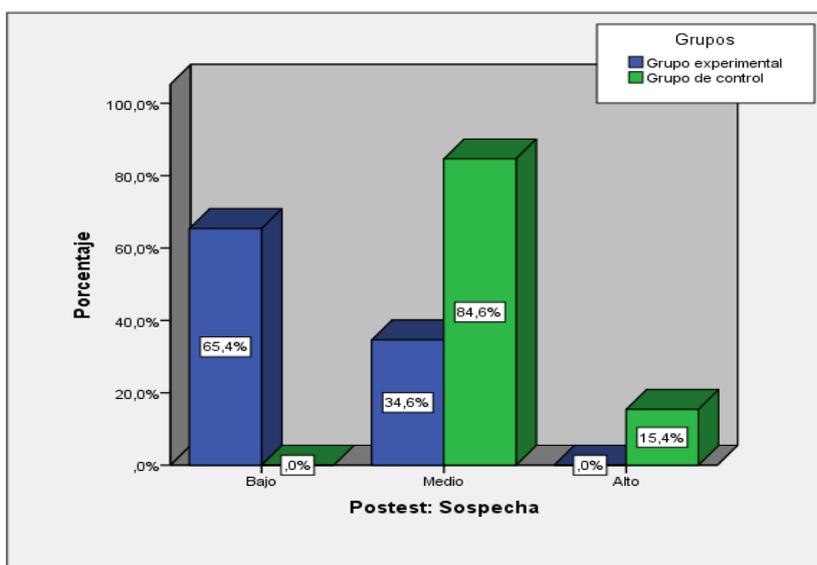


Figura 43. Porcentaje de sospecha en el postest. Fuente: Autoría propia.

De lo anterior, se muestra que en el GE el 65,4% (17) asume un nivel bajo, y el 34,6% (9) tiene un nivel medio; viendo al GC con el 84,6% (22) asume un nivel medio, y el 15,4% (4) posee un alto nivel en la variante sospecha.

Tabla 52
Estadísticas descriptivas de sospecha en el postest de los dos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n=26)	Control (n=26)
Media	7,77	11,73
Mediana	8,00	12,00
Moda	5	12
Mínimo	5	10
Máximo	12	15

Nota: Indica la estadística descriptiva de la dimensión sospecha en el postest. Fuente: Autoría propia.

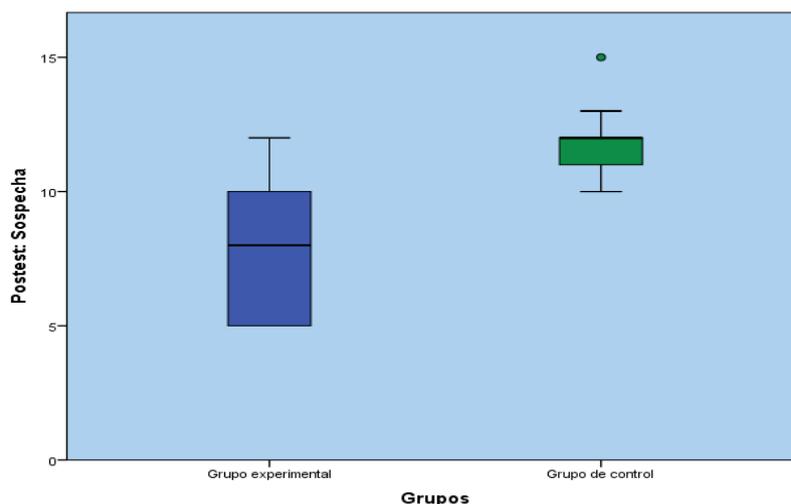


Figura 44. Diagrama de sospecha en el postest. Fuente: Autoría propia.

De lo antepuesto se muestra que los conjuntos estudiados son diferentes (postest), así, el GE demuestra un puntaje máximo de 12 puntos, el GC muestra un puntaje máximo de 15; con referencia a la mediana (me), tenemos una desigualdad de unos 4,00 puntos que pone por encima al GC (me = 12,00), y su moda (mo), el GC muestra una equivalencia a 12 y el experimental muestra un promedio de 5. Viendo que el GE tiene superiores condiciones que el GC con referencia a la variante sospecha en el postest.

5.2 Discusión de resultados

Demostrado que los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresividad de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. ($z = -5,648$. $p < 0.01$ a favor del GE, rango promedio GE = 15,42 > GC = 37,58), estos resultados pudieron ser contrastados con el estudio de

Arias (2015), concluye que los juegos repercuten de forma positiva en la formación del pensamiento matemático de los alumnos de inicial, ya que estos incentivan a la distribución, seriación, idea de números y conservación de cantidad.

También, se encontró que los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la irritabilidad de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. ($z = -5,248$ $p < 0.01$ a favor del GE, rango promedio $GE = 16,73 > GC = 36,27$), Montero (2015) manifiesta que la técnica es efectiva que guía al maestro y a los menores teniendo en cuenta la contextualización en el procedimiento de resolución de ejercicios. Por ello la investigación tiene un punto de vista formativo sólido que ayudara a reforzar la práctica didáctica y educativa en clase.

