

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PRIVADO SAN SILVESTRE

R.M. N 088-98 ED D.S. N 050 – 02 ED



TESIS

Influencia de las actividades lúdicas en la reducción de las
conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la
Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 de
San Juan de Lurigancho Lima – 2019

Tesis para optar Título de profesora de educación inicial

Mitzy Mayra Rubina Ramirez

Lima - Perú

2020

Dedicatoria

A Dios por darme la vida y salud para disfrutar de esta hermosa profesión. A mi madre por su apoyo incondicional, por brindarme las palabras de aliento en los momentos más difíciles. A mis hijos Leonardo, Xiomara y Guadalupe por ser mi inspiración diaria de superación.

Agradecimiento

Quiero agradecer de manera especial a cada una de las personas que contribuyeron a la realización de esta tesis, brindándome su apoyo y acompañarme en el camino hacia el logro de mis objetivos.

A mi asesor por su gran paciencia y dedicación, por sus aportes académicos y el acompañamiento en el proceso de la elaboración de esta investigación.

Lista de contenidos

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
1. Planteamiento del Problema.....	11
1.1 Formulación del problema.....	12
1.1.1 Problema específico 1.....	12
1.1.2 Problema específico 2.....	12
1.1.3 Problema específico 3.....	12
1.2 Objetivo.....	12
1.2.1 Objetivos específicos 1	13
1.2.2 Objetivos específicos 2	13
1.2.3 Objetivos específicos 3	13
1.3 Justificación.....	13
1.3.1 Justificación teórica	13
1.3.2 Justificación metodológica	13
1.3.3 Justificación Práctica	14
CAPITULO II.....	15
EL MARCO DE REFERENCIA.....	15
2.1 Antecedentes de la investigación	16
2.1.1 Antecedentes internacionales.....	16
2.1.2 Antecedentes nacionales	18
2.2 Bases teórico - científicas	21
2.2.1 Actividades lúdicas.....	21
La creatividad	22
Juegos cooperativos	24
Estrategias innovadoras.....	25
2.2.2 Conductas agresivas	25
Agresividad física	26
Agresividad verbal.....	27
Agresividad psicológica	27
2.2.3 Definición de términos básicos	28
Actividades lúdicas.	28
Conductas agresivas.....	29
Juegos lúdicos	29
Agresividad física	29

Variable:	29
Indicadores:	29
Instrumento de observación.....	30
Juegos cooperativos	30
CAPÍTULO III: SISTEMA DE HIPÓTESIS Y VARIABLES	31
3. Hipótesis.....	32
3.1 Hipótesis general	32
3.1.1 Hipótesis específicas 1.....	32
3.1.2 Hipótesis específicas 2.....	32
3.1.3 Hipótesis específicas 3.....	32
3.2 Variables	32
3.2.1 Variable independiente: Influencia de las actividades lúdicas.	32
3.2.2 Variable dependiente: Conductas agresivas.	32
3.3 Operacionalización de las variables	32
CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO	35
4.1 Enfoque de la investigación.....	36
4.2 Diseño de investigación.....	36
4.3 Tipo de investigación	36
4.4 Niveles de investigación.....	37
4.5 Método de investigación.....	37
4.6 Población universo, estudio y muestra.....	37
4.1.1 Población: universo: 230 entre niños y niñas	37
4.1.2 Población de estudio: 84 entre niños y niñas	37
4.1.3 Población muestra: 69 entre niños y niñas	37
4.7 Criterios de selección.....	37
4.8 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	39
4.9 Confiabilidad del instrumento de medición	39
4.10 Prueba de normalidad	40
4.11 Método de análisis de datos	41
4.12 Aspectos éticos	41
CAPÍTULO V: RESULTADOS	43
5.1 Descripción de los resultados	44
5.1.1 Resultados de la aplicación de los instrumentos por dimensiones	44
Resultados de las dimensiones de la variable X (Modelos)	44
5.1.2 Resultados de las dimensiones de la variable Y (Modelos)	47
5.1.3 Frecuencia de las dimensiones y variables.....	50
5.2 Prueba de Hipótesis	58
5.2.1 Prueba de hipótesis general.....	58

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	62
6. Conclusiones	63
CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES	64
7. Recomendaciones.....	65
CAPÍTULO VIII: REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	66
8. Referencia bibliográfica	67
CAPÍTULO IX: APÉNDICES	71
9. Apéndice.....	72

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Operacionalización de la variable independiente (X)</i>	33
Tabla 2 <i>Operacionalización de la variable dependiente (Y)</i>	34
Tabla 3 <i>Confiabilidad de los instrumentos por alfa de Cronbach</i>	39
Tabla 4 <i>Escala de valores de medición de confiabilidad del instrumento</i>	40
Tabla 5 <i>Homogeneidad de la variable (X)</i>	40
Tabla 6 <i>Homogeneidad de la variable (Y)</i>	41
Tabla 7 <i>Análisis de la 1ra dimensión pregunta N° 1 de la (D1X)</i>	44
Tabla 8 <i>Análisis de la 2da dimensión pregunta N° 4 de la (D2X)</i>	45
Tabla 9 <i>Análisis de la 3radimensión pregunta N° 7 de la (D3X)</i>	46
Tabla 10 <i>Análisis de la 1ra dimensión pregunta N° 10 de la (D1Y)</i>	47
Tabla 11 <i>Análisis de la 2da pregunta N° 13 de la (D2Y)</i>	48
Tabla 12 <i>Análisis de la 3ra dimensión pregunta N° 16 de la (D3Y)</i>	49
Tabla 13 <i>Análisis de la dimensión de la creatividad (D1X)</i>	50
Tabla 14 <i>Análisis de la dimensión de los juegos cooperativos (D2X)</i>	51
Tabla 15 <i>Análisis de la dimensión de las estrategias innovadoras (D3X)</i>	52
Tabla 16 <i>Análisis de la dimensión de la agresividad física (D1Y)</i>	53
Tabla 17 <i>Análisis de la dimensión de la agresividad verbal (D2Y)</i>	54
Tabla 18 <i>Análisis de la dimensión de la agresividad psicológica (D3Y)</i>	55
Tabla 19 <i>Análisis de las actividades lúdicas (VX)</i>	56
Tabla 20 <i>Análisis de la reducción de conductas agresivas (VY)</i>	57
Tabla 21 <i>Prueba de hipótesis general</i>	58
Tabla 22 <i>Prueba de hipótesis específica 1</i>	59
Tabla 23 <i>Prueba de hipótesis específica 2</i>	60
Tabla 24 <i>Prueba de hipótesis específica 3</i>	61

Lista de figuras

Figura 1 Histograma porcentual de la pregunta N° 1 de la variable (D1X)	44
Figura 2 Histograma porcentual de la pregunta N° 4 de la variable (D2X)	45
Figura 3 Histograma porcentual de la pregunta N° 7 de la variable (D3X)	46
Figura 4 Histograma porcentual de la pregunta N° 10 de la variable (D1Y)	47
Figura 5 Histograma porcentual de la pregunta N° 13 de la variable (D2Y)	48
Figura 6 Histograma porcentual de la 16ma pregunta de la variable (D3Y).....	49
Figura 7 Histograma porcentual de la dimensión creatividad (D1X).....	50
Figura 8 Histograma porcentual de la dimensión de los juegos cooperativos (D2X).....	51
Figura 9 Histograma porcentual de la dimensión de las estrategias innovadoras (D3X)....	52
Figura 10 Histograma porcentual de la dimensión agresión física (D1Y)	53
Figura 11 Histograma porcentual de la dimensión agresión verbal (D2Y)	54
Figura 12 Histograma porcentual de la dimensión agresividad psicológica (D3Y)	55
Figura 13 Histograma porcentual de la dimensión actividades lúdicas (D3Y)	56
Figura 14 Histograma porcentual en la reducción de las conductas agresivas (VY).....	57
Figura 15 Indicaciones de las actividades lúdicas de juegos cooperativos	86
Figura 16 Niños explorando su creatividad para la separación de colores.....	86
Figura 17 Juego de la ronda haciendo que coordinen los niños sus movimientos	86
Figura 18 Estrategias de conseguir la figura que se requiere	87
Figura 19 Observación del recorte de las figuras.....	87
Figura 20 Estrategias empleadas por los niños para el recorte de las figuras.....	87
Figura 21 Actividad lúdica en cooperación mutua.....	88
Figura 22 Actividad lúdica de innovación, juego original	88
Figura 23 Actividad lúdica realizando juego cooperativo	88

Presentación del Proyecto

El presente estudio está basado en mis experiencias de las prácticas profesionales con niños y niñas de 5 años de edad, en contacto en diferentes instituciones educativas públicas de educación inicial, a lo largo de años pude observar que los niños y niñas a sus relaciones interpersonales presentaban una serie de conductas agresivas (empujar; patear, arañar, pellizcar, insultar, gritar, hablar palabras hostiles, poner el pie para que se caiga el compañero, excluir del grupo a sus compañeros, etc.) en diferentes momentos, ya fuera o al interior del aula, en momentos de juego grupal o en la hora de juego al aire libre con mayor relevancia en la Institución Educativa Inicial N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima del año 2019. Esta presentación de actitudes agresivas y las acciones de las docentes de realizar permanentes juegos lúdico que contrarrestaban de manera significativa en esta Institución Educativa fue motivo de iniciar la investigación a qué se debían dichas conductas agresivas y como las docentes con los juegos lúdicos reducían significativamente.

En la actualidad se vienen conociendo que las conductas agresivas tienen sus orígenes en la infancia, instalada como una reacción innata o preparada al servicio de la defensa ante situaciones de riesgo; además confirman, que la conducta agresiva, específicamente la física, comienza al final del primer año de la vida del niño. Conductas como morder, dar patadas, pelear, amenazar con golpear o atacar físicamente eran mostradas por uno de cada cuatro o cinco niños. La investigación contiene 9 capítulos: El primer capítulo contiene el caso de juegos lúdicos, problemas, los objetivos y justificaciones, en el capítulo II está detallado el marco referencial y el marco teórico, en el III capítulo las hipótesis y las operacionalizaciones, en el capítulo IV se detalló sobre las características de la investigación, población, la fiabilidad y la homogeneidad, en el V capítulo estadística descriptiva e inferencial final, finalmente concluye con 4 conclusiones y 4 recomendaciones.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Planteamiento del Problema

El avance y crecimiento de la violencia en todos los lugares de la sociedad del mundo ha hecho convivencias muy perjudiciales para el desarrollo integral y el bienestar de los niños y niñas principalmente. Esta violencia se evidencia cada día en las agresiones físicas, verbales y psicológicas; del mismo modo ha dado el origen en el futuro, como problemas sociales como a los asaltos, terrorismo, corrupción, amenazas, acosos, feminicidios, asesinatos, secuestros, violaciones que se observa a diario, hay un deterioro cada vez más notorio en nuestras sociedades nacionales e internacionales.

Hablar sobre la agresividad es muy común en las instituciones educativas, se presenta y afecta al niño en su desarrollo personal, cognitivo y actitudinal, en el ambiente escolar, social y en el entorno que lo rodea, dando causas en el futuro desordenes para la personalidad; mientras los masajes, las caricias y la adecuada cercanía física propiciarán un desarrollo socioafectivo sano, prepara para ser mejores seres humanos en el futuro.

Como las futuras docentes observamos en los niños y niñas actuar de manera diferente, cada niño o niña muestra su propio estilo de comportamiento. Todos los niños realizan sus juegos lúdicos, luego de algunas apreciaciones evaluativas se puede apreciar que existen diferencias en cuanto a sus actitudes y aprendizajes en las diferentes materias, a pesar de que todos son de la misma edad y reciben los mismos aprendizajes y estrategias del profesor, no todos los niños tienen los mismos niveles cognitivos y actitudes.

Pero los niños que conviven realizando las actividades lúdicas permanentes como en la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho Lima del año 2019, que observé en mis prácticas profesionales a niños y niñas que hablan palabras soeces, empujarse, tirarse patadas, gritarse. Las docentes de esta institución educativa han logrado corregir estas actitudes agresivas realizando los juegos lúdicos. Se observó disminuir las actitudes agresivas de los niños y niñas de esta institución educativa. Por ello fue el interés de realizar el presente estudio para sugerir a otras colegas y a las autoridades que den mayor importancia a estas actividades lúdicas que superan las actitudes agresivas en los niños y niñas.

1.1 Formulación del problema

¿Cómo influye las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho Lima - 2019?

1.1.1 Problema específico 1

¿En qué medida la creatividad influye las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho - 2019?

1.1.2 Problema específico 2

¿En qué medida los juegos cooperativos influyen las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho Lima - 2019?

1.1.3 Problema específico 3

¿En qué medida las estrategias innovadoras influyen las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho Lima - 2019?

1.2 Objetivo

Demostrar la influencia de las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho – 2019.

1.2.1 Objetivos específicos 1

Demostrar que la creatividad influye las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho – 2019.

1.2.2 Objetivos específicos 2

Demostrar que los juegos cooperativos influyen las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho – 2019.

1.2.3 Objetivos específicos 3

Demostrar que las estrategias innovadoras influyen las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho – 2019.

1.3 Justificación

1.3.1 Justificación teórica

En el proceso del estudio para la variable independiente Actividades lúdicas, “se emplearon factores determinantes personales, sociales e institucionales en las que se desenvuelve el niño y la niña” como menciona Garbanzo (2007), lo tomado como caso “natural” cuando esta realidad de la agresividad se podría evitar realizando juegos lúdicos como en la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho del año 2019.

1.3.2 Justificación metodológica

Sobre la justificación metodológica del caso reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial

Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho del año 2019, (Galan, 2010) planteó “que existe un nuevo método o una nueva estrategia para generar conocimiento valido y confiable y por lo tanto para investigar y observar durante un proceso que implica varias fases” (p.2). Para lograr el objetivo de estudio en la presente investigación se elaboró un instrumento de medición: para las variables: “Actividades lúdica y conductas agresivas”. Estos instrumentos antes de su aplicación a la muestra poblacional, fueron puestos a consideración de los expertos. Asimismo, pasaron la prueba estadística de confiabilidad y normalidad. El resultado de la confiabilidad fue la existencia de la suficiencia y la aplicabilidad donde se determinó que el instrumento de medición fue de consistencia y validez del contenido con un promedio = 0,899 y de la normalidad fue valor $P < 0,05$.

1.3.3 Justificación Práctica

La justificación práctica del problema como las razones acerca de la utilidad y aplicabilidad de los resultados del estudio y de la importancia objetiva de analizar los hechos de la agresividad que los constituyen y de la posibilidad de llegar a conclusiones lógicas de su solución con las actividades lúdicas y cuando su desarrollo ayuda a resolver un problema o propone estrategias que contribuyen a resolverlo. Los resultados de la investigación, permitirán poner en consideración al gobierno central, al Ministerio de Educación, a las Unidades de gestión Local, UGEL 05 de San Juan de Lurigancho y el Ministerio de Educación asimismo a la Dirección de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho a efectos que tomen las decisiones pertinentes con las recomendaciones y aportes de la presente investigación a favor de mejorar las conductas agresivas.

CAPITULO II

EL MARCO DE REFERENCIA

2.1 Antecedentes de la investigación

Los estudios científicos realizados a nivel internacional y nacional sobre las actividades lúdicas reducen las conductas agresivas y sus dimensiones: Creatividad, Juegos cooperativos, estrategias innovadoras, Agresividad física, agresividad verbal y la agresividad psicológicos.

2.1.1 Antecedentes internacionales.

La presente investigación cuenta con respaldo de los investigadores internacionales en el tema de las actividades lúdicas que reducen las conductas agresivas como ilustraron (Conde & León, 2015) en la ciudad de Tolima:

El trabajo fue realizado con el objetivo de implementar las estrategias lúdicas y pedagógicas diseñadas para contribuir al mejoramiento de la convivencia en los niños y niñas, disminuir comportamientos agresivos y contribuir con el adecuado proceso de aprendizaje en el grado de preescolar de la Institución Educativa Las Acacias. [.....] una herramienta facilitadora del desarrollo social y emocional de los niños dentro del proceso de enseñanza, ya que la agresión física y verbal es uno de los factores que alteran la integración de los mismos y crea un ambiente no propicio para una sana convivencia [.....] la investigación favoreció la implementación de nuevos escenarios pedagógicos para contribuir en la formación de niños y niñas, que logren convivir en armonía y comunicación constante con las personas que intervienen en su formación, y desde un modelo constructivo llevarlos a mejorar sus conductas y demostrar su aplicación y adecuado comportamiento en su entorno vivencial (P. 9)

De igual Manera (Masaquiza, 2013) En un estudio titulado La agresividad y su incidencia en el rendimiento académico de los niños/as del primer grado de educación general básica de la escuela “marqués de selva alegre” de la parroquia la península cantón Ambato provincia de Tungurahua” realizado en

la ciudad del Ecuador manifestó:

En el presente trabajo de investigación se demuestra en su forma real de quienes han participado en este trabajo de investigación están expuestos al cambio y dichos de aprender las diferentes actividades de la agresividad y su incidencia en el rendimiento académico. El problema surgió como una necesidad del docente, niños y niñas que sentían que la necesidad de un cambio debido a que existe un alto porcentaje de agresión entre compañeros por lo cual está afectando en el rendimiento académico de los niños/as (P. 16)

Asimismo (Santa María, 2014) en trabajo de investigación titulada “propuesta pedagógica para disminuir la agresividad en los estudiantes a través de los juegos tradicionales” realizado en la ciudad de Bogotá dijo:

Los resultados de los instrumentos de recolección de datos de la propuesta pedagógica fundamentada en los juegos tradicionales, tuvieron como finalidad la disminución de agresividad en los estudiantes del ciclo I. Las actividades que contiene la propuesta pedagógica, refleja los buenos resultados que ayudaron a fortalecer la comunicación, el trabajo en equipo, la confianza, la comprensión y la importancia de relacionarse bien con el otro y poder convivir en sociedad, también se evidencio una reducción en los índices de manifestaciones agresivas, gracias a las actividades desarrolladas y fundamentadas en los juegostradicionales.