Así también se encontró que los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión verbal de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. ($z = -4,252$ $p < 0.01$ a favor del GE, rango promedio $GE = 18,10 > GC = 34,90$), estos resultados pudieron ser contrastados con el estudio de Vargas (2015), alegó que el aprendizaje para solucionar problemas matemáticos es importante en los menores, luego de implementar el método se vio que los menores mejoraron en sus logros y supieron actuar y razonar mejor ante algún ejercicio aritmético.

Así mismo se encontró que los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión indirecta de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. ($z = -4,656$ $p < 0.01$ a favor del GE, rango promedio $GE = 17,31 > GC = 35,69$), estos resultados pudieron ser contrastados con el estudio de Coronel (2015) afirma que se encontró que los maestros no emplean técnicas centradas en juegos, también se vio que hay un pequeño vínculo entre el juego y la enseñanza de la lectura, por eso que se crearon técnicas didácticas que incluyen a aplacar y complacer los juegos como técnica para llamar la atención de los alumnos.

Seguidamente se encontró que los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión física de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. ($z = -5,190$ $p < 0.01$ a favor del GE, rango promedio GE = 16,42 > GC = 36,58), estos resultados pudieron ser contrastados con el estudio de García (2017) manifiesta que se hallaron grados promedios y altos antes del programa, luego de aplicado el programa se encontró un grado bajo, lo que nos quiere decir que si hay un grado de repercusión significativo al emplear el programa.

Por otro lado, se encontró que los juegos didácticos influyen significativamente en el control del resentimiento de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. ($z = -5,435$ $p < 0.01$ a favor del GE, rango promedio GE = 15,73 > GC = 37,27), estos resultados pudieron ser contrastados con el estudio de Becerra y Sánchez (2017), alegaron que al implantar este método de intervención de agresividad en el receso, se minimizara este problema sino que de igual manera se mostrara una manera lúdica para interactuar con el resto reforzando distintas capacidades y habilidades en los alumnos, que influenciaran en el aspecto social porque será dado en sus casas también.

Para terminar, se encontró que los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la sospecha de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. ($z = -5,041$ $p < 0.01$ a favor del GE, rango promedio GE = 17,31 > GC = 35,69), estos resultados pudieron ser contrastados con el estudio de Guerrero (2015), menciona que se llegó a incorporar el programa y esta contribuyo de forma efectiva a reducir la agresividad, al momento del diagnóstico se encontró que los menores no emplean métodos, los juegos que más resaltaron son los juegos en grupos y el respecto a los parámetros en las labores.

Conclusiones

- Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresividad de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. ($z = -5,648$. $p < 0.01$ a favor del grupo experimental, rango promedio $GE = 15,42 > GC = 37,58$).
- Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la irritabilidad de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. ($z = -5,248$ $p < 0.01$ colocando en mejor condición al grupo experimental, rango promedio $GE = 16,73 > GC = 36,27$).
- Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión verbal de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. ($z = -4,252$ $p < 0.01$ colocando en mejor condición al grupo experimental, rango promedio $GE = 18,10 > GC = 34,90$).
- Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión indirecta de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. ($z = -4,656$ $p < 0.01$ colocando en mejor condición al grupo experimental, rango promedio $GE = 17,31 > GC = 35,69$).
- Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión física de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. ($z = -5,190$ $p < 0.01$ colocando en mejor condición al grupo experimental, rango promedio $GE = 16,42 > GC = 36,58$).
- Los juegos didácticos influyen significativamente en el control del resentimiento de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. ($z = -5,435$ $p < 0.01$ colocando en mejor condición al grupo experimental, rango promedio $GE = 15,73 > GC = 37,27$).

- Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la sospecha de los educandos del 5to grado de primaria de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. ($z = -5,041$ $p < 0.01$ colocando en mejor condición al grupo experimental, rango promedio $GE = 17,31 > GC = 35,69$).

Recomendaciones

- Se recomienda al Ministerio de Educación dirigir en términos pedagógicos, que el docente contextualice, en sus clases, las pistas lúdicas que dejan los niños para aprovechar sus acciones creativas e imaginativas. El papel del juego didáctico para controlar la agresividad no es proponer un contenido exclusivo sobre esto, sino posibilitar un proceso engendrado en el compartir la cultura lúdica de los niños, en la socialización del juego y en el fomento de la fantasía y la imaginación propias del niño.
- Asimismo, se recomienda que en el aula debe de existir un sector en el que los educandos puedan trabajar con juegos didácticos, involucrando a los niños en el contexto de la fantasía, proponiendo una clase, por ejemplo, basada en la dimensión simbólica dirigida a los medios, en la que el objetivo es desarrollar una práctica pedagógica con el contenido dibujos animados, invitándolos a jugar con algunos personajes y sus tramas, que habitan el cotidiano lúdico, y también brindan un espacio para que la inventiva de los niños emerja y tome forma.
- También se recomienda realizar una propuesta de un programa de actualización dirigido a docentes y directores con el fin de que conozcan la conducción de las conductas agresivas, por medio de diversos sectores como las instituciones policiales, Ministerio de Salud, Defensoría Municipal del Niño y del Adolescente, etc.
- También se sugiere que se debe de permitir que los niños disfruten de la prerrogativa de ser sujetos de derechos en la Educación inicial solo es posible si consideramos la centralidad, la producción de cultura y el protagonismo de los niños como telón de fondo. Solo así podremos lograr otra lectura sobre los juegos didácticos para el control de la agresividad en la rutina escolar.