Por último, puedo decir que la propuesta pedagógica se orientó a los estudiantes del ciclo I y su enfoque se fundamentó en los juegos tradicionales, demostrando así que estas actividades lúdicas contribuyen positivamente a la mejora de las relaciones personales mediante la implementación de diversas actividades en este caso los juegos tradicionales (P. 53)

En conclusión (Gonzales & Mónica, 2018) en un estudio realizado “Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial” en la ciudad del Ecuador dijeron:

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la influencia que poseen las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial, considerando el valor y relevancia que hoy en día tienen este tipo de estrategias dentro y fuera del aula en el cual se incrementa el proceso evidenciando la importancia que tiene el juego en el avance social y cognitivo de los estudiantes en sus diferentes niveles de crecimiento en especial en sus primeros años de vida los cuales son importantes y significativos para su desarrollo integral. Los resultados obtenidos de la investigación documental evidencian que las actividades lúdicas contribuyen de manera efectiva en el mejoramiento del comportamiento de los estudiantes, fortaleciendo a su vez las relaciones interpersonales para lograr una convivencia de armonía en la escuela y en su entorno (P. 2)

2.1.2 Antecedentes nacionales

Respalde el presente estudio los investigadores nacionales como: (Lopez M. L., 2017) en una investigación titulada Las actividades lúdicas reducen las conductas agresivas realizado en la ciudad de Piura quien dijo:

Al realizar el pre test se evidenció que los niños se encontraban en el nivel inicio respecto a su agresividad, ya la demostraban en todo momento. Se evidenció que del 100% de los niños, el 32% de ellos, se encontraban en el nivel de inicio en cuanto al indicador “se expresa usando insultos”; asimismo, en lo que respecta al indicador “daña las cosas materiales”, dentro de la agresividad física, demostraron que el 36% del 100% de ellos, se encontraban en el nivel inicio. Finalmente, el 59% del 100% de ellos se encontraba en el nivel inicio respecto al indicador “acata a sus compañeros”. Aplicado los juegos cooperativos (juegos de Presentación, de Conocimiento, de Comunicación, de Resolución de conflicto, de Confianza y de Distensión) se pudo evidenciar que del 100% de los niños, el 55% de ellos se ubicó en el nivel logro respecto al indicador “se expresa usando insultos”; mientras que el 45% de ellos se ubicó

en el nivel logro respecto al indicador “daña las cosas materiales”; finalmente, el 64% de ellos se ubicó en el nivel logro respecto al indicador “ataca a sus compañeros”. (P. 86).

Asimismo, la investigación realizada en la ciudad de Huancayo por (Barrios & Fanny, 2017) Titulado “Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la institución educativa” Sagrada Familia de Concepción expresan:

Se ha determinado la influencia de las actividades lúdicas mediante la aplicación de diversos juegos que permitieron desarrollar el pensamiento lógico matemático en niños de cinco años. Para la elaboración del instrumento se utilizó una lista de cotejo en base a las capacidades e indicadores del área lógico matemático según el diseño curricular nacional DCN edad cinco años, para medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Se ha elaborado las actividades lúdicas en base a la lista de cotejo teniendo en cuenta la edad de los niños, lo cual permitió que el infante manipule, explore, experimente mediante el material concreto para luego desarrollar el pensamiento lógico matemático. La aplicación del instrumento para medir el pensamiento lógico matemático en los niños de cinco años, nos permitió conocer en el pre test el grado de conocimiento previo y en el post test el aprendizaje logrado. Después de la aplicación de las actividades lúdicas para medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático se observó que el grupo experimental tuvo un 80 a 90 % de aprendizaje logrado, mientras que en el grupo control se mantienen un 40%. Lo cual significa que las actividades lúdicas estimulan el aprendizaje en el área lógico matemático (P. 68)

Del mismo modo (Carrasco & Marilina, 2017) En un estudio titulado “La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres” Manifestaron:

La investigación planteada fue teórico básico de nivel explicativo, ya que permitió resaltar las características, rasgos del fenómeno que fue objeto del estudio. El diseño de investigación fue el cuasi-experimental de preprueba y posprueba, la muestra estuvo conformado por estudiantes del V ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres. Los instrumentos aplicados fueron la lista de cotejo, análisis de las sesiones aplicadas y las pruebas de conocimientos de aplicación pre y post prueba para ambos grupos; uno denominado control y el otro grupo experimental. Al terminar el estudio de investigación, se llegó a la conclusión que la actividad lúdica influye en el aprendizaje del área de matemática. Por lo tanto, se aceptó la hipótesis general donde se pudo afirmar que la actividad lúdica influye en el aprendizaje en estudiantes del V ciclo de educación primaria (P. 10)

Finalmente (Guerra, 2016) en un estudio “Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho” dijo:

Los resultados de post test después de la aplicación del programa, los nivel de habilidades sociales en los niños, muestran niveles de deficiente (11.76%), regular (31.37%), bueno (35.29%) y (21.37%) Excelente; así mismo Los resultados obtenidos del nivel de comunicaciones con sus pares muestran niveles de deficiente (7.84%), regular (39.22%), bueno (21.57%) y (31.37%) Excelente; además Se obtiene que los resultados iniciales del nivel de comunicaciones con las docentes muestran niveles de deficiente (23.53%), regular (33.33%), bueno (29.41%) y (13.73%) Excelente. Finalmente se concluye que se lograron los objetivos señalados y se contrastaron las hipótesis formuladas, llegando a la conclusión que existe influencia directa y significativa entre las variables de estudio.

2.2 Bases teórico - científicas

2.2.1 Actividades lúdicas

Sobre las actividades lúdicas (Gomez & Calderon, 2015) ilustran en una investigación titulada “La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga” realizada en la ciudad de Tolima Diciendo:

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo; a continuación, se reconocen los fundamentos que orientaron la estrategia pedagógica (P. 28)

Del mismo modo (Tzic, 2012) En un estudio titulado “Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias” realizado en la ciudad de Quetzanenga dijo:

Las actividades lúdicas son los impulsos o fuerzas vitales de los seres humanos, tal como lo articulan en las actividades colectivas de los grupos. Estos impulsos constituyen, el sistema de los intereses humanos implícitos en el desempeño de las funciones sociales. Es un cuerpo de conocimientos teóricos que permite esclarecer los fenómenos grupales de la vida escolar, mejorar las posibilidades de los docentes, del cual se derivan técnicas grupales que pueden ser utilizadas eficazmente en el desarrollo de una metodología de aprendizaje. Son una serie de procedimientos o medios sistematizados para organizar y desarrollar la actividad de grupo, fundamentados en los conocimientos aportados por la teoría de la dinámica de grupo (P. 20).

En conclusión (Llamuja & Rocio, 2016) en un trabajo de investigación “Estrategias para mejorar la conducta en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial particular niños de la virgen de Copacabana - Secocha distrito de Urasqui, de la provincia de Camaná” realizada en la ciudad de Camaná manifestaron:

En el presente trabajo resultó Un 65% de los niños y niñas muestran un comportamiento inadecuado antes de la aplicación del programa de estrategias, entre tanto sólo el 35% manifiestan un comportamiento adecuado, situación que es corroborada por la información proporcionada por los padres de familia de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Niños de la Virgen de Copacabana” – Secocha del distrito de Urasqui de la provincia de Camaná. La diferencia de las medias, indica que al final de la aplicación del programa de estrategias, el comportamiento positivo de los niños se manifiesta en el 85%, entre tanto, un 15%, si bien es cierto no manifiesta una conducta enteramente positiva, están en proceso de cambio, la resistencia se debe a las condiciones socio familiares en los que se desenvuelven y desarrollan los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Niños de la Virgen de Copacabana” – Secocha del distrito de Urasqui de la provincia de Camaná (P. 118)

La creatividad

Sobre la creatividad et. al (Guerra, 2016) en el estudio “Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho ilustra en una investigación titulada” expresó:

Las actividades lúdicas de creatividad favorecen el desarrollo del área psicomotora, cognitiva, social y emocional durante la infancia y la niñez permitiendo a los niños que lo practican seguridad confianza, autonomía y formación de la personalidad con práctica de valores, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y

educativas primordiales durante la etapa pre escolar del niño donde también se considera como actividades de aprestamiento y preparación para la etapa escolar.

En todas las civilizaciones se ha desarrollado distintas actividades lúdicas de manera natural y espontánea para su estimulación se recomienda a los docentes ser especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos apropiados para desarrollar las actividades con compañeros y compañeras. El ambiente donde se encuentra los juguetes deben ser diversificados y enriquecidos con un clima que facilite su espontaneidad y creatividad infantil y por tal razón surgen las Ludotecas como institución que da mucha importancia al desarrollo de las posibilidades descritas como singular espacio destinado al juego y necesario en nuestra sociedad (P. 21)

Sobre la creatividad (Chacón & Liliana, 2017) En un estudio “Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial” realizado en la ciudad de Lambayeque definió:

La creatividad es la facultad de crear o la capacidad de creación. Consiste en encontrar métodos u objetos para realizar tareas de manera nueva o distinta, con la intención de satisfacer un propósito. La generación de nuevas ideas y conceptos también se conoce como: inventiva, pensamiento original, pensamiento divergente o imaginación constructiva. Se trata de conceptos que supone el acto de inventar cualquier cosa nueva (es decir, utilizar el ingenio), la capacidad de encontrar soluciones y la voluntad de modificar el mundo. En rasgos generales, puede afirmarse que un sujeto creativo tiene confianza en sí mismo, fineza de percepción, capacidad intuitiva, imaginación, entusiasmo y curiosidad intelectual. La creatividad es la capacidad para intentar algo nuevo, un modo de enfocar la realidad. La creatividad nos impulsa a salirse de los cauces trillados, a romper convenciones, las ideas estereotipadas, los modos generalizados de pensar y actuar (P. 44)

Juegos cooperativos

Sobre los juegos cooperativos (Manyavilca, 2018) ilustra en una investigación titulada “El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel inicial de la institución educativa santa rosa distrito de san miguel provincia de la mar región de Ayacucho en el año académico” realizado de la ciudad de La mar expresó:

Conocer qué habilidades sociales se desarrollan mediante los juegos cooperativos. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada de 1 docente y 9 estudiantes. De acuerdo al primer objetivo específico describir los juegos cooperativos que ayudan al desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años de edad del nivel inicial. Se observa que el 30% son juegos grupales. Referente al segundo objetivo específico Conocer qué habilidades sociales se desarrollan mediante los juegos cooperativos. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de estudiantes promoviendo un clima adecuado en el aula, el 100% (9) estudiantes desarrollan el pensamiento positivo y la credibilidad, 100%(9) validación emocional y regulación emocional. 100% (9) la empatía y 100% (9) la compasión (P. 5).

Asimismo, et. al (Manyavilca, 2018) En el mismo estudio dijo:

Los juegos cooperativos que ayudan al desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años de edad del nivel inicial. Se observa que el 30% son juegos grupales. Referente al segundo objetivo específico Conocer qué habilidades sociales se desarrollan mediante los juegos cooperativos. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de estudiantes promoviendo un clima adecuado en el aula, el 100% (9) estudiantes desarrollan el pensamiento positivo y la credibilidad, 100% (9) validación emocional y regulación emocional. 100% (9) la empatía y 100% (9) la compasión (P. 29).

Estrategias innovadoras

En este aspecto (Ospina, 2015) ilustra en una investigación titulada “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar” desarrollada en la ciudad de Ibagué expresó:

Las estrategias innovadoras como lo es el juego lúdico para que favorecieran el desarrollo de los procesos básicos a nivel preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. Las conclusiones que presenta este proceso corresponden a: Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende, los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional.

El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo (P. 80)

2.2.2 Conductas agresivas

Sobre las conductas agresivas de los niños y niñas (Camargo & Yuranny, 2014) ilustraron en una investigación titulada “La agresividad como factor que incide en el comportamiento de los niños del nivel preescolar en el liceo infantil el mundo de los niños” en la ciudad de Ibagué:

Los niños y niñas que presentan comportamiento agresivo, siendo uno de los problemas más comunes en las instituciones educativas a nivel mundial, por lo tanto, se realizaron talleres, estrategias, actividades lúdicas para lograr cambiar la problemática encontrada, ofreciéndole al niño mejores condiciones sociales y emocionales,

pero su principal esfuerzo y respuesta se logra con la ayuda de los padres y docentes, bajo el compromiso y sensibilización de esta problemática (P. 5)

Del mismo modo,

Según Gonzales Carrasco y Del Barrio citado por (Quintuña, 2013) en su libro titulado “La Agresión Infantil de 0 a 6 años” en la ciudad del Ecuador expresaron:

Que el niño no podrá mostrar un comportamiento agresivo hasta que no sea capaz de hacerlo intencionalmente, es posible que los primeros indicios de la agresión infantil se manifiesten mediante expresiones emocionales de ira, pero a los tres o cuatro primeros meses de vida hay claras manifestaciones conductuales de agresión (P. 19).

Agresividad física

La agresividad física como mencionó (Arquínego, 2016) en un programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 "La Molina", Carabayllo, 2016:

La agresividad es frecuente en esta edad, por lo tanto, se ve la necesidad de describir estrategias preventivas que faciliten a las educadoras el apoyo a los niños en el manejo de la agresividad dentro del aula, ya que con el uso y el empleo de las mismas se obtendrá resultados positivos que ayuden a disminuir la conducta agresiva. Luego de realizar esta investigación, se ha llegado a las siguientes conclusiones: La agresividad infantil dentro del ámbito escolar es un problema que ha existido siempre, ya que, la agresividad se da desde los primeros meses de vida, que es característico de cada niño, pero a partir de los tres años, con el incremento del lenguaje, en el niño se presenta más comportamientos agresivos. Esto es más frecuente en los niños que en niñas, por lo tanto, mediante la identificación y descripción de estrategias permitirá a las educadoras (P. 28).

Graña (2011) citado por (Arquínego, 2016) señaló sobre la violencia física y agresividad de los niños y niñas:

Una manera de violencia física es arrojar objetos o quebrar cosas. Existen niños que por costumbre hacen ataques desenfrenados de rabia, donde suelen tener impulsos agresivos para arrojar objetos, es decir arrojar por los aires, cualquier cosa que se encuentre cerca de su mano (P.29).

Agresividad verbal

Ilustra et. al. Carambula (2010) citado por (Arquínego, 2016) en el mismo estudio:

Las consecuencias del maltrato verbal en los niños es necesario tomarlos en cuenta pues hay algunas particularidades, indicios, señales que justifican, al igual que en otros tipos de maltrato, que un niño es víctima de violencia verbal, entre ellas, los sentimientos de inferioridad, muy baja autoestima, muy pobre imagen de sí mismos, angustia, ansiedad e introversión (P. 36).

Del mismo modo et. al. Jiménez (2007) afirmó en la cita de (Arquínego, 2016) en el mismo estudio sobre la agresividad verbal que:

La agresión verbal, Son aquellas conductas de acoso escolar que se desarrollan a través de acciones de fastidio y acoso psicológico que derivan a humillaciones, insolencias y de consideración por la dignidad del niño. Muchos son los niños que llegan desde sus hogares con las costumbres de insultar a los demás o agredir a sus pares con gritos; sin saber si quiera qué significado tiene la palabra en sí misma, o las consecuencias que ellas pueden ocasionar (P. 30).

Agresividad psicológica

La agresividad psicológica como dijo Jiménez (2007) en la cita de (Arquínego, 2016) en el mismo estudio diciendo que:

La agresión psicológica, tiende a manifestarse con mayor frecuencia y por ello suele ser muy alta; pero a la vez es más dificultoso para

identificarlo, ya que tenemos en claro que la huella de la violencia perdura más en lo psicológico porque es más hiriente al individuo que hacemos una comparación con la otra violencia que produce daños físicos (p. 101). Tenemos que tener en claro que aquellos individuos que se encarga de manifestar destrozos, mediante la actitud negativa a través de sus impulsos, maltratos, lo único que ganarán es de que la otra persona caía su aspecto emocional ligado a la baja de autores Lima por parte del agresor (P. 39).

Del mismo modo Collell (2004) en la cita de (Arquíñigo, 2016) señalando que:

Los que agreden en forma indirecta pueden ser capaces de ser totalmente hábiles, sociables y capaces de manipular a los demás, que incluso ni se les nota ser violentos, suelen utilizar a las personas para atacar, siendo a la vez escogidos como objetivo, manteniendo al mismo tiempo, relaciones agresivas. La agresividad psicológica muchas veces, se manifiesta de manera encubierta, agazapada, a través de indirectas, gestos, aludiendo a las personas a quienes se les quisiera agredir. Este tipo de agresividad también es intencionada en muchos de los casos; por ejemplo, en aquellas personas que se les quiere hacer entender que no hay ninguna agresividad estando ante un grupo de personas o individuos pertenecientes a una reunión de forma indirecta (P. 32).