- De la misma forma se debe de reconocer la perspectiva del niño, así como la valorización de sus racionalidades, lo que nos lleva a considerar otras formas de expresión infantil que palpitan a partir de experiencias del juego didáctico.
- Lo lúdico aporta creatividad e imaginación, lo que despierta el placer de desarrollar lo propuesto. La escuela que crea esta condición para el alumno incluye cada vez más el lado afectivo y motor, lo que facilita el aprendizaje. Por eso, la institución educativa necesita estar preparado para incluir los cambios en su rutina, dejando un poco de la pizarra, papel y lápiz e ir al cemento. Las actividades deben ser apropiadas para cada grupo de edad, ya que esta es la única forma de estimular la creatividad, la imaginación y la mejora en el aprendizaje.
- Opinamos que el esfuerzo y dedicación de los docentes debe ser enorme, pero si cada uno hace su parte, tendremos una educación más inclusiva, mejores aprendizajes y resultados positivos para todos. Sin embargo, comprender las manifestaciones agresivas en la etapa escolar temprana del niño ayudará a elegir la forma de revertir el problema. Por tanto, la familia es una parte esencial de la combinación de escuela y educación.

Referencias

- Aguirre, S. y Ortega J. (2017). *Programa basado en normas de convivencia democrática para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas del V ciclo de educación primaria de la I.E N° 16532 Icamanche, San José de Lourdes, San Ignacio - 2014.* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Perú.
- Arias, C. M. (2015). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa El Jardín de Ibagué- 2015.* Recuperado de Recuperado de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/625>
- Ballesteros, A. (2011). *Los medios y los recursos básicos en la educación básica.* D.F., México: Editorial Trillas.
- Bernal, A. (2016). *Metodología de la investigación.* México: Pearson.
- Buss, A. (1969). *Psicología de la agresión.* Buenos Aires: Troquel.
- Cabanillas A. G. (2004). *Influencia de la enseñanza directa en el mejoramiento de la Satisfacción académica de los encuestados de Ciencias de la Educación* (Tesis de maestría). Recuperado de https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/Tesis/Human/cabanillas_ag/contenido.htm.
- Calva, M. I. y Izquierdo, M. M. (2019). *Estrategias motivacionales, para mejorar la atención en los estudiantes del cuarto grado primaria Institución Educativa 17649 San Ignacio* (Tesis de pregrado). Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40320/Calva_HMIzquierdo_VMM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cardona, M. (2013). *Efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje de expresiones y vocabulario básico en inglés, en los niños de grado transición 1 y 2 del colegio*

- Semenor*. Colombia: Recuperado de: <http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/845/Tesis%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Editorial San Marcos.
- Colmenaras, S. (2012). *Los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura*. Barquisimeto, Venezuela. Recuperado de <http://saber.ucv.ve/bitstream/123456789/6292/1/COMPLETO%20.pdf>.
- Coronel, S. (2015). *Desarrollo curricular. El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado*. Venezuela. Recuperado de <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/1348/dcoronel.pdf?sequence=1>.
- Doron, R. y Parto, J. (2008). *Violencia escolar. Su presencia en institutos de educación secundaria de Andalucía*. *Revista de estudios de juventud*, 42(12), 47- 61.
- Durán, L. (2003). *Estrategias de arte terapia para disminuir las conductas agresivas en alumnos y alumnas del NBI del colegio Fernando Duran Villarroel* (Tesis doctoral). Universidad Academia de Humanismo Cristiano, Chile. Recuperado de <http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/1876/tpeb771.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. España. Recuperado de <http://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/psicologia-educacional-y-tutorial/36.pdf>.
- González, E. (2016). *Práctica de valores y gestión de los aprendizajes, en el área de formación ciudadana y cívica, de los estudiantes de tercer grado de educación*

- secundaria, de la I.E. Carlos Matta Rivera, de Cutervo, 2016* (Tesis de maestría).
Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/21299>
- Gutiérrez, Y. y Rabottini, L. (2007). *Análisis del comportamiento antisocial de los alumnos del primer nivel que cursan estudios en el Liceo Bolivariano Jesús Alberto Marcano Echezuría Marigüitar. Estado Sucre. 2006-2007* (Tesis doctoral).
Venezuela. Recuperado de: <http://ri.bib.udo.edu.ve/handle/123456789/176?mode=full>.
- Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación científica*. México: McGraw- Hill.
- Martínez, V. (2003). Convivencia escolar: problemas y soluciones. *Revista complutense de educación* 12(1), 295-318.
- Montero, M. (2015). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial*. Recuperado de <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/2202>.
- Moreno, A. (2006). *Resolución de conflictos de convivencia en centros escolares*. Madrid: Uned.
- Núñez, P. (2010). Ideas de justicia en conflicto. Divergencias entre las regulaciones de los acuerdos de convivencia y las percepciones juveniles sobre la justicia en la escuela. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2750/275041389027.pdf>
- Papalia, D. (2009). *Evaluación de la violencia escolar en educación infantil y primaria* (Tesis de doctoral). Recuperado de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/24847/1/Tesis_Albaladejo.pdf.
- Perafán, B. (2004). *Posibilidades reales de los docentes para promover valores democráticos ex el aula* (Tesis de maestría) Recuperado de

<https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/10271/u245593.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Rael, R. (2009). *Psicología del desarrollo*. España: Editorial CCS.

Rubio, D. M. (2019). *Juegos tradicionales: una estrategia para promover la socialización del niño de 2 a 5 años en la fundación salud y bienestar*. Colombia. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/403436364/juegos-tradicionales-proyectos-final-docx>

Sánchez, C. (2009). *Nivel de implicación en bullying entre escolares de educación primaria. Relación con el estatus sociométrico y la percepción del clima social, familiar y escolar* (Tesis de doctoral) Recuperado de <https://www.tesisenred.net/handle/10803/11028>

Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseño de la investigación científica*. Lima: Visión Universitaria.

Toro, M. E. (2016). *Modelo de convivencia democrática para fortalecer el clima escolar en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 10021 San José de Chiclayo 2016* (Tesis de doctoral). Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/9353/toro_hm.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Trejo, S. E. (2017). *Clima escolar y relaciones interpersonales en los estudiantes de la institución educativa José Antonio Encinas de Macashca, 2017* (Tesis de maestría). Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27810/trejo_ts.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Trigueros, I. (2002). *Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía máster en profesor de educación secundaria obligatoria y bachillerato,*

formación profesional y enseñanza de idiomas Perú. Recuperado de [http://uvadoc.](http://uvadoc.uva.es/handle/10324/1391)

[uva.es/handle/10324/1391](http://uvadoc.uva.es/handle/10324/1391)

Valderrama, S. (2010). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación*. Lima:

Editorial San Marcos.

Vargas, S. (2015). *Estrategia didáctica a través del juego para la resolución de problemas aritméticos aditivos en los niños del segundo grado* (Tesis de maestría).

Recuperado de <http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2110/2/2015>

[_Vargas_.pdf](#).

Apéndices

Apéndice A: Matriz de consistencia

Apéndice B: Matriz instrumental

Apéndice C: Instrumentos

Apéndice D: Tabulación de datos

Apéndice E: Validaciones

Apéndice F: Sesiones

Apéndice A. Matriz de consistencia

TÍTULO: Influencia de los juegos didácticos en el control de la agresividad en los estudiantes del 5to grado de primaria, 2019

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
<p>Problema general ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el control de la agresividad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019?</p> <p>Problemas específicos PE1. ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el control de la irritabilidad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019? PE2. ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el control de la agresión verbal de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019? PE3. ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el control de la agresión indirecta de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019? PE4. ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el control de la agresión física de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019? PE5. ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el control del resentimiento de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019? PE6. ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el control de la sospecha de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019?</p>	<p>Objetivo general Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el control de la agresividad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.</p> <p>Objetivo específico OE1. Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el control de la irritabilidad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. OE2. Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el control de la agresión verbal de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. OE3. Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el control de la agresión indirecta de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. OE4. Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el control de la agresión física de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. OE5. Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el control del resentimiento de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. OE6. Demostrar la influencia de los juegos didácticos en el control de la sospecha de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.</p>	<p>Hipótesis general Los juegos didácticos influyen significativamente en el control del control de la agresividad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.</p> <p>Hipótesis específicas HE1. Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la irritabilidad de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. HE2. Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión verbal de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. HE3. Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión indirecta de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. HE4. Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la agresión física de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. H.5. Los juegos didácticos influyen significativamente en el control del resentimiento de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019. HE6. Los juegos didácticos influyen significativamente en el control de la sospecha de los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la I.E.P. José Olaya Balandra, San Juan de Lurigancho, 2019.</p>	<p>Variable independiente Juegos didácticos</p> <p>Dimensiones: Juegos basados en el respecto Juegos basados en la autonomía Juegos basados en la solidaridad</p> <p>Variable dependiente Agresividad</p> <p>Dimensiones: Irritabilidad Verbal Indirecta Física Resentimiento Sospecha</p>	<p>Tipo de estudio El enfoque en el que se realiza este estudio es el cuantitativo</p> <p>Diseño de investigación El diseño de nuestra investigación es Cuasi experimental con dos grupos</p> <p>G.E. O1 - X - O2 G.C. O1 - - O2 Donde: G.E. = Grupo experimental G.C. = Grupo de control O1 = Pretest de la agresividad O2 = Posttest de la agresividad X = Tratamiento experimental (juegos didácticos)</p> <p>Población La población del presente estudio está conformada 50 estudiantes del 5º grado.</p> <p>Muestreo No probabilístico selectivo intencional porque no se utiliza la probabilidad ni alguna fórmula matemática y selectiva intencional.</p>

Fuente: Autoría propia.