2.2.3 Definición de términos básicos

Cuando mencionamos la influencia que existe entre las actividades lúdicas y conductas agresivas, conoceremos de manera profunda las características de cada una de las variables y sus dimensiones requerimos las definiciones de los siguientes términos:

Actividades lúdicas.

(Arquíñigo, 2017) En una tesis, sostiene: “Actividad Lúdica”, está basado en situaciones significativas lúdicas que ayudan a disminuir en ambos géneros la agresividad por parte de su conducta en el nivel inicial, considerando los

aportes de teóricos, psicólogos y pedagogos.

Conductas agresivas.

Al respecto (Herrera, 2014) definen el clima escolar en un trabajo titulado El clima escolar como elemento fundamental de la convivencia en la escuela en la ciudad del Ecuador: “El clima escolar está definido como la cualidad del ambiente escolar experimentado por los estudiantes, docentes y directivos, que al basarse en la percepción que poseen sobre el contexto escolar, determina sus conductas” (P. 11).

Juegos lúdicos

Según Monroy y Sáez (2010) La acción del juego. Vygotsky establece que el juego no se origina del placer, sino por el contrario de la falta de sus diversas necesidades e infortunios del niño, que muchas veces éstas vienen del resultado de su situación social. El niño en tal sentido necesita de una acción, por cuanto existe donde se llega a satisfacer las necesidades de forma rápida, no tendría por qué acontecer el desarrollo del juego. (P. 1).

Agresividad física

Jiménez (2007) manifestó que agresividad física es conocida como una reacción que aligera estímulos perjudiciales sobre otro organismo y asimismo otorga una esencial importancia al carácter de intencionalidad de la misma, definiendo a la agresión como una forma de conducta enfocada hacia el propósito de arruinar o perjudicar a otro ser vivo que está entusiasmado a impedir tal tratamiento (P.100).

Variable:

(Sánchez & Reyes, 2017) define: “Una variable es toda característica, propiedad o cualidad de un fenómeno que demostrar y se expresa a través de una proposición que afirma o niega”.

Indicadores:

El indicador define (Sánchez & Reyes, 2017) como el nivel de abstracción de la variable, los indicadores pueden ser considerados subvariables que se desprenden del análisis de las variables con el objetivo de facilitar su control, manipulación, medición y evaluación.

Instrumento de observación

La observación es precisar de lo que acontece en la realidad mediante el registro y ayudados de grabaciones, de videos, fotografías, etc. inicialmente en esta observación fue en donde se evidencio la mala conducta de los estudiantes gritos, intolerancia indisciplina malos tratos ya era problemática de agresividad de los estudiantes, de hecho surgió la idea de implementar la propuesta pedagógica y así colaborar a disminuir la agresividad y de hecho mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes.

Juegos cooperativos

Los juegos cooperativos según Guitart (2013) es el juego donde no hay ni ganadores ni perdedores, no se tiene en cuenta el nivel motivador del participante para poder desempeñar dichos juegos. Con esto se termina con cualquier tipo de situación marginal en las que todos los participantes interactúan del mismo modo.

CAPÍTULO III: SISTEMA DE HIPÓTESIS Y VARIABLES

3. Hipótesis

3.1 Hipótesis general

Las actividades lúdicas influyen en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho – 2019.

3.1.1 Hipótesis específicas 1

La creatividad influye las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho – 2019.

3.1.2 Hipótesis específicas 2

Los juegos cooperativos influyen las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho – 2019.

3.1.3 Hipótesis específicas 3

Las estrategias innovadoras influyen las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho – 2019.

3.2 Variables

3.2.1 Variable independiente: **Influencia de las actividades lúdicas.**

3.2.2 Variable dependiente: **Conductas agresivas.**

3.3 Operacionalización de las variables

3.2.1. Operacionalización de la variable independiente

Tabla 1

Operacionalización de la variable independiente (X)

Variable Independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala Medición
X: Actividad es lúdica	Arquiñigo, 2016 sobre la actividad lúdica que disminuye la agresividad aplicando un programa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°365 "La Molina", Carabaylo 2016 dijo: Las pruebas del pretest y pos test arrojaron resultados favorables al planteamiento de la hipótesis, dado que el valor de p es de ,000 < que α y Z (-4,380) es menor que -1,96 (punto crítico); se rechaza la hipótesis nula, admitiéndose la hipótesis del investigador Hi: La aplicación del programa "Actividad Lúdica" disminuye la agresividad física de los niños de 5 años de la I.E.I N° 365 "La Molina",	Se elaboró un cuestionario con escala tip o Lickert de 9 ítems, para medir la dimensiones : Desarrollo profesional docente.	Creatividad	- Crea otras formas de juegos lúdicos el niño(a). - Se ingenia para juegos "armando torres" el niño(a). - Realiza nuevos juegos lúdicos el niño(a).	Ordinal
			Juegos Cooperativos	- Coopera entre compañeros en los juegos lúdicos. - Apoya a los compañeros en los juegos lúdicos. - Se observa que ayuda a los compañeros en los juegos lúdicos.	Cuestionario de Likert
			Estrategias Innovadoras	- Inventa nuevos juegos lúdicos el niño(a). - Descubre nuevas experiencias en los juegos lúdicos. - Presenta juegos lúdicos inventado por el niño(a).	1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre

Nota: En la tabla 1, se aprecia la operacionalización de la variable "Actividad lúdica", la operacionalización conceptual y operacional; así las dimensiones e indicadores de la variable y la escala de medición ordinal.

Tabla 2

Operacionalización de la variable dependiente (Y)

Variable dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala Medición
Y: Conductas agresivas	Según Chero, 2017 en un estudio La aplicación de juegos lúdico en los niños reduce las conductas agresivas expuso: La aplicación de juego reduce significativamente las conductas agresivas (las conductas agresivas físicas y las conductas agresivas verbales) en los y las estudiantes de 5 años de la institución educativa “Alexander Graham Bell” del distrito de Comas. El juego es importante en el desarrollo de la niñez, por lo tanto en las actividades de la escuela como en el hogar influye el ambiente asociado al juego para los niños y las niñas. Más aun, el componente familiar puede incentivar a la agresividad o reducirla, casos como tal deben ser complementados en estudios; para que los procedimientos y herramientas de juego vayan acompañados de estímulos familiares y trabajo en conjunto con los padres y madres de familia (P. 63)	Se elaboró un cuestionario con escala tipo Likert de 9 ítems, para medir las dimensiones: Desarrollo profesional docente, gestión educativa y ética docente y administrativo.	Agresividad Física	- Evita lastimar para conseguir lo que quiere. - Ya no se golpea entre compañeros(as). - No empuja ni patear luego de los juegos lúdicos.	Ordinal
			Agresividad Verbal	- Ya no se ve insultos entre compañeros(as) durante y después de los juegos lúdicos. - Ya no amenaza ni grita después de los juegos. - No se burla de sus compañeros(as) luego de los juegos.	1. Nunca
			Agresividad Psicológica	- No expresa superioridad con los demás compañeros(as). - Muestra afectos apropiados. - No emite opiniones en contra de sus compañeros(as)	2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre

Nota: En la tabla 2, se aprecia la operacionalización de la variable “conductas agresivas”, la operacionalización conceptual y operacional; así las dimensiones e indicadores de la variable y la escala de medición ordinal.

CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO

4.1 Enfoque de la investigación

El enfoque de la presente investigación es **Cualitativa** por lo que demuestra las cualidades de los niños y niñas. Sobre el caso (Fernández & Díaz, 2003) Digieren:

La investigación cualitativa evita la cuantificación. Los investigadores cualitativos hacen registros narrativos de los fenómenos que son estudiados mediante técnicas como la observación participante y las entrevistas no estructuradas. La diferencia fundamental entre ambas metodologías es que la cuantitativa estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas y la cualitativa lo hace en contextos estructurales y situacionales. La investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones, su estructura dinámica.

4.2 Diseño de investigación

El diseño del presente estudio es **no experimental** como dice (kirlinger, 2013): "La investigación no experimental o ex-post-facto es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones" (p. 116).

4.3 Tipo de investigación

La investigación es de **tipo aplicada** porque los conocimientos generados de la investigación, tanto para identificar problemas sobre los que se debe intervenir como para definir las estrategias de solución. Al respecto Carbajal (2013), dice:

La Investigación Aplicada no podría desarrollarse al margen de conocimientos teóricos y básicos. Es posible, en trabajos empíricos, reconocer que los conocimientos básicos no estuvieron presentes. Pero pensemos esto como una excepción, no como la regla histórica. Los resultados de la investigación aplicada son considerados jurídicamente como derechos y en el marco nacional e internacional asumen la forma de propiedad intelectual, bajo sus diversas modalidades: patente, marca, modelo de réplica, dibujo industrial (p. 37).

4.4 Niveles de investigación

El presente trabajo corresponde a la **investigación descriptiva correlacional** porque miden las dos variables que se pretende ver si están o no relacionados en los mismos sujetos y después se analiza la correlación. Al respecto Hernández y Batista (2012) Explicaron: “La utilidad y el propósito principal de los estudios correlacionales son medir el grado de relación que existe entre dos o más variables” (p.68).

4.5 Método de investigación

En el presente estudio se utilizó el **método hipotético - deductivo**, al respecto Bisquerra (2005), mencionó que “se formula una hipótesis, mediante un razonamiento deductivo, que posteriormente se intenta validar empíricamente” (p. 62). El análisis mediante técnicas de proyección sobre variables latentes tiene muchas ventajas sobre los métodos de regresión tradicionales.

4.6 Población universo, estudio y muestra

4.1.1 Población: universo: 230 entre niños y niñas

4.1.2 Población de estudio: 84 entre niños y niñas

4.1.3 Población muestra: 69 entre niños y niñas

4.7 Criterios de selección

Para el presente trabajo de investigación la población de estudio se utilizó 84 estudiantes entre niños y niñas, se aplicó la tabla de Fisher- Arkin y Colton, al respecto (Mego Barboza, 2017) en un artículo publicado dijo: “La tabla de Fisher, Arkin y Colton está destinada a la muestra tomada para el estudio propicio de la misma necesariamente debe proporcional al tamaño de población”. Simbología de la investigación y la fórmula es la siguiente:

$$n = N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q$$

$$(N-1) d^2 + Z^2 \cdot p \cdot q$$

n = Muestra N = Población

Z = Nivel de aceptación

p = Posibilidad de éxito 50%

q = Posibilidad de fracaso 50% d = Grado de error

Aplicado a la población: n = ?

N = 84

$$Z = 95 \times 100 = 9500 \div 9500 \div 2 = 4750 \quad Z = 1,96$$

$$p = 50\% \div 50 \div 100 = 0,50$$

$$q = 50\% \div 50 \div 100 = 0,50$$

$$d = 5\% \div 5 \div 100 = 0,05$$

Reemplazando datos en la fórmula: n = 84. (1,96)² . 0,50. 0,50

$$(84-1) \cdot (0,05)^2 + (1,96)^2 \cdot 0,50 \cdot 0,50$$

$$n = 84 \cdot 3,8416 \times 0,25$$

$$83 \cdot 0,0025 + 3,8416 \cdot 0,25$$

$$n = 322.6944 \times 0.25$$

$$0,2075 + 0,9604$$

$$n = 80.6736$$

$$1.1679$$

$$n = 69.07577703 = 69$$

Se seleccionó 69 niños y niñas de 5 años como población muestra del nivel inicial al considerarla un número manejable de sujetos. Para el proceso de selección se utilizó la tabla de Fisher- Arkin y Colton, al respecto (Mego Barboza, 2017) en un artículo publicado dijo: “La tabla de Fisher, Arkin y Colton está destinada a la muestra tomada para el estudio propicio de la misma necesariamente debe proporcional al tamaño de población”.

4.8 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el análisis de los datos se elaboró la base de datos para las dos variables, luego de la aplicación de los instrumentos de medición se utilizó el análisis descriptivo e inferencial mediante el programa SPSS V. 23 y Excel para la data. La presentación de los resultados del estudio, muestran las tablas de frecuencia con la finalidad de resumir informaciones de las variables de la investigación, y a través de ellas se procesó las figuras estadísticas con el propósito de conseguir el análisis visual de la información.

La técnica que se utilizó en la recolección de datos fue el cuestionario de observación, sobre el aspecto (Hurtado, 2007) Manifestó: La observación es una técnica destinada a la recolección de datos para la investigación con un listado de preguntas que el observador anota las acciones que realizan los sujetos, a fin de que contesten por escrito en el listado que se denomina cuestionario.

4.9 Confiabilidad del instrumento de medición

Tabla 3

Confiabilidad de los instrumentos por alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,899	,893	18

Interpretación: La tabla 3 muestra el coeficiente de 0,899 que considera rango de confiabilidad buena. Por consiguiente, el Alfa de Cronbach permitió demostrar que el instrumento elaborado con 18 ítems, de las variables actividades lúdicas y conductas agresivas tiene confiabilidad dejando sin reformulación de los ítems. Considerando la siguiente escala de valores:

Tabla 4

Escala de valores de medición de confiabilidad del instrumento

RANGOS		DENOMINACIÓN
Menor a	0,600	Inaceptable
0,600	0,650	Indeseable
0,650	0,700	Mínimamente aceptable
0,700	0,800	Respetable
0,800	0,900	Buena
0,900	1.000	Muy buena

4.10 Prueba de normalidad

Para el proceso del análisis estadístico los datos fueron tabulados y presentados en tablas y figuras de acuerdo a las variables y dimensiones.

Tabla 5

Homogeneidad de la variable (X)

Prueba de homogeneidad de varianzas			
<u>Actividades lúdicas</u>			
Estadístico de Levene	gl1	gl2	Sig.
1,774	18	45	,061

Interpretación: La prueba de la variable independiente actividades lúdicas según la tabla 5 indica que los datos de la muestra tienen distribución de normalidad u homogeneidad porque la significancia es menor que 5% (Sig. 0,061) el p-valor es < 0,05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis (Ha), finalmente se considera que los datos de la muestra tienen distribución normal.

Tabla 6

Homogeneidad de la variable (Y)

ANOVA					
<u>Conductas agresivas</u>					
	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Entre grupos	2674,827	20	133,741	2,103	,018
Dentro de grupos	3052,825	48	63,601		
Total	5727,652	68			

Interpretación: La prueba de la variable dependiente conductas agresivas según la tabla 6 indica que los datos de la muestra tienen distribución de normalidad u homogeneidad porque la significancia es menor que 5% (Sig. 0,018) el p-valor es < 0,05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis (Ha), finalmente se considera que los datos de la muestra tienen distribución normal.

4.11 Método de análisis de datos

Para el análisis de los datos estadísticos se elaboró la base de datos para las dos variables, influencia de las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N°113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima - 2019, luego de la aplicación de los instrumentos de medición se utilizó el análisis descriptivo e inferencial mediante el programa SPSS V. 23 y Excel. Para la presentación de los resultados del estudio, se elaboraron tablas de frecuencia con la finalidad de resumir informaciones de las variables de la investigación, y a través de ellas se procesó las figuras estadísticas con el propósito de conseguir el análisis visual de la información.

4.12 Aspectos éticos

Por cuestiones éticas no se mencionan los nombres de los estudiantes que constituyeron las unidades de análisis de la investigación. Además, fue necesario tener la autorización del Director de la institución educativa para la aplicación de los instrumentos con las siguientes consideraciones:

- a. Se realizó la investigación teniendo en cuenta los procedimientos establecidos del Instituto de Educación Superior Pedagógico “San Silvestre”, sin falseamiento de los datos.
- c. La investigación busca mejorar las conductas agresivas.
- d. El trabajo de investigación guarda la originalidad y autenticidad buscando aportes de la comunidad científica.
- e. La Dirección, los docentes y los estudiantes tuvieron conocimiento de la investigación y dan su consentimiento voluntario antes de participar en la investigación.
- f. Los estudiantes participantes fueron seleccionados al azar en cada de una de las secciones de acuerdo a la tabla de la muestra definida en forma justa y equitativa.
- g. Se respetó los resultados obtenidos, sin modificar las conclusiones, simplificar, exagerar u ocultar los resultados. No se utilizó datos falsos ni se elaborarán informes intencionados.
- h. No se cometió plagio, se respetó la propiedad intelectual de los autores y citas de manera correcta cuando se utilicen partes de textos o citas de otros autores.