Apéndice B: Matriz instrumental

Operacionalización de la variable independiente juegos didácticos

Variable	Dimensiones	Estrategia	Sesiones
Variable independiente Juegos didácticos	Juegos basados en el respeto	Actitudes de respeto y aceptación a los compañeros.	1
		Escucha opiniones de sus compañeros.	2
		Propone el dialogo.	3
		Es empático	4
	Juegos basados en la autonomía	Incentiva respetar normas y responsabilidad	5
		Da a conocer sus inquietudes, intereses y conocimiento	6
Interviene en la solución de conflictos		7	
Juegos basados en la solidaridad	Investiga distintas formas de resolver problemas.		
	Propone metas grupales para lograr un objetivo cooperativo.	8	
	Comparte juegos grupales con afecto.	9	
	Organiza grupos para realizar tareas	10	
	Propone diferentes acciones grupales desechando el individualismo.		

Fuente: Autoría propia.

Operacionalización de la variable dependiente agresividad

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Rango	Instrumento
Irritabilidad	Expresa como se siente	3	Nivel alto (13 - 15) Nivel medio (9 - 12) Nivel bajo (5 - 8)	Adaptación del instrumento de Buss y Perry (1992)
	Se enoja con facilidad	12		
	No tiene paciencia para lograr sus metas	22		
	Tiene dificultad para respetar a los demás	26		
	Se molesta con problemas ajenos	30		
Verbal	Su carácter es impredecible	10	Nivel alto (13 - 15) Nivel medio (9 - 12) Nivel bajo (5 - 8)	
	Actúa antes de dialogar	13		
	Amenaza a sus compañeros	17		
	Eleva la voz para ser autoridad	19		
	Es arrogante e insolente	29		
Indirecta	Suele buscar represarías	1	Nivel alto (13 - 15) Nivel medio (9 - 12) Nivel bajo (5 - 8)	
	Es impulsivo	14		
	Es rencoroso	20		
	Cobra venganza ante una agresión	23		
	Busca pleitos con cualquier compañero	27		
Física	Responde a golpes cualquier tipo de agresión	4	Nivel alto (13 - 15) Nivel medio (9 - 12) Nivel bajo (5 - 8)	
	Siempre responde a golpes	6		
	Es impulsivo	11		
	Suele ser intolerante	21		
	Defenderse es igual a saber golpear	24		
Resentimiento	Quisiera poseer lo que otros tienen	8	Nivel alto (13 - 15) Nivel medio (9 - 12) Nivel bajo (5 - 8)	
	No está satisfecho con lo que consigue	15		
	Constantemente esta fastidiado	16		
	Suele ser resentida con sus compañeros	18		
	Se acompleja con sus fracasos	28		
Sospecha	Contempla no ser aceptado en los grupos	2	Nivel alto (13 - 15) Nivel medio (9 - 12) Nivel bajo (5 - 8)	
	Considera que es observado de forma inadecuada	5		
	Considera que es superior al resto	7		
	No es seguro y duda mucho	9		
	Considera que los demás tienen malas intenciones	25		

Fuente: Buss y Perry, 1992.

Apéndice C. Instrumento

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
Enrique Guzmán y Valle
FACULTAD DE PEDAGOGÍA Y CULTURA FÍSICA
Departamento académico de Educación Primaria

Escala de valoración conductas agresivas

Instrucciones

En las siguientes páginas se le presenta una serie de frases sobre el modo cómo el niño se comporta. Después de leer cada frase, y observar al estudiante debe decidir con un “SÍ”, si la conducta se presenta permanentemente, un “A VECES” si la conducta se presenta ocasionalmente y un “NO” si la conducta no se presenta.

Asegúrese de no omitir alguna frase.

N°	Dimensiones / Ítems	Escala		
		No	A veces	Sí
1.	Es muy resentido más de lo que la gente cree.			
2.	Tiende a molestarse cuando es criticado.			
3.	Le molesta las acciones de algunas personas.			
4.	A veces se encuentra “exaltado” y de mal genio.			
5.	Se irrita rápidamente cuando no consigue lo que quiere.			
6.	Cuando la gente le grita, también les grita.			
7.	Cuando se molesta dice cosas desagradables.			
8.	A menudo hace amenazas que no cumple.			
9.	Cuando discute, tiende a levantar la voz.			
10.	Tiende a burlarse de las personas que hacen mal su trabajo.			
11.	A veces habla mal de las personas que no le agradan.			
12.	Con sus amigos acostumbra a burlarse de quienes no le agradan.			
13.	Cuando esta amargo coge lo primero que encuentra a la mano y lo rompe.			
14.	Cuando lo ofenden se niega a realizar las tareas.			
15.	Cuando le molestan se desquita con las cosas de quienes le desagradan.			
16.	Si alguien le golpea primero, le responde de igual manera y de inmediato.			
17.	Quien se burla de sus amigos se enfrentará a golpes él.			
18.	Considera que cuando insultan a su familia y a él, está buscando pelea.			
19.	Cuando verdaderamente pierde la calma, es capaz de pegar a alguien.			
20.	Quienes le insultan sin motivo, encontrarán un buen golpe.			
21.	Aunque no le demuestre a veces siente envidia.			
22.	No está contento con el trabajo que realiza			
23.	Siente que no recibe las recompensas que merece.			
24.	Se siente insatisfecho consigo mismo.			
25.	Guarda rencor a algunos compañeros			
26.	Siente que no es aceptado.			
27.	Siente que lo excluyen del grupo			
28.	Piensa que hay mucha gente que le tiene envidia.			
29.	Sospecha que se ríen de él.			
30.	Desconfía de las personas que tratan de hacerle un favor.			