CAPÍTULO V: RESULTADOS

5.1 Descripción de los resultados

5.1.1 Resultados de la aplicación de los instrumentos por dimensiones

Resultados de las dimensiones de la variable X (Modelos)

Tabla 7

Análisis de la 1ra dimensión pregunta N° 1 de la (D1X)

1. ¿Crean otras formas de juegos lúdicos los niños(as)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	39	56,5	56,5	56,5
	Casi siempre	16	23,2	23,2	79,7
	A veces	14	20,3	20,3	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

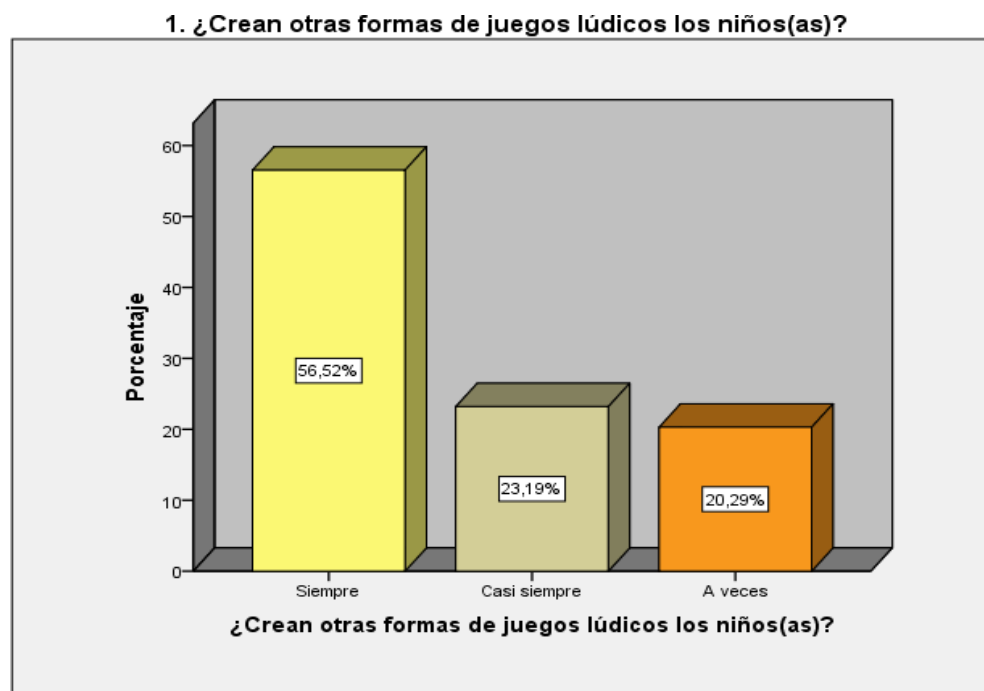


Figura 1 Histograma porcentual de la pregunta N° 1 de la variable (D1X)

En la tabla 7 y la figuras 1, se observa los resultados de los 69 casos válidos en la creatividad (Creando otras formas de juegos lúdicos) reducir las conductas agresivas, en los siguientes niveles: un 56,52% de 39 estudiantes revelan siempre, un 23,19% de 16 estudiantes revelan casi siempre, y un 20,29% de 14 estudiantes

revelan a veces. Por consiguiente, existe la influencia de la creatividad en la reducción de las conductas agresivas en un 99,9% en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N° 113 de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

Tabla 8

Análisis de la 2da dimensión pregunta N° 4 de la (D2X)

4. ¿Se cooperan entre compañeros en los juegos lúdicos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	11	15,9	15,9	15,9
	Casi siempre	36	52,2	52,2	68,1
	A veces	18	26,1	26,1	94,2
	Casi nunca	3	4,3	4,3	98,6
	Nunca	1	1,4	1,4	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

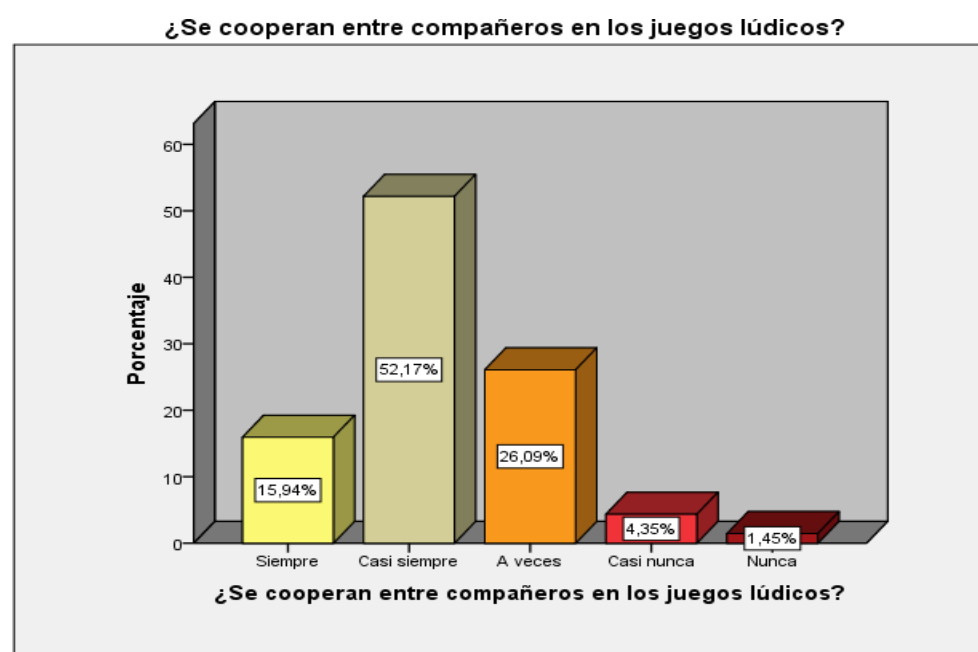


Figura 2 Histograma porcentual de la pregunta N° 4 de la variable (D2X)

En la tabla 8 y la figuras 2, se observa los resultados de los 69 casos válidos en los juegos cooperativos (Cooperando entre compañeros) reducir las conductas agresivas, en los siguientes niveles: un 15,94% de 11 estudiantes revelan siempre,

un 52,17% de 36 estudiantes revelan casi siempre, un 26,09% de 18 estudiantes revelan a veces, un 4,35% de 3 estudiantes revelan casi nunca y un 1,45% de 1 estudiante revela a nunca Por consiguiente existe la influencia de los juegos cooperativos en la reducción de las conductas agresivas en un 94,20% en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N° 113 de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

Tabla 9

Análisis de la 3radimensión pregunta N° 7 de la (D3X)

7. ¿Inventan nuevos juegos lúdicos los niños(as)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	15	21,7	21,7	21,7
	Casi siempre	35	50,7	50,7	72,5
	A veces	19	27,5	27,5	100,0
	Total	69	100,0	100,0	



Figura 3 Histograma porcentual de la pregunta N° 7 de la variable (D3X)

En la tabla 9 y la figuras 3, se observa los resultados de los 69 casos válidos en las estrategias innovadoras (Inventando nuevos juegos lúdicos) reducir las conductas agresivas, en los siguientes niveles: un 15,94% de 15 estudiantes revelan siempre,

un 52,17% de 35 estudiantes revelan casi siempre, y un 26,09% de 19 estudiantes revelan a veces. Por consiguiente, existe la influencia de las estrategias innovadoras en la reducción de las conductas agresivas en un 99,9% en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N° 113 de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

5.1.2 Resultados de las dimensiones de la variable Y (Modelos)

Tabla 10

Análisis de la 1ra dimensión pregunta N° 10 de la (D1Y)

10. ¿Ya no se lastiman consiguiendo lo que quieren?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	8,7	8,7	8,7
	Casi siempre	5	7,2	7,2	15,9
	A veces	7	10,1	10,1	26,1
	Casi nunca	17	24,6	24,6	50,7
	Nunca	34	49,3	49,3	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

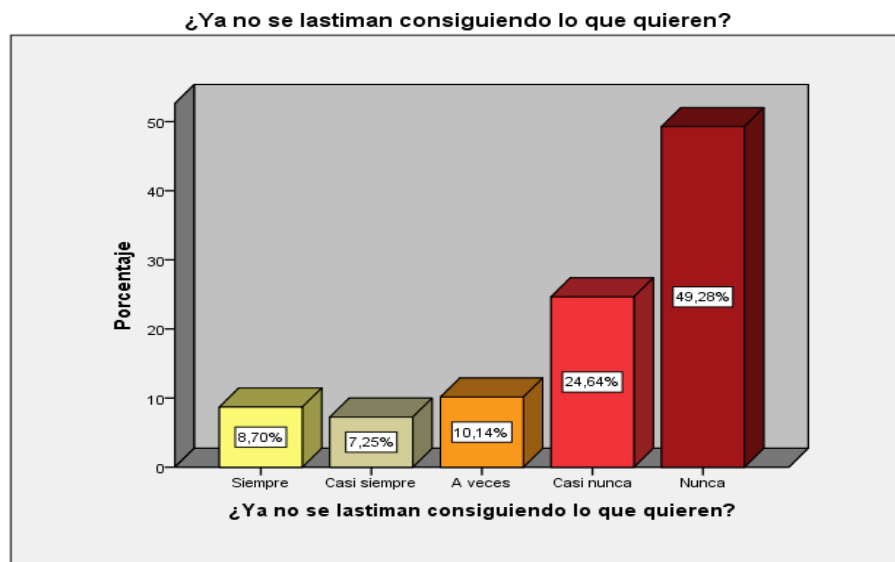


Figura 4 Histograma porcentual de la pregunta N° 10 de la variable (D1Y)

En la tabla 10 y la figuras 4, se observa los resultados de los 69 casos válidos en la

agresividad física (No se lastiman consiguiendo lo que quieren) reducir las conductas agresivas en los siguientes niveles: un 8,70% de 6 estudiantes revelan siempre, un 7,25% de 5 estudiantes revelan casi siempre, un 10,14% de 7 estudiantes revelan a veces, un 24,64% de 17 estudiantes revelan casi nunca y un 49,28% de 34 estudiantes revelan nunca. Por consiguiente, existe la influencia de la actividad lúdica en la reducción de la agresividad física en un 26,09% en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N° 113 de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

Tabla 11

Análisis de la 2da pregunta N°13 de la (D2Y)

13. ¿Ya no se ven insultos entre compañeros(as) durante y después de los juegos lúdicos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	8,7	8,7	8,7
	Casi siempre	6	8,7	8,7	17,4
	A veces	12	17,4	17,4	34,8
	Casi nunca	28	40,6	40,6	75,4
	Nunca	17	24,6	24,6	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

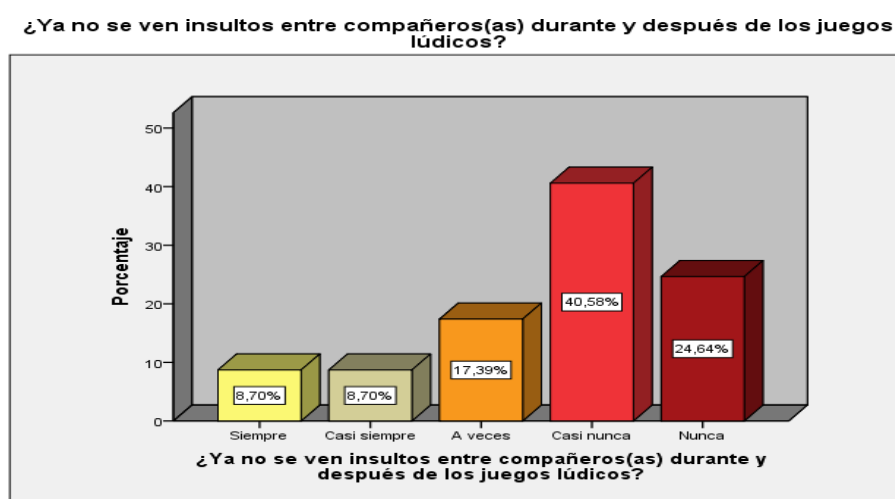


Figura 5 Histograma porcentual de la pregunta N° 13 de la variable (D2Y)

En la tabla 11 y la figuras 5, se observa los resultados de los 69 casos válidos en la

agresividad verbal (No se insultan entre compañeros) reducir las conductas agresivas en los siguientes niveles: un 8,70% de 6 estudiantes revelan siempre, un 8,70% de 5 estudiantes revelan casi siempre, un 17,39% de 7 estudiantes revelan a veces, un 40,58% de 17 estudiantes revelan casi nunca y un 24,64% de 34 estudiantes revelan nunca. Por consiguiente, existe la influencia de la actividad lúdica en la reducción de la agresividad verbal en un 26,09% en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N° 113 de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

Tabla 12

Análisis de la 3ra dimensión pregunta N° 16 de la (D3Y)

16. ¿No expresan superioridad con los demás compañeros(as)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	7	10,1	10,1	10,1
	Casi siempre	7	10,1	10,1	20,3
	A veces	7	10,1	10,1	30,4
	Casi nunca	17	24,6	24,6	55,1
	Nunca	31	44,9	44,9	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

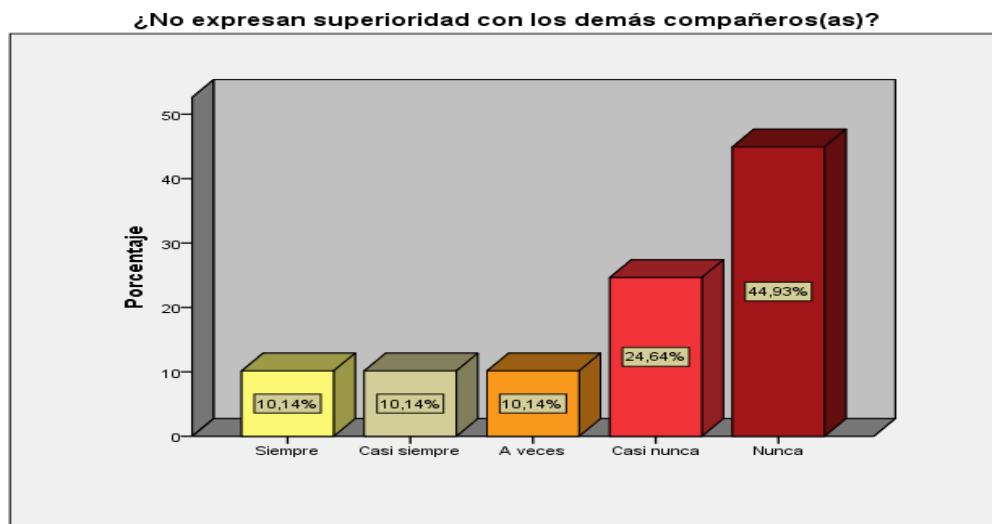


Figura 6 Histograma porcentual de la 16ma pregunta de la variable (D3Y)

En la tabla 12 y la figuras 6, se observa los resultados de los 69 casos válidos en la

agresividad psicológica (No se expresan superioridad) reducir las conductas agresiva en los siguientes niveles: un 10,14% de 7 estudiantes revelan siempre, un 10,14% de 7 estudiantes revelan casi siempre, un 10,14% de 7 estudiantes revelan a veces, un 24,64% de 17 estudiantes revelan casi nunca y un 44,93% de 31 estudiantes revelan nunca. Por consiguiente, existe la influencia de la actividad lúdica en la reducción de la agresividad psicológica en un 30,42% en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N° 113 de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

5.1.3 Frecuencia de las dimensiones y variables

Tabla 13

Análisis de la dimensión de la creatividad (D1X)

Creatividad (agrupado)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	17	24,6	24,6	24,6
	Regular	37	53,6	53,6	78,3
	Alto	15	21,7	21,7	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

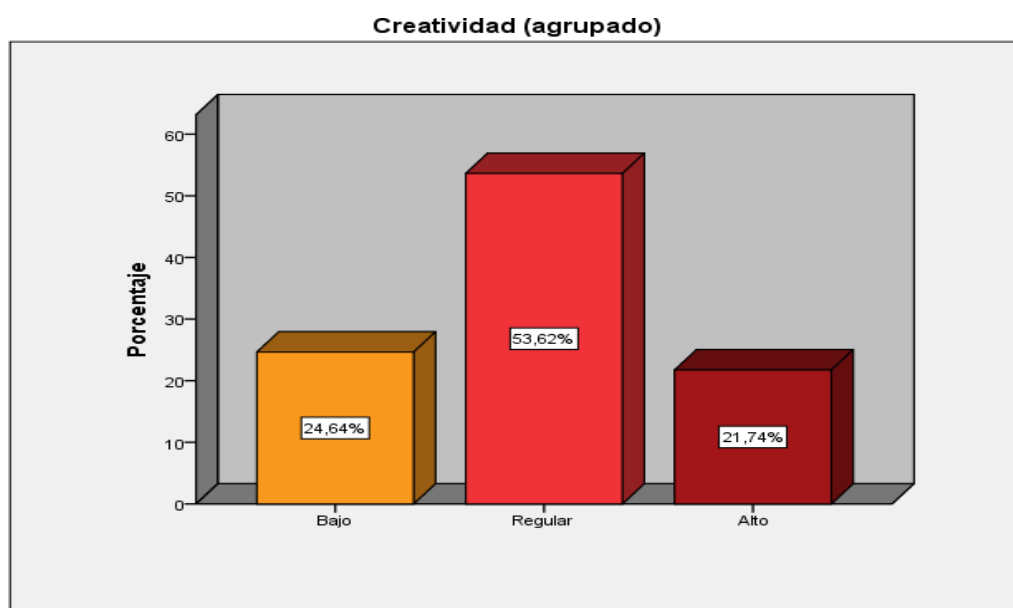


Figura 7 Histograma porcentual de la dimensión creatividad (D1X)

En la tabla 13 y la figuras 7, se observa los resultados de los 69 casos válidos la influencia de la creatividad en la reducción de las conductas agresivas en los siguientes niveles: un 24,64% de 17 estudiantes revelan en un nivel baja, un 53,62% de 37 estudiantes en un nivel regular y un 21,74% de 15 estudiantes en un nivel alta. Por consiguiente, la creatividad influye en las conductas agresivas en un total de 75,36% en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

Tabla 14

Análisis de la dimensión de los juegos cooperativos (D2X)

Juegos cooperativos (agrupado)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	12	17,4	17,4	17,4
	Regular	53	76,8	76,8	94,2
	Alto	4	5,8	5,8	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