Fuente: Soto, 2016.

Muchas gracias

Apéndice E. Informes de juicio de expertos

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO EN EL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: MONTALVO FRUTAS WILLIAM
 1.2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA: UNEF - FACULTAD DE PEDAGOGÍA Y CIENCIAS FÍSICAS
 1.3. INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN: Cuestionario de conducta agresiva

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios Cualitativos cuantitativos	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado																				X
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																				X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.																				X
4. ORGANIZACIÓN	Está organizado de forma lógica																				X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos cuantitativos y cualitativos																				X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos científicos																				X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos, científicos y de gestión																				X
8. COHERENCIA	Entre las variables y los indicadores																				X
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				X
10. PERTINENCIA	El inventario es aplicable																				X
PROMEDIO DE VALORACIÓN CUANTITATIVA																					X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Aplicar el instrumento a la muestra de estudio

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

85%

FECHA: 12/10/2019

FIRMA DEL EXPERTO:

DNI N° 07295199



Figura E1. Informe de validación 1. Fuente Autoría propia.

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO EN EL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Molina Prada Jenny Silia.
 1.2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Docente del Nivel Primaria "J.E.P. José Olaya B.
 1.3. INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN: Cuestionario de conducta agresiva
 1.4. TÍTULO DE LA TESIS: Influencia de los juegos didácticos en el control de la agresividad de los estudiantes del 5 to grado de primaria, 2019.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios Cualitativos cuantitativos	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado																✓				
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																✓				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.																✓				
4. ORGANIZACIÓN	Está organizado de forma lógica																✓				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos cuantitativos y cualitativos																✓				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos científicos																✓				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos, científicos y de gestión																✓				
8. COHERENCIA	Entre las variables y los indicadores																✓				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																✓				
10. PERTINENCIA	El inventario es aplicable																✓				
PROMEDIO DE VALORACIÓN CUANTITATIVA																	✓				

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

El instrumento es aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

80 %

FECHA: 3-abril-2019

FIRMA DEL EXPERTO: Jenny Silia P.

DNI N° 42309366

Figura E4. Informe de validación 4. Fuente Autoría propia.

Apéndice F. Sesiones

Sesiones de aprendizaje: Influencia de los juegos didácticos en el control de la agresividad de los estudiantes del 5to grado de primaria, 2019

Sesión N°	Objetivos	Estrategias y técnicas metodológicas	Actividades de sesión	Recursos y materiales	Instrumentos de evaluación	Tiempo
01	En esta sesión los estudiantes y docentes nos presentaremos para tener una buena convivencia escolar.	Juego basado en el respeto.	<ul style="list-style-type: none"> - Se les saluda cordialmente a los estudiantes. - Establecemos nuestros acuerdos para trabajar en el patio de la escuela. - A continuación, se les presenta el juego didáctico “EL DADO CONOCEDOR” <p>Los estudiantes escribirán en un papelito su nombre y lo colocarán en una caja. Se tendrá un dado donde en cada lado se colocará los siguientes datos: un instrumento musical que le gustaría aprender a tocar, qué género de música de gusta escuchar, hobby, película favorita, su mascota y que le gustaría ser de grande.</p> <p>Se formará un círculo con los estudiantes, la docente dirigirá el juego mencionado las reglas que se deberán de cumplir y respetar.</p> <p>La docente sacará los papelitos, luego de ello los estudiantes saldrán en forma ordenada, y lanzaran el dado, el estudiante mencionará sus datos personales, luego lanzaran el dado y saldrá un enunciado, pero este hará mímicas donde sus compañeros tendrán que adivinar cada una de sus respuestas.</p> <p>Al finalizar el juego se harán preguntas relacionadas a las respuestas que dieron cada uno de los estudiantes, verán que algunos coincidirán en sus respuestas, para concluir este juego se cantará una canción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones - Hojas de colores. - 2 cajas - Cinta de embalaje 	Fichas de observación	45 min
02	En esta sesión nos conoceremos, para aceptarnos como somos y así convivir mejor en el aula.	Juego basado en el respeto.	<ul style="list-style-type: none"> - Se les saluda cordialmente a los estudiantes. - Establecemos nuestros acuerdos para trabajar. - A continuación, se les presenta el juego didáctico “TUTTIFRUIT” - El juego se desarrollará en la sala de Karate de la escuela. <p>Pare ello la docente elaborará dos tableros grandes con divisiones que tendrán los siguientes datos: nombre, cualidades, habilidades, fortalezas, debilidades. Ellos harán dos columnas de varones y mujeres; la docente tendrá un pito, al sonido de este los estudiantes saldrán con un plumón a completar los datos que requieren este tablero.</p> <p>Y así sucesivamente todos los estudiantes saldrán al tablero a completar la información.</p> <p>Al finalizar este juego cada uno compartirá al finalizar sus respuestas a través de algunas preguntas ¿Cuáles son tus principales habilidades? ¿Por qué a veces no coincidimos en los gustos? ¿Qué característica te llamo la atención de tu compañero? ¿Estás de acuerdo con las características descritas? ¿Reconoces otras fortalezas de tus compañeros (as)?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones - Hojas de colores. - 2 cartulinas - Cinta de embalaje - Cinta masking tape 	Fichas de observación	45 min
03	En esta sesión expresaremos nuestras emociones y sentimientos que cada uno de nosotros, respetando sus opiniones para convivir mejor.	Juego basado en el respeto.	<ul style="list-style-type: none"> - Se les saluda cordialmente a los estudiantes. - Establecemos nuestros acuerdos para trabajar. - A continuación, se les presenta el juego didáctico “RULETA DE SITUACIONES” <p>En cada división de la ruleta se colocará una situación problemática.</p> <p>Los estudiantes formarán un círculo, al medio se colocará una caja de soluciones, se le entregará una hoja para que ellos escriban sus respuestas.</p> <p>Luego cada uno de ellos contará una anécdota a sus compañeros.</p> <p>¿Para qué nos es útil conocer y comprender las causas y consecuencias de nuestras emociones? ¿Qué debemos tener en cuenta al compartir nuestras emociones? ¿Nos sentimos escuchados y respetados? ¿Respetados las emociones de nuestros compañeros?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones de papelógrafo - Hojas de colores - 2 cartulinas - Cinta de embalaje - Caja - Hojas bond 	Fichas de observación	45 min

04	En esta sesión los estudiantes se colocarán en el lugar del otro para que haya una buena convivencia escolar.	Juego basado en el respeto.	<ul style="list-style-type: none"> - Se les saluda cordialmente a los estudiantes. - Establecemos nuestros acuerdos para trabajar en la sala de innovación de primaria. - A continuación, se les presenta el juego didáctico “HALLANDO LA RESPUESTA” <p>Para ello se elaborará dos carteles SÍ – NO que se pegaran a los extremos del aula, a cada grupo se les entregará piezas de un rompecabezas con diferentes imágenes que tendrán que ordenar y formar, se les dará 5 min a cada grupo y se les preguntará ¿Qué observan en la imagen? ¿Cuál será el motivo del conflicto? ellos tendrán que encontrar una posible solución, para ello se les pide utilizar frases asertivas. Al término los estudiantes tendrán que elegir el SI si están de acuerdo y si no están de acuerdo que moverán hacia la pared del NO. Luego cada estudiante deberá de explicar sus razones de su elección.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cartón - Imágenes - Tijeras - Hojas de colores - Cinta de embalaje - Cartulinas - Silicona 	Fichas de observación	45 min
05	En esta sesión los estudiantes propondrán reglas y responsabilidades construidas conjuntamente para que haya una buena convivencia escolar.	Juego basado en la autonomía.	<ul style="list-style-type: none"> - Se les saluda cordialmente a los estudiantes. - Establecemos nuestros acuerdos para trabajar en el patio de la escuela. - A continuación, se les presenta el juego didáctico “VIAJE DE LETRAS” <p>Se presentarán 2 imágenes grandes, se les pedirá que observen detenidamente cada una de las láminas y expresen lo que están haciendo. Se les preguntará que pasaría si no cumplieran esas responsabilidades, que les pasaría a las flores, a su mascota y a sus materiales.</p> <p>Cada grupo debe de tener una caja con letras, con algunas respuestas de la interrogante, para ello cada grupo tendrá un tiempo determinado para dialogar y se les recordara que todos deben de ayudar a que todos cumplan su función.</p> <p>Los estudiantes a la voz del profesor, del lugar de partida corren 1 de cada grupo llevando en mano una letra y pega en la pizarra formando palabras.</p> <p>Al finalizar cada grupo responderá las siguientes preguntas ¿Qué quiere decir que tienes una responsabilidad? ¿Será importante? ¿De qué me sirve saberlo? ¿Qué hacemos para no olvidarlas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Limpia tipo - Cartulina de colores - Imágenes - Plumones - Cinta de embalaje - Cajas 	Fichas de observación	45 min
06	En esta sesión los estudiantes propondrán soluciones a un problema donde intervengan todos para que haya una buena convivencia escolar.	Juego basado en la autonomía.	<ul style="list-style-type: none"> - Se les saluda cordialmente a los estudiantes. - Establecemos nuestros acuerdos para trabajar en el patio de la escuela. - A continuación, se les presenta el juego didáctico “EL MENSAJE” <p>Se les presenta una lectura, la docente leerá la lectura con ayuda de sus estudiantes. Luego se les entrega una copia de la lectura a cada grupo y se les pide que lo vuelvan a leer y conversen sobre la situación. ¿Por qué se dio el conflicto? ¿Quién tenía la razón? ¿Por qué llegaron a los gritos? ¿Qué hubieras hecho en esa situación? ¿Crees que lo ocurrido afectaría las clases?</p> <p>Cada parte del mensaje se escribirá en una hoja de color doblado al centro de la mesa en una caja.</p> <p>Cada equipo envía un miembro, este busca una parte del mensaje y lleva a sus compañeros para formar el mensaje. No puedo abrirlo antes de llegar donde está su equipo, donde será apuntado. Un segundo jugador devuelve el papel y trae otro, así sucesivamente se van sucediendo hasta que el mensaje se complete.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas de colores. - Plumones - Cajas - Lectura - Copias - Sobres de carta 	Fichas de observación	45 min
07	En esta sesión los estudiantes manifiestan intereses por la realidad estableciendo relaciones y comunicando sus	Juego basado en la autonomía.	<ul style="list-style-type: none"> - Se les saluda cordialmente a los estudiantes. - Establecemos nuestros acuerdos para trabajar en el área de talleres de la I.E. - A continuación, se les presenta el juego didáctico “DELETREANDO” <p>Se les mostrará 5 imágenes a los estudiantes, se propicia la conversación entre los estudiantes sobre la imagen presentada recordándoles que deben de dar la oportunidad de escuchar a cada integrante del grupo y así juntos poder encontrar la respuesta adecuada para el deletreando. Este juego consiste en que cada grupo dice una palabra bastante larga y los demás han de encontrar de cada letra una palabra. En cada equipo un estudiante</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas - Plumones - Letras - Hojas bond - Lápices - Plumones de pizarra. 	Fichas de observación	45 min