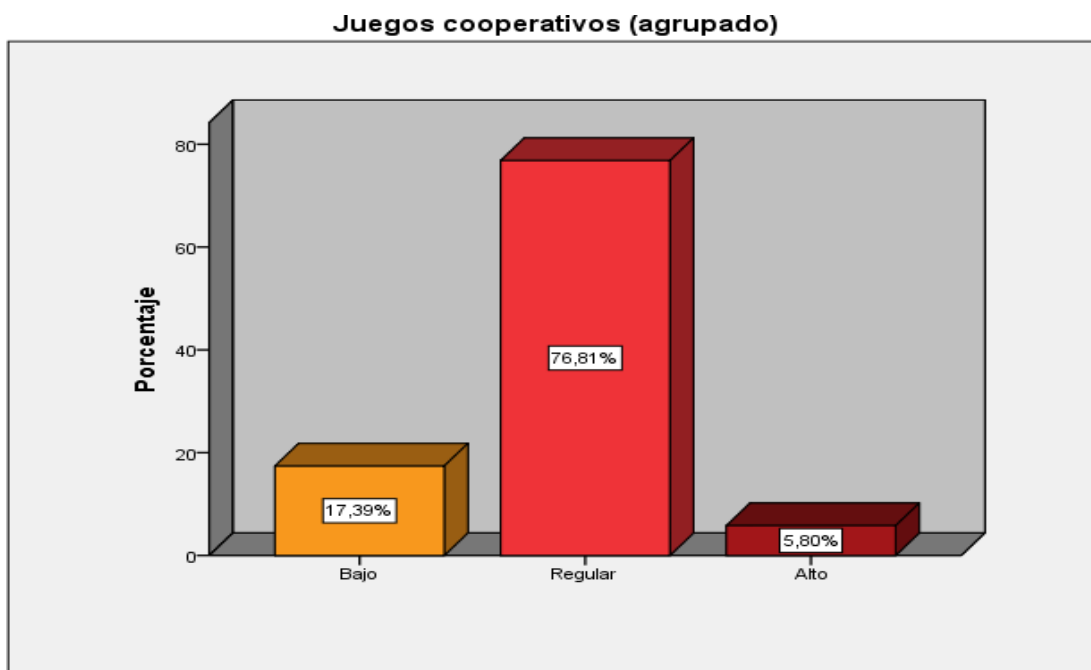


Figura 8 Histograma porcentual de la dimensión de los juegos cooperativos (D2X)

En la tabla 14 y la figuras 8, se observa los resultados de los 69 casos válidos la influencia de los juegos cooperativos en la reducción de las conductas agresivas en los

siguientes niveles: un 17,39% de 12 estudiantes revelan en un nivel baja, un 76,81% de 53 estudiantes en un nivel regular y un 5,80% de 4 estudiantes en un nivel alto. Por consiguiente, los juegos cooperativos influyen en reducción de las conductas agresivas en un total de 82,61% en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

Tabla 15

Análisis de la dimensión de las estrategias innovadoras (D3X)

Estrategias innovadoras (agrupado)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	6	8,7	8,7	8,7
	Regular	32	46,4	46,4	55,1
	Alto	31	44,9	44,9	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

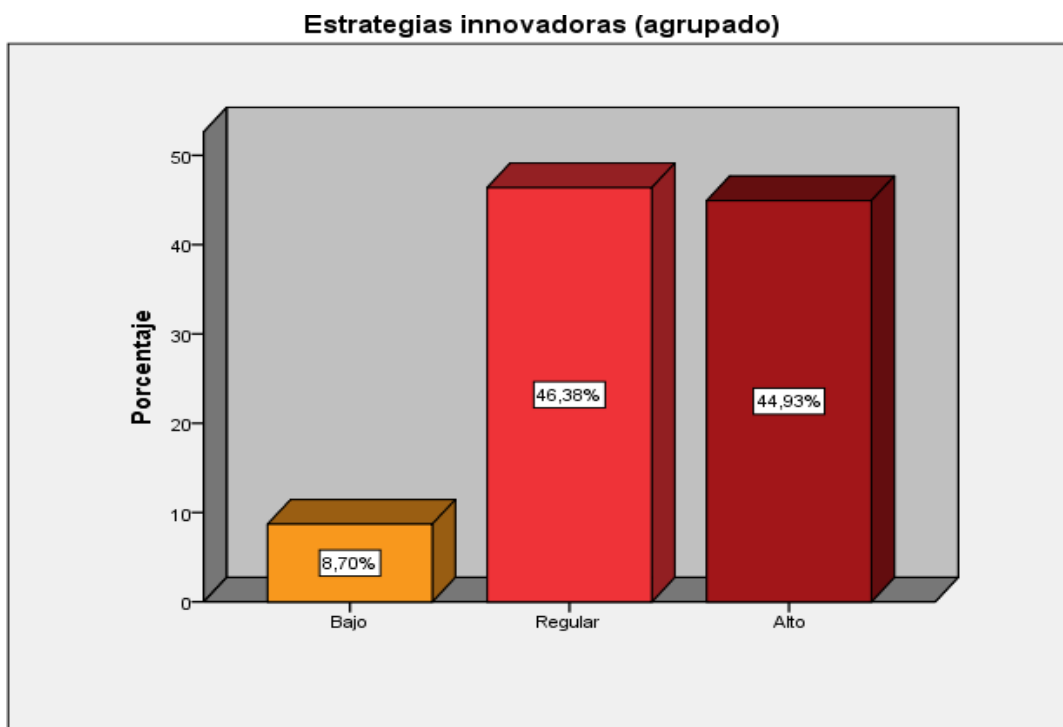


Figura 9 Histograma porcentual de la dimensión de las estrategias innovadoras (D3X)

En la tabla 15 y la figuras 9, se observa los resultados de los 69 casos válidos la influencia de las estrategias innovadoras en la reducción de las conductas agresivas

en los siguientes niveles: un 8,70% de 6 estudiantes revelan en un nivel baja, un 46,38% de 32 estudiantes en un nivel regular y un 44,93% de 31 estudiantes en un nivel alto. Por consiguiente, las estrategias innovadoras influyen en la reducción de las conductas agresivas en un total de 91.31% en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

Tabla 16

Análisis de la dimensión de la agresividad física (D1Y)

Agresividad física (agrupado)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	7	10,1	10,1	10,1
	Regular	14	20,3	20,3	30,4
	Alto	48	69,6	69,6	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

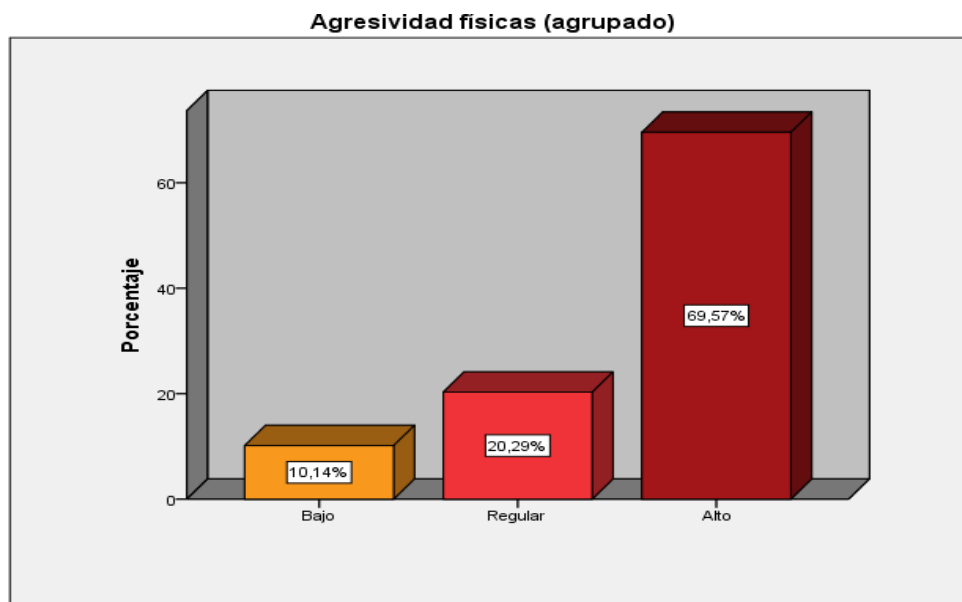


Figura 10 Histograma porcentual de la dimensión agresión física (D1Y)

En la tabla 16 y la figuras 10, se observa los resultados de los 69 casos válidos las actividades lúdicas influyen en la reducción de las conductas agresivas físicas en los siguientes niveles: un 10,14% de 7 estudiantes revelan en un nivel baja, un 20,29% de 14 estudiantes en un nivel regular y un 69,57% de 48 estudiantes en un nivel alto.

Por consiguiente, las actividades lúdicas influyen en la reducción de las conductas agresivas físicas en un total de 89,86% en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

Tabla 17

Análisis de la dimensión de la agresividad verbal (D2Y)

Agresividad verbal (agrupado)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	6	8,7	8,7	8,7
	Regular	20	29,0	29,0	37,7
	Alto	43	62,3	62,3	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

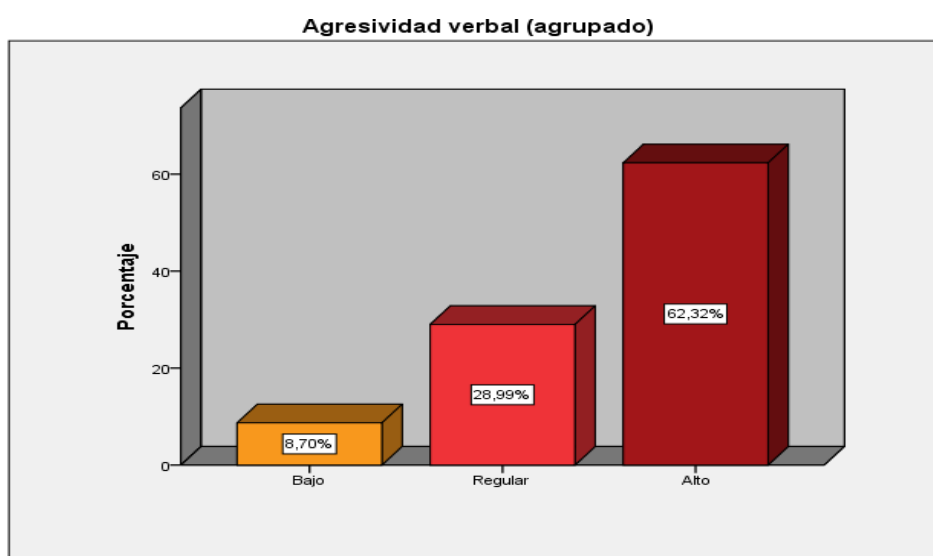


Figura 11 Histograma porcentual de la dimensión agresión verbal (D2Y)

En la tabla 17 y la figuras 11, se observa los resultados de los 69 casos válidos las actividades lúdicas influyen en la reducción de las conductas agresivas verbales en los siguientes niveles: un 8,70% de 6 estudiantes revelan en un nivel baja, un 28,99% de 20 estudiantes en un nivel regular y un 62,32% de 43 estudiantes en un nivel alto. Por consiguiente, las actividades lúdicas influyen en la reducción de las conductas agresivas verbales en un total de 91,31% en los niños y niñas de 5 años en la

Tabla 18

Análisis de la dimensión de la agresividad psicológica (D3Y)

Agresividad psicológica (agrupado)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	7	10,1	10,1	10,1
	Regular	41	59,4	59,4	69,6
	Alto	21	30,4	30,4	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

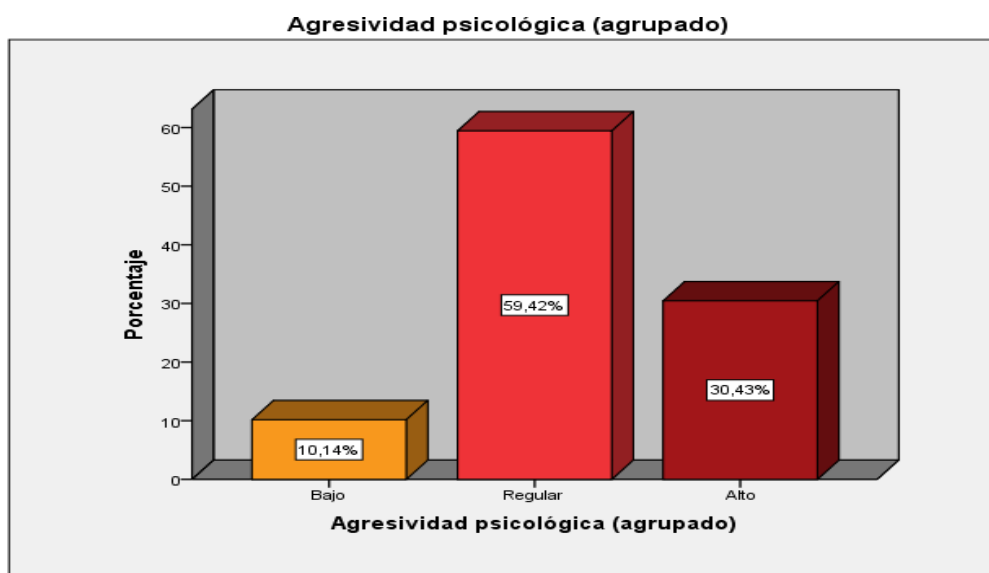


Figura 12 Histograma porcentual de la dimensión agresividad psicológica (D3Y)

En la tabla 18 y la figura 11, se observa los resultados de los 69 casos válidos las actividades lúdicas influyen en la reducción de las conductas agresivas psicológicas en los siguientes niveles: un 10,14% de 7 estudiantes revelan en un nivel baja, un 59,42% de 41 estudiantes en un nivel regular y un 30,43% de 21 estudiantes en un nivel alto. Por consiguiente, las actividades lúdicas influyen en la reducción de las conductas agresivas psicológicas en un total de 89,85% en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

Tabla 19

Análisis de las actividades lúdicas (VX)

Actividades lúdicas (agrupado)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	25	36,2	36,2	36,2
	Regular	43	62,3	62,3	98,6
	Alto	1	1,4	1,4	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

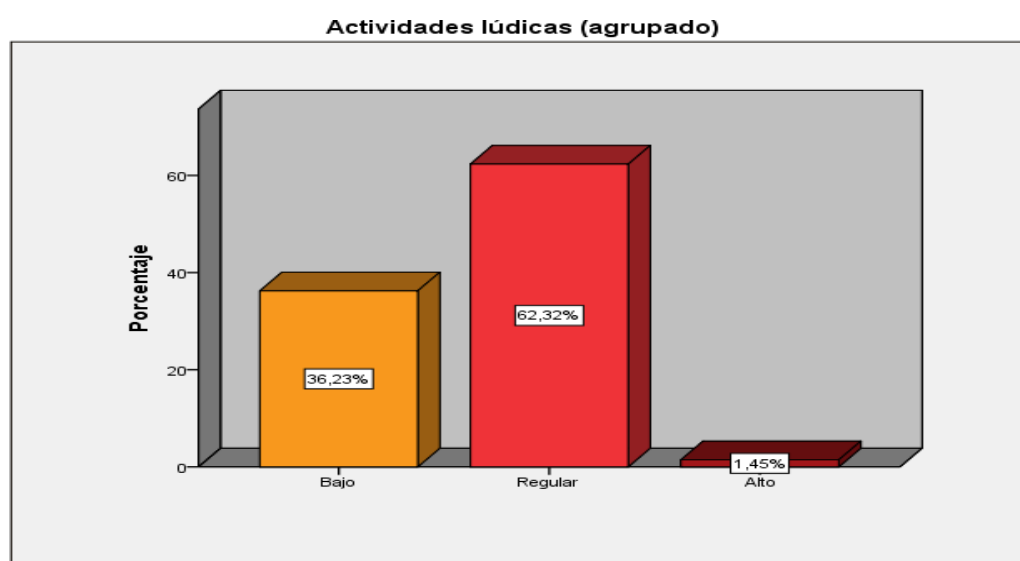


Figura 13 Histograma porcentual de la dimensión actividades lúdicas (D3Y)

En la tabla 19 y la figura 13, se observa los resultados de los 69 casos válidos las actividades lúdicas influyen en la reducción de las conductas agresivas en los siguientes niveles: un 36,23% de 23 estudiantes revelan en un nivel baja, un 62,32% de 43 estudiantes en un nivel regular y un 1,45% de 1 estudiante en un nivel alto. Por consiguiente, las actividades lúdicas influyen en la reducción de las conductas agresivas en un total de 63,77% en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

Tabla 20

Análisis de la reducción de conductas agresivas (VY)

Conductas agresivas (agrupado)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	6	8,7	8,7	8,7
	Regular	18	26,1	26,1	34,8
	Alto	45	65,2	65,2	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

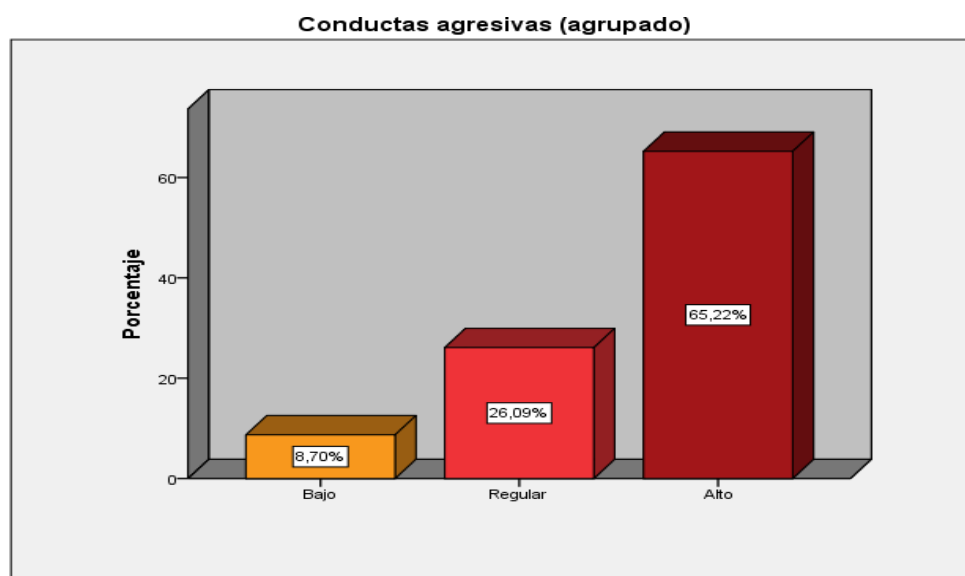


Figura 14 Histograma porcentual en la reducción de las conductas agresivas (VY)

En la tabla 20 y la figura 14, se observa los resultados de los 69 casos válidos la reducción de las conductas agresivas por la influencia de las actividades lúdicas en los siguientes niveles: un 36,23% de 23 estudiantes revelan en un nivel baja, un 62,32% de 43 estudiantes en un nivel regular y un 1,45% de 1 estudiante en un nivel alto. Por consiguiente, existe la reducción de las conductas agresivas por la influencia de las actividades lúdicas en un total de 63,77% en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

5.2 Prueba de Hipótesis

5.2.1 Prueba de hipótesis general

H_0 : No existe influencia positiva y significativa de las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima - 2019.