	saberes para una buena convivencia armoniosa.		hace de secretario y anota las palabras que van mencionando sus compañeros. Después de un momento se detiene el juego. Al finalizar el juego se les mencionará lograremos vivir en paz cuando ya no existan diferencias entre las personas y comprendamos que todos somos parte de una misma realidad, una misma esencia, un mismo mundo, la misma vida.			
08	En esta sesión los estudiantes formulan objetivos y normas en conjunto que benefician una buena convivencia en el aula.	Juego basado en la solidaridad.	<ul style="list-style-type: none"> - Se les saluda cordialmente a los estudiantes. - Establecemos nuestros acuerdos para trabajar en el patio del colegio. - A continuación, se les presenta el juego didáctico “CONSEGUIR LA BATALLA” <p>Para ello se formarán grupos, cada grupo utilizara un polo que los identifique como equipo (amarillo, rojo, azul y verde) Un educando está delegado para patrullar la bandera (vigilante) el que encontrará al medio del patio. Los demás compañeros se concentrarán por todo el patio dispersos. Los educandos tratarán robar la bandera, corriendo por el rededor, pero con cuidado de que el vigilante los atrape. Si el vigilante llega a tocar a uno este debe convertirse en el vigilante. El educando que consiga la bandera gana el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cajas - Bandera - Conos - Ula-ula 	Fichas de observación	45 min
09	En esta sesión los estudiantes se relacionan con afecto, compartiendo juegos grupales para tener una buena convivencia armoniosa en el aula.	Juego basado en la solidaridad.	<ul style="list-style-type: none"> - Se les saluda cordialmente a los estudiantes. - Establecemos nuestros acuerdos para trabajar en el patio del colegio. - A continuación, se les presenta el juego didáctico “LOS INDIOS Y LOS CAZADORES” <p>Se divide a los estudiantes en dos grupos iguales, los indios y los cazadores. Los cazadores forman un círculo, con los ojos vendados y las piernas abiertas de modo que el pie de cada estudiante quede junto al pie del siguiente; y los brazos en el pecho. Dentro del círculo están los indios que intentan salir silenciosamente del círculo, pasando gateando por entre las piernas. En el momento que el cazador siente que alguien quiere salir, descruza los brazos e intenta cogerlo. Si alguien logra salir sin haberse descubierto por los cazadores gana un punto para su equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Venda - Cartulina - Plumas de colores. - Cinta de embalaje. - Decorativos 	Fichas de observación	45 min
10	En esta sesión los estudiantes se organizarán apropiadamente y realizarán trabajos o actividades en grupo para convivir mejor.	Juego basado en la solidaridad.	<ul style="list-style-type: none"> - Se les saluda cordialmente a los estudiantes. - Establecemos nuestros acuerdos para trabajar en el patio del colegio. - A continuación, se les presenta el juego didáctico “LA ARAÑA” <p>Se elige por sorteo a un estudiante, que será la araña y se colocará en el centro del patio de juego. La araña silba o hace un ruido con el pito. Cuando los estudiantes oyen esta señal ha de pasar lo más cerca que puedan de ella, pero evitando que lo toque. La araña no se puede mover de su sitio. Cuando consigue coger a un estudiante, este se convierte su brazo que le ayuda a cazar. El juego termina cuando ya no quede ninguno y la araña se convierta en un autentica araña.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sogas - Ula-ula - Silbato 	Fichas de observación	45 min

Fuente: Autoría propia.