H_a : Existe influencia positiva y significativa de las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima - 2019.

Tabla 21

Prueba de hipótesis general

Correlaciones			
		Actividades lúdicas (agrupado)	Conductas agresivas (agrupado)
Actividades lúdicas (agrupado)	Correlación de Pearson	1	,663**
	Sig. (unilateral)		,002
	N	69	69
Conductas agresivas (agrupado)	Correlación de Pearson	,663**	1
	Sig. (unilateral)	,002	
	N	69	69

** . La correlación es significativa en el nivel 0,02 (unilateral).

Los resultados que muestra la tabla 21 con respecto a la hipótesis general por coeficiente de correlación de Pearson expresa en el caso de las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas $r = ,663^{**}$, determina que existe influencia positiva y significativa de las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas; asimismo se aprecia en el nivel de significancia bilateral (sig = 0,002) demostrando $P \text{ valor} < 0,05$, que indica el rechazo de la hipótesis nula (H_0) y la aceptación de la hipótesis de la investigación (H_a). Por consiguiente, existe

la influencia positiva y significativa de las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima - 2019.

5.2.1. Prueba de las hipótesis específicas

Prueba de hipótesis específica 1

H_0 : No existe influencia positiva y significativa de la creatividad en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima - 2019.

H_a : Existe influencia positiva y significativa de la creatividad en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima - 2019

Tabla 22

Prueba de hipótesis específica 1

Correlaciones			
		Creatividad (agrupado)	Conductas agresivas (agrupado)
Creatividad (agrupado)	Correlación de Pearson	1	,393**
	Sig. (unilateral)		,056
	N	69	69
Conductas agresivas (agrupado)	Correlación de Pearson	,393**	1
	Sig. (unilateral)	,056	
	N	69	69

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (unilateral).

Los resultados que muestra la tabla 22 con respecto a la hipótesis específica por coeficiente de correlación de Pearson expresa en el caso de la creatividad en la reducción de las conductas agresivas $r = ,393^{**}$, determina que existen influencia positiva y significativa de las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas; asimismo se aprecia en el nivel de significancia bilateral ($\text{sig} = 0,056$) demostrando P valor $< 0,05$, que indica el rechazo de la hipótesis nula (H_0) y la aceptación de la hipótesis de la investigación (H_a).

Por consiguiente, a creatividad influye en la reducción de las conductas Agresivas en niños(as) de 5 años en la Institución Educativa N°113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

Prueba de hipótesis específica 2

H₀: No existe influencia positiva y significativa de los juegos cooperativos en la reducción de las conductas Agresivas en los niños(as) de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima - 2019

H_a: Existe influencia positiva y significativa de los juegos cooperativos en la reducción de las conductas Agresivas en los niños(as) de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima – 2019

Tabla 23

Prueba de hipótesis específica 2

Correlaciones			
		Juegos cooperativos (agrupado)	Conductas agresivas (agrupado)
Juegos cooperativos (agrupado)	Correlación de Pearson	1	,408**
	Sig. (unilateral)		,000
	N	69	69
Conductas agresivas (agrupado)	Correlación de Pearson	,408**	1
	Sig. (unilateral)	,000	
	N	69	69

** . La correlación es significativa en el nivel 0,00 (unilateral).

Los resultados que muestra la tabla 23 con respecto a la hipótesis específica 2 por coeficiente de correlación de Pearson expresa en el caso de juegos cooperativos $r=,408^{**}$, determina que existe influencia positiva y significativa de juegos cooperativos en la reducción conductas agresivas; asimismo se aprecia en el nivel de significancia bilateral ($\text{sig} = 0,018$) demostrando $P \text{ valor} < 0,05$, que indica el rechazo de la hipótesis nula (H₀) y la aceptación de la hipótesis de la investigación (H_a). Por consiguiente, los juegos cooperativos influyen positiva y positivamente en la reducción de las conductas agresivas en niños(as) de 5 años en la Institución Educativa N°113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima –

2019.

Prueba de hipótesis específica 3

H₀: No existe influencia positiva y significativa de estrategias innovadoras en la reducción de las conductas agresivas en niños(as) de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

H_a: Existe influencia positiva y significativa de estrategias innovadoras en la reducción de las conductas agresivas en niños(as) de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

Tabla 24

Prueba de hipótesis específica 3

Correlaciones			
		Estrategias innovadoras (agrupado)	Conductas agresivas (agrupado)
Estrategias innovadoras (agrupado)	Correlación de Pearson	1	,685**
	Sig. (unilateral)		,01
	N	69	69
Conductas agresivas (agrupado)	Correlación de Pearson	,685**	1
	Sig. (unilateral)	,01	
	N	69	69

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (unilateral).

Los resultados que muestra la tabla 24 con respecto a la hipótesis específica 3 por coeficiente de correlación de Pearson expresa en el caso de estrategias innovadoras $r=,685^{**}$, determina que existe influencia positiva y significativa de estrategias innovadoras en la reducción de conductas agresivas; asimismo se aprecia en el nivel de significancia bilateral ($\text{sig} = 0,001$) demostrando P valor $< 0,05$, que indica el rechazo de la hipótesis nula (H₀) y la aceptación de la hipótesis de la investigación (H_a). Por consiguiente, las estrategias innovadoras influyen positiva y significativamente en la reducción de las conductas agresivas en niños (as) de 5 años en la Institución Educativa N° 113 “Divino Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

6. Conclusiones

Después de haber realizado la discusión de los resultados en forma general y por dimensiones, se llegó a las siguientes conclusiones:

- La presente investigación buscó demostrar que con el uso de estrategias de juego se logra disminuir la conducta agresiva.
- La aplicación del uso de estrategias de juego logró disminuir de manera significativa los niveles de agresividad.
- La aplicación del uso de estrategias de juego logró disminuir de manera significativa los niveles de conductas agresivas en la dimensión verbal que se ubicaba en el nivel alto.
- La aplicación del uso de estrategias de juego logró disminuir de manera significativa los niveles de conductas agresivas en la dimensión facial

.

CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES

7. Recomendaciones

- El juego es una estrategia motivadora para el niño y necesaria para promover su desarrollo integral.
- Aplicar y difundir el uso de estrategias basadas en el juego para disminuir el comportamiento agresivo, en otros grupos de estudiantes de la misma Institución Educativa.
- Reconocer que el juego es un factor importante para los niños, porque les permite divertirse y a la vez convivir con los demás.
- Insertar la aplicación del uso de estrategias basadas en el juego, en el Currículo de la Institución Educativa, realizando las mejoras del caso en la propuesta.

CAPÍTULO VIII: REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

8. Referencia bibliográfica

- ABC. (2015). Diccionario ABC. <http://www.definicionabc.com/general/factores.php>.
- Arquínego, R. Y. (2016). *Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 "La Molina*. Lima.
- Arquínigo, Y. (2017). *Programa "Actividad Lúdica" para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 "La Molina"*, Carabayllo, 2016. Lima.
- Asócar Añez, R. (2015). *La visión epistemológica de la educación*. Portugal.
- Barnett, Echeita, Escofet, Fernández, & al, e. (2003). *Motivación, tratamiento de la diversidad y rendimiento académico. El aprendizaje cooperativo*. Barcelona: GRAÓ, de IRIF, S.L.
- Barrios, P. O., & Fanny, M. P. (2017). *“Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la institución educativa sagrada familia de concepción”*. Huancayo.
- Camargo, P. S., & Yuranny, C. A. (2014). *La agresividad como factor que incide en el comportamiento de los niños del nivel preescolar en el liceo infantil el mundo de los niños*. Ibagué.
- Carrasco, A. C., & Marilina, T. B. (2017). *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres*. Lima.
- Cerda. (2011). Un análisis en el contexto de conflictos estudiantiles en Chile. 3.
- Cerda Ricardo, O. C. (2011). Las representaciones sociales de calidad educativa presente en los discursos en medios escritos Un análisis en el contexto del conflicto estudiantil. En O. C. Cerda Ricardo, *Las representaciones sociales de calidad educativa presente en los discursos en medios escritos Un análisis en el contexto del conflicto estudiantil*. Chile.
- Conde, S. L., & Leon, C. D. (2015). *La lúdica como estrategia para disminuir la agresividad en los niños pre escolar de la institución educativa las Acacias de Ibagué*. Tolima.
- Chacón, A. S., & Liliana, P. F. (2017). *Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para*

- desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial.* Lambayeque.
- Gomez, R. O., & Calderon, P. S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga.* Tolima.
- Gonzales, V. E., & Mónica, R. C. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategia metodológica en educación inicial.* Ecuador.
- Guerra, R. M. (2016). *Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho.* Lima.
- Guillen Valle, O. (2015). *Guía de SPSS 22 para elaboración de trabajos de investigación científica.* Lima: Ando Educando S.A.C.
- Lopez, M. L. (2017). *Uso del juego cooperativo para reducir conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E. "Fundación por los niños del Perú".* Piura.
- Lorena Alcazar, D. O. (2013). Calidad institucional y rendimiento académico. *Scielo*, 1.
- Llamuja, S. G., & Rocio, L. S. (2016). *Estrategias para mejorar la conducta en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial particular niños de la virgen de Copacabana - Secocha distrito de Urasqui, de la provincia de Camaná.* Camaná.
- Manyavilca, B. E. (2018). *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel inicial de la institución educativa santa rosa distrito de san miguel provincia de la mar región de Ayacucho en el año académico.* Lima.
- Marcelo, V. A. (2011). Influencia del nivel socioeconómico familiar sobre el desarrollo psicomotor de los niños y niñas. *Theoria*, 34.
- Masaquiza, S. S. (2013). *La agresividad y su incidencia en el rendimiento académico de los niños/as del primer grado de educación general básica de la escuela "marqués de selva alegre" de la parroquia la península cantón Ambato provincia de Tungurahua".* Ecuador.
- Mena, Golbach, & Véliz. (2011). Influencia de los hábitos de estudio en el rendimiento de alumnos ingresantes. <http://www.soarem.org.ar/Documentos/48%20Mena.pdf>. Argentina: Facultad de Ciencias Económicas. Universidad Nacional de Tucumán.

- Oré, R. (2012). Comprensión lectora, hábitos de estudio y rendimiento académico en estudiantes de primer año de una universidad privada de Lima Metropolitana. http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/2738/1/ore_or.pdf. Lima, Perú: UNMSM.
- Orus Lacort, M. (2014). *Estadística Aplicada Análisis Multivariable Esquema de Teorías y Problemas*. Lulu Com.
- Ospina, M. M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Ibagué.
- Ossa Cornejo Carlos, N. A. (2014). Estilos parentales y calidad de vida familiar en padres y madres de adolescentes d un establecimiento educacional de la ciudad Chillan. *Investigación y desarrollo*, 33.
- Ryan, & Deci. (<http://reme.uji.es/articulos/numero25/article1/texto.html> de 2002). An overview of self-determination theory: an organismic dialectic perspective. Handbook of self-determination research. Rochester: The University of Rochester Press. *Una visión general de la teoría de la autodeterminación: una perspectiva dialéctica organicista. Manual de investigación autodeterminación. Rochester: La Universidad de Rochester Press.*
- Santa María, S. J. (2014). *propuesta pedagógica para disminuir la agresividad en los estudiantes a través de los juegos tradicionales*. Bogotá.
- Sobrado, & Rial, C. &. (Tendencias Pedagógicas 7, 2002 de 2002). Las habilidades de aprendizaje y estudio en la educación secundaria: estrategias orientadoras de mejora. http://www.tendenciaspedagogicas.com/Articulos/2002_07_06.pdf. Universidad de Santiago de Compostela.
- Valdés Cuervo Angel, C. M. (s.f.).
- Valdez Cuervo, M. C. ((2013). “Desarrollo de un instrumento para medir la participación de los padres en la educación escolar de los hijos”. En M. C. Valdez Cuervo, *“Desarrollo de un instrumento para medir la participación de los padres en la educación escolar de los hijos*. México.
- Vega Porras, P. (2010). *Evaluación como estrategia de política educativa en el establecimiento de la calidad educativa en la Universidades del estado peruano*. Chosica - Lima.

- Zarate. (2011). Liderazgo directivo y el desempeño docente en Instituciones educativas de primaria de Independencia. En Ramirez, *Liderazgo directivo y el desempeño docente en Instituciones educativas de primaria de Independencia* (págs. 8, 15, 153). Lima.
- Zarate Ramirez, D. (2012). “Liderazgo directivo y el desempeño docente en instituciones educativas de primaria del distrito de Independencia, Lima”.
- Zubillaga, M. G. (2013). Pobreza y bienestar: Una mirada desde el desarrollo. *Cuadernos del Cendes*, 80.

CAPÍTULO IX: APÉNDICES

9. Apéndice

Apéndice 9.1.1. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Influencia de las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho Lima- 2019.						
AUTOR(a): Mitzy Mayra Rubina Ramirez						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES, DIMENSIONES, ESCALA DE MEDICION INDICADORES Y DISEÑO MT			
Problema General: ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho Lima - 2019?	Objetivo General: Demostrar la influencia de las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho - 2019.	Hipótesis General: Las actividades lúdicas influyen en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho - 2019.	Variable X1: Influencia de las actividades lúdicas			
Problemas Específicos: 1. ¿En qué medida la creatividad influye las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho - 2019? 2. ¿En qué medida los juegos cooperativos influyen las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho Lima - 2019? 3. ¿En qué medida las estrategias innovadoras influyen las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho Lima - 2019?	Objetivos Específicos: 1. Demostrar que la creatividad influye las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho - 2019 2. Demostrar que los juegos cooperativos influyen las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho - 2019. 3. Demostrar que las estrategias innovadoras influyen las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho - 2019.	Hipótesis Específicas: 1. La creatividad influye las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho - 2019. 2. Los juegos cooperativos influyen las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho - 2019. 3. Las estrategias innovadoras influyen las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho - 2019.	Dimensiones	Indicadores	Escala de medicion	Diseño metodológico
			D1: Creatividad	- Crea otras formas de juegos lúdicos el niño(a). - Se ingenia para juegos "armando torres" el niño(a). - Realiza nuevos juegos lúdicos el niño(a).	ORDINAL Política Escala Lickert:	Enfoque: Cualitativo Diseño: No experimental
			D2: Juegos Cooperativos	- Cooperar entre compañeros en los juegos lúdicos. - Apoya a los compañeros en los juegos lúdicos. - Se observa que ayuda a los compañeros en los juegos lúdicos.	• Nunca • Casi nunca • A veces	Tipo Básica Nivel: Explicativo Correlacional
			D3: Estrategias Innovadoras	- Inventa nuevos juegos lúdicos el niño(a). - Descubre nuevas experiencias en los juegos lúdicos. - Presenta juegos lúdicos inventado por el niño(a).	• Casi siempre • Siempre	Método: Hipotético Deductivo
			Variable Y1: Reducción de las conductas agresivas			
			D1: Agresividad Física	- Evita lastimar para conseguir lo que quiere. - Ya no se golpea entre compañeros(as). - No empuja ni patea luego de los juegos lúdicos.	ORDINAL Política Escala Lickert:	Población: universo 230 entre niños y niñas Población estudio: 84 entre niños y niñas
			D2: Agresividad Verbal	- Ya no se ve insultos entre compañeros(as) durante y después de los juegos lúdicos. - Ya no amenaza ni grita después de los juegos. - No se burla de sus compañeros(as) luego de los juegos.	• Nunca • Casi nunca • A veces	Población muestra: 69 entre niños y niñas
			D3: Agresividad Psicológica	- No expresa superioridad con los demás compañeros(as). - Muestra efectos apropiados. - No emite opiniones en contra de sus compañeros(as).	• Casi siempre • Siempre	Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación

Apéndice 9.1.2. Cuestionario de la tesis



CUESTIONARIO DE OBSERVACION PARA NIÑOS Y NIÑAS

Queridos niños(as) el objetivo de la presente observación es conocer Cómo influye las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho Lima – 2019. Las interrogantes serán marcadas con una X de **manera verás y real**.

¿Cómo te llamas?

¿Cuántos años tienes? Años. ¿Cuál es tu género? Varón: ☐ Mujer: ☐

N° Ord.	VARIABLE X1: Influencia de las actividades lúdicas	RESPUESTAS				
		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	¿Crea otras formas de juegos lúdicos el niño(a)?					
2	¿Se ingenia para juegos “armando torres” el niño(a)?					
3	¿Realiza nuevos juegos lúdicos el niño(a)?					
4	¿Coopera entre compañeros en los juegos lúdicos?					
5	¿Apoya a los compañeros en los juegos lúdicos?					
6	¿Se observa que ayuda a los compañeros en los juegos lúdicos?					
7	¿Inventa nuevos juegos lúdicos el niño(a)?					
8	¿Descubre nuevas experiencias en los juegos lúdicos?					
9	¿Presenta juegos lúdicos inventado por el niño(a)?					
	VARIABLE Y1: Reducción de las conductas agresivas	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
10	¿Evita lastimar para conseguir lo que quiere?					
11	¿Ya no se golpean entre compañeros(as)?					
12	¿No empuja ni patea luego de los juegos lúdicos?					
13	¿Ya no se ve insultos entre compañeros(as) durante y después de los juegos lúdicos?					
14	¿Ya no amenaza ni grita después de los juegos?					
15	¿Ya no se burla de sus compañeros(as) luego de los juegos?					
16	¿No expresa superioridad con los demás compañeros(as)?					
17	¿Muestra afectos apropiados?					
18	¿No emite opiniones en contra de sus compañeros(as)?					

San Juan de Lurigancho primavera del 2019

Apéndice 9.1.3. Validación de los instrumentos

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE LA TESIS

TÍTULO DE LA TESIS: Influencia de las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

AUTORAS: Mitzy Mayra Rubina Ramirez

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observación y/o recomendaciones
			Relación entre la variable y la Dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre los ítems y la opción de respuesta		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable X1: Influencia de las actividades lúdicas	DX1: Creatividad	Crea otros juegos lúdicos el niño(a).									
		Se ingenia para jugar armando torres el niño(a).									
		Realiza nuevos juegos lúdicos el niño(a).									
	DX2: Juegos Cooperativos	Coopera entre compañeros durante los juegos lúdicos.									
		Apoya a los compañeros en los juegos lúdicos.									
		Se observa que ayuda a los compañeros en los juegos lúdicos.									
	DX3: Estrategias Innovadoras	Inventa nuevos juegos lúdicos el niño(a).									
		Descubre nuevas experiencias en los juegos lúdicos.									
		Presenta juegos lúdicos inventado por el niño(a).									

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observación y/o recomendaciones
			Relación entre la variable y la Dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre los ítems y la opción de respuesta		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable Y2: Reducción de las conductas agresivas	DY1: Agresividad Física	Evita lastimar para conseguir lo que quiere.									
		Ya no se golpea entre compañeros(as).									
		No empuja ni patea luego de los juegos lúdicos.									
	DY2: Agresividad Verbal	Ya no se ve insultos entre compañeros(as) durante y después de los juegos lúdicos.									
		Ya no amenaza ni grita después de los juegos.									
		No se burla de sus compañeros(as) luego de los juegos.									
	DY3: Agresividad Psicológica	No expresa superioridad con los demás compañeros(as).									
		Muestra afectos apropiados.									
		No emite opiniones en contra de sus compañeros(as).									

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de encuesta a los estudiantes por las investigadoras

OBJETIVO: Validar y Contrastar: Influencia de las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús N°113 del distrito de San Juan de Lurigancho Lima – 2019.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR :

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR :

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

Sello y firma:

Apéndice 9.1.4. Aceptación de la investigación por la Institución Educativa



Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado
"SAN SILVESTRE"
D.S. N° 050-02 - ED

Lima SJL 18 de julio del 2019

OFICIO N° 062 – 2019 DG- IESPP"SS"

Señora:

Paola Pera Taranco
Directora de la I.E.I. N° 113 "Divino Niño Jesús"

PRESENTE:

ASUNTO: Solicito Autorización para el Desarrollo
de Trabajo de Campo de la estudiante
RUBINA RAMIREZ MITZY MAYRA del
IX -2019-I del I.E.S.P.Pr. "San Silvestre".

Tengo el agrado de dirigirme a usted, para saludarla muy cordialmente y a la vez solicitarle Autorización del desarrollo de Trabajo de Campo de la Tesis titulada "Influencia de las actividades lúdicas en la reducción de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. "DIVINO NIÑO JESÚS" UGEL 05", que realizará la estudiante de Educación Inicial RUBINA RAMIREZ MITZY MAYRA del semestre: IX -2019-I.

Aprovecho la oportunidad para expresarle mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.



Milagros de Oros

Mg. Flor de María Mailqui Bustamante de Márcos
DIRECTORA GENERAL



Paola Pera Taranco
Lic. Paola E. Pera Taranco
DIRECTORA
25/07/2019

Jr. Las Heveas 1017 Urb. San Silvestre S.J.L. Lima - Teléfono: 3752439

Apéndice 9.1.5. Data de la observación

t	VARIABLES INDEPENDIENTES									VARIABLE DEPENDIENTE									CV1	CV	
	Actividades lúdicas									Reducen conductas agresivas											
	Creatividad			Juegos cooperativos			Estrategias innovadoras			Agresividad física			Agresividad verbal			Agresividad psicológica					
	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14	D15	D16	D17	D18			
1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	4	4	5	5	5	5	5	1	5	13	39	X1: Actividades lúdicas Creatividad
2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	3	4	4	5	4	4	5	2	4	12	35	
3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	5	5	5	4	4	5	5	1	5	19	39	
4	1	1	1	2	2	2	2	2	1	4	4	4	5	4	4	5	1	4	14	35	Estrategias innovadoras
5	2	2	1	3	2	2	2	2	1	4	4	3	4	5	4	5	2	4	17	35	Y: Reducen conductas agresivas
6	1	1	2	2	2	2	2	2	2	5	5	5	5	5	5	4	1	4	16	39	Agresividad física
7	1	1	2	2	2	2	1	1	1	4	4	4	5	5	5	4	2	4	13	37	Agresividad verbal
8	1	1	1	2	2	2	1	2	1	4	4	4	3	3	4	4	1	4	13	31	Agresividad psicológica
9	2	1	1	2	2	2	2	1	2	5	5	5	4	4	4	4	1	4	15	36	
10	1	1	1	1	1	1	2	1	1	5	5	5	4	4	4	5	1	4	10	37	
11	1	1	1	1	1	2	2	2	3	5	5	5	4	5	4	5	1	5	14	39	
12	1	1	2	2	2	2	1	2	2	5	5	5	5	5	4	5	1	4	15	39	
13	2	2	2	2	2	2	3	3	2	5	5	5	5	5	5	5	1	5	20	41	
14	1	1	1	2	2	2	1	2	1	4	5	5	5	5	4	5	2	5	13	40	
15	2	3	3	3	3	3	2	3	2	5	5	5	4	4	4	5	1	4	24	37	
16	1	1	1	2	2	2	1	1	1	5	5	5	4	5	4	5	1	4	12	38	
17	1	1	1	2	2	1	2	2	1	5	5	5	5	5	4	5	1	5	13	40	
18	3	3	3	4	4	4	3	3	3	5	5	5	4	4	5	5	2	3	5	38	
19	2	2	2	3	3	3	2	2	3	5	5	5	5	5	5	5	1	5	22	41	
20	1	1	2	2	2	2	2	2	1	5	5	5	4	4	4	5	1	5	15	38	
21	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	3	3	4	4	4	4	2	4	10	31	
22	1	2	1	2	2	2	1	2	3	4	4	4	5	5	4	4	2	5	16	37	
23	1	2	1	2	2	2	1	2	1	5	5	5	4	5	4	5	1	4	14	38	
24	1	1	1	3	3	3	2	2	2	5	5	5	5	5	5	5	1	5	18	41	
25	1	1	1	2	2	2	1	2	1	5	5	5	4	5	5	5	1	5	13	40	
26	1	1	1	2	2	2	1	2	1	4	4	4	5	5	5	5	1	5	13	38	
27	1	1	1	2	2	2	1	1	1	5	5	5	4	4	4	5	1	5	12	38	
28	1	1	1	2	2	2	1	1	1	4	4	4	5	4	5	4	2	4	12	36	
29	1	2	2	2	2	2	3	2	2	5	3	3	3	3	3	5	2	3	18	30	
30	1	2	2	3	2	3	2	2	3	4	3	4	3	4	5	4	1	3	20	31	
31	1	2	2	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	5	2	4	21	30	
32	3	3	2	3	3	3	2	3	3	5	4	4	4	3	5	3	2	4	25	34	
33	2	1	2	3	3	2	2	2	3	5	3	3	4	3	4	5	2	4	19	33	
34	2	2	1	3	3	2	2	2	2	5	4	4	4	3	5	3	2	4	19	34	
35	1	2	2	3	3	3	2	2	1	5	4	4	4	4	4	5	1	4	19	35	
36	1	1	2	2	2	2	3	3	2	5	3	4	4	4	5	4	2	4	18	35	
37	1	2	3	2	3	2	3	2	3	5	4	4	4	3	4	4	1	4	21	33	
38	3	2	2	2	2	2	2	3	2	4	4	4	3	4	3	3	1	4	20	30	
39	1	2	2	2	2	2	3	2	3	5	3	3	4	4	4	4	2	3	19	32	
40	1	2	1	2	3	2	2	2	3	4	3	3	4	3	4	4	2	3	18	30	
41	1	2	3	2	3	2	3	2	3	5	3	4	4	3	3	3	2	3	21	30	
42	1	2	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	4	3	3	4	1	3	21	28	
43	1	3	2	3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	1	3	22	30	
44	2	3	1	3	2	3	2	3	2	5	4	4	4	3	3	4	1	3	21	31	
45	1	2	2	2	2	3	2	3	2	5	4	4	3	3	3	5	1	4	19	32	
46	1	2	2	2	3	2	3	2	1	4	3	3	4	4	5	4	1	3	18	31	
47	1	2	3	2	2	2	3	2	3	5	3	3	3	4	3	5	1	3	20	30	
48	1	2	2	3	3	3	2	2	2	5	4	4	4	3	5	3	2	3	20	33	
49	1	2	1	2	2	3	2	3	2	5	4	4	4	4	3	5	2	3	18	34	
50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	27	35	
51	3	3	3	4	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	45	
52	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	27	
53	3	3	3	5	5	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	33	45	
54	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	15	11	
55	3	3	3	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	18	11	
56	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	15	12	
57	3	3	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	18	17	
58	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	27	
59	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	24	24	
60	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	15	16	
61	3	1	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	18	20	
62	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23	18	
63	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	18	
64	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	26	24	
65	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	18	19	
66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	9	
67	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	13	12	
68	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	9	
69	3	3	3	4	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	45	

Apéndice 9.1.6. Procesamiento estadístico en SPSS

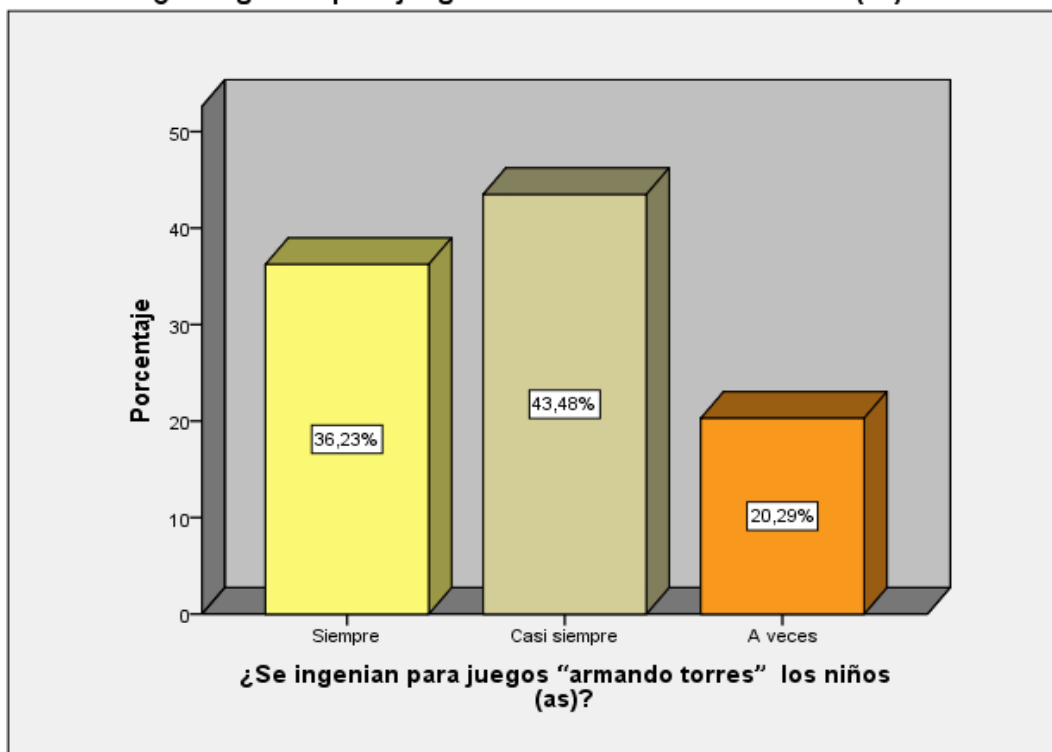
[illegible]

Apéndice 9.1.7. Frecuencias y gráficos de la recolección de datos

2. Se ingenian para juegos “armando torres” los niños(as)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	25	36,2	36,2	36,2
	Casi siempre	30	43,5	43,5	79,7
	A veces	14	20,3	20,3	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

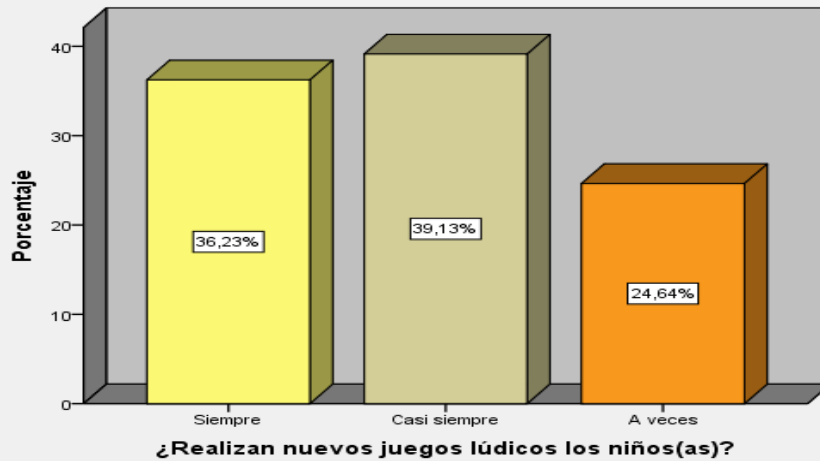
¿Se ingenian para juegos “armando torres” los niños(as)?



3. ¿Realizan nuevos juegos lúdicos los niños(as)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	25	36,2	36,2	36,2
	Casi siempre	27	39,1	39,1	75,4
	A veces	17	24,6	24,6	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

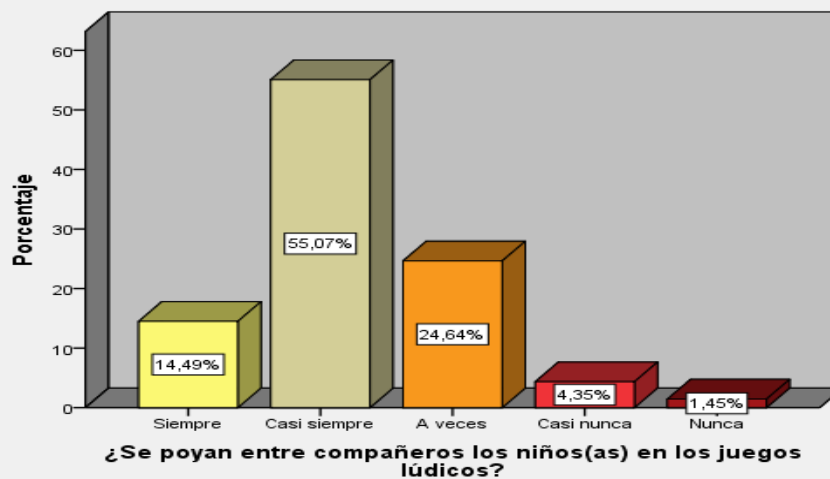
¿Realizan nuevos juegos lúdicos los niños(as)?



5. ¿Se apoyan entre compañeros los niños(as) en los juegos lúdicos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	10	14,5	14,5	14,5
	Casi siempre	38	55,1	55,1	69,6
	A veces	17	24,6	24,6	94,2
	Casi nunca	3	4,3	4,3	98,6
	Nunca	1	1,4	1,4	100,0
Total		69	100,0	100,0	

¿Se apoyan entre compañeros los niños(as) en los juegos lúdicos?



5. ¿Se observa la ayuda entre compañeros en los juegos lúdicos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	11,6	11,6	11,6
	Casi siempre	43	62,3	62,3	73,9
	A veces	14	20,3	20,3	94,2
	Casi nunca	3	4,3	4,3	98,6
	Nunca	1	1,4	1,4	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

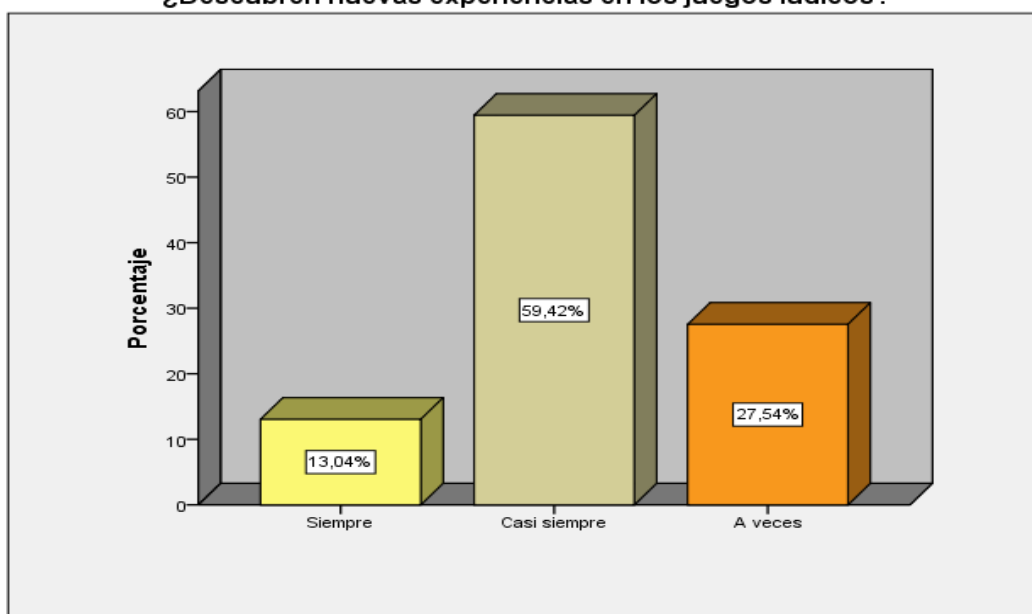
¿Se observa la ayuda entre compañeros en los juegos lúdicos?



8. ¿Descubren nuevas experiencias en los juegos lúdicos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	9	13,0	13,0	13,0
	Casi siempre	41	59,4	59,4	72,5
	A veces	19	27,5	27,5	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

¿Descubren nuevas experiencias en los juegos lúdicos?



9. ¿Presentan juegos lúdicos inventados los niños(as)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	21	30,4	30,4	30,4
	Casi siempre	25	36,2	36,2	66,7
	A veces	23	33,3	33,3	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

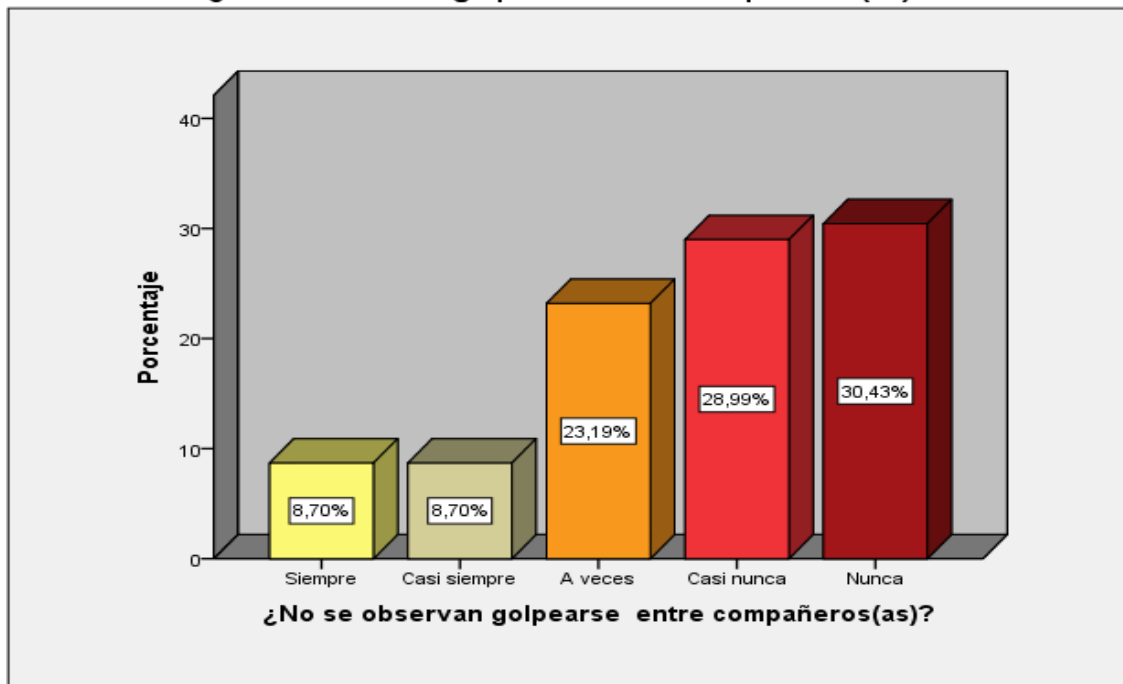
¿Presentan juegos lúdicos inventados los niños(as)?



11. ¿No se observan golpearse entrecompañeros(as)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	8,7	8,7	8,7
	Casi siempre	6	8,7	8,7	17,4
	A veces	16	23,2	23,2	40,6
	Casi nunca	20	29,0	29,0	69,6
	Nunca	21	30,4	30,4	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

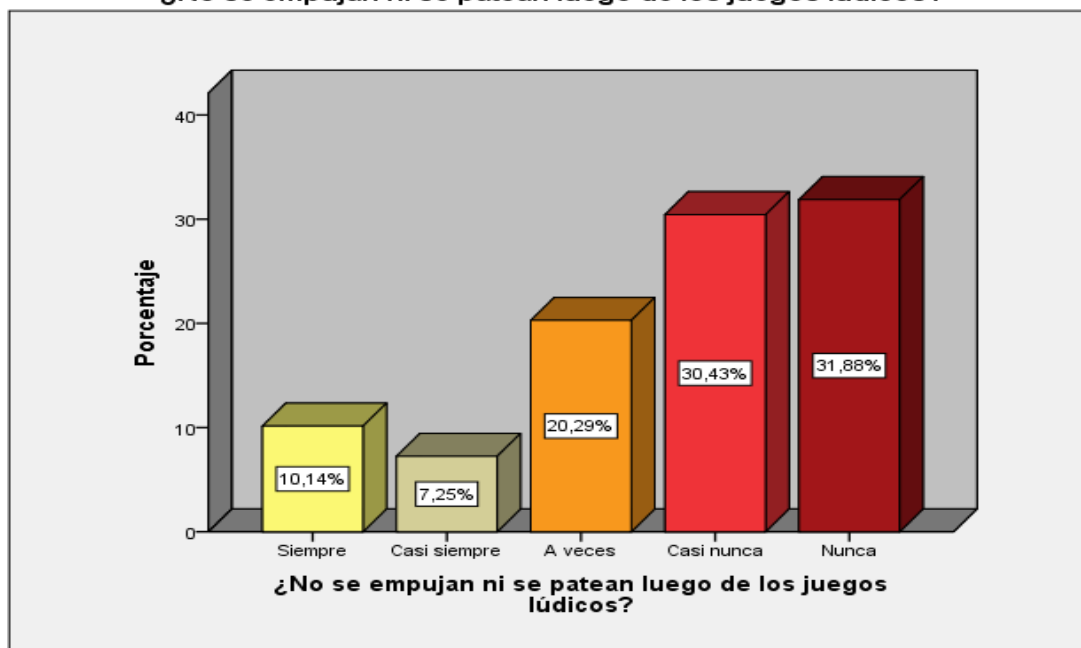
¿No se observan golpearse entre compañeros(as)?



12. ¿No se empujan ni se patean luego de los juegoslúdicos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	7	10,1	10,1	10,1
	Casi siempre	5	7,2	7,2	17,4
	A veces	14	20,3	20,3	37,7
	Casi nunca	21	30,4	30,4	68,1
	Nunca	22	31,9	31,9	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

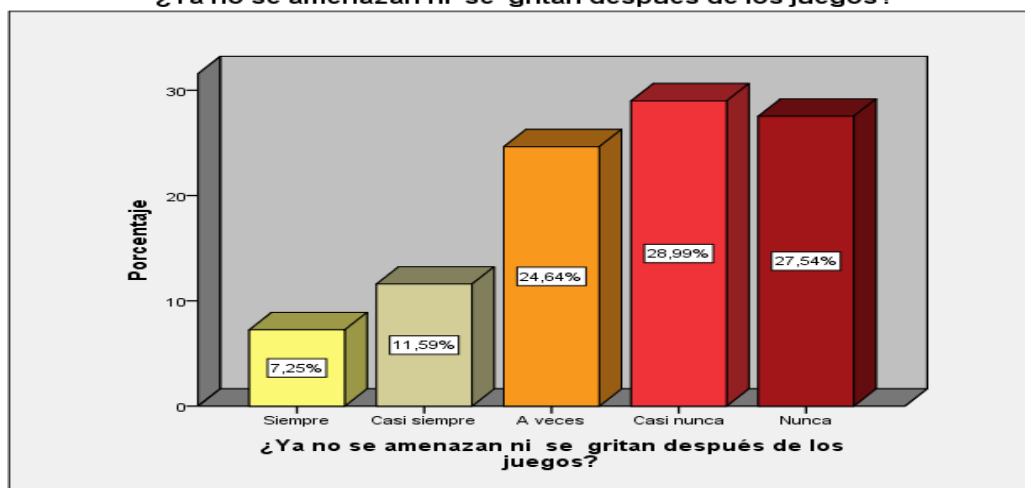
¿No se empujan ni se patean luego de los juegos lúdicos?



14. ¿Ya no se amenazan ni se gritan después de los juegos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	7,2	7,2	7,2
	Casi siempre	8	11,6	11,6	18,8
	A veces	17	24,6	24,6	43,5
	Casi nunca	20	29,0	29,0	72,5
	Nunca	19	27,5	27,5	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

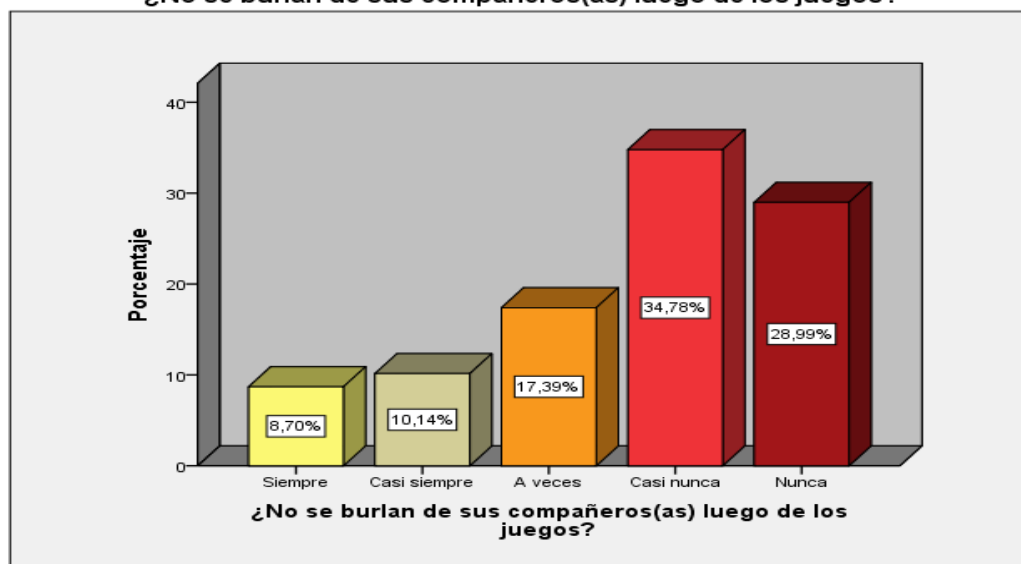
¿Ya no se amenazan ni se gritan después de los juegos?



15. ¿No se burlan de sus compañeros(as) luego de los juegos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	8,7	8,7	8,7
	Casi siempre	7	10,1	10,1	18,8
	A veces	12	17,4	17,4	36,2
	Casi nunca	24	34,8	34,8	71,0
	Nunca	20	29,0	29,0	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

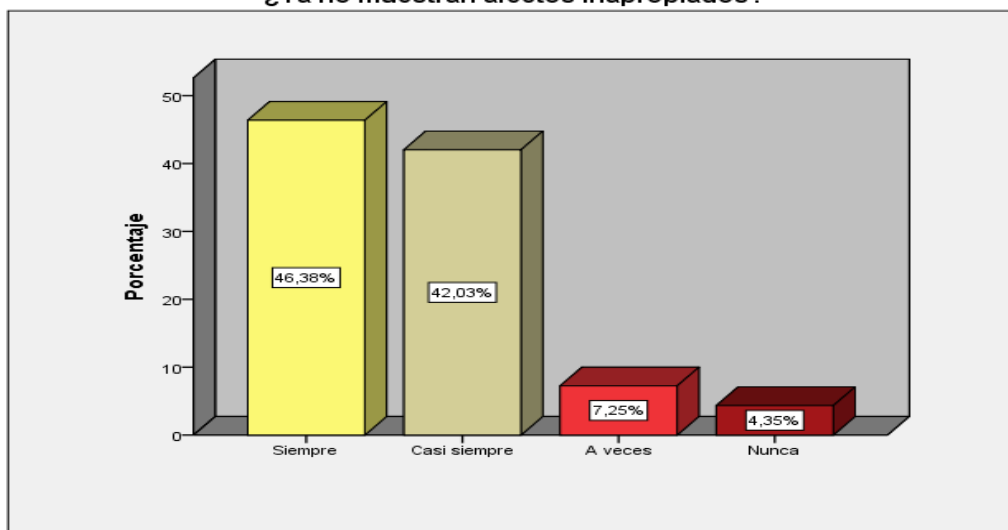
¿No se burlan de sus compañeros(as) luego de los juegos?



17. ¿Ya no muestran afectos inapropiados?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	32	46,4	46,4	46,4
	Casi siempre	29	42,0	42,0	88,4
	A veces	5	7,2	7,2	95,7
	Nunca	3	4,3	4,3	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

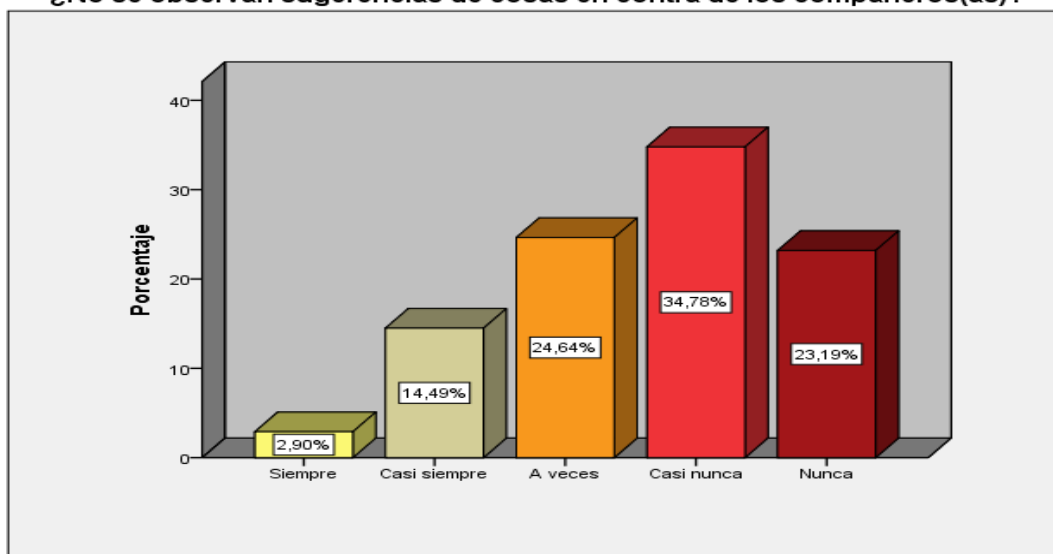
¿Ya no muestran afectos inapropiados?



18. ¿No se observan sugerencias de cosas en contra de los compañeros(as)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	2	2,9	2,9	2,9
	Casi siempre	10	14,5	14,5	17,4
	A veces	17	24,6	24,6	42,0
	Casi nunca	24	34,8	34,8	76,8
	Nunca	16	23,2	23,2	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

¿No se observan sugerencias de cosas en contra de los compañeros(as)?



Apéndice 9.1. Evidencias de la investigación



Figura 15 Indicaciones de las actividades lúdicas de juegos cooperativos.



Figura 16 Niños explorando su creatividad para la separación de colores.



Figura 17 Juego de la ronda haciendo la coordinación



Figura 18 Estrategias de conseguir la figura que se requiere.



Figura 19 Observación del recorte de las figuras



Figura 20 Estrategias empleadas por los niños para el recorte de las figuras



Figura 21 Actividad lúdica en cooperación mutua.



Figura 22 Actividad lúdica de innovación, juego original



Figura 23 Actividad lúdica realizando juego cooperativo