



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

Programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en
estudiantes de octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Br. Bedoya Macías, Isabel Yolanda (ORCID: 0000-0003-3492-7827)

ASESORA:

Dra. Hidalgo de Cucho, Mariella Belmina (ORCID: 0000-0001-6356-7037)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

PIURA – PERÚ

2020

Dedicatoria

Para Bosco mi amado cónyuge, quien supo comprenderme y bríndame su tiempo y ayuda para culminar con este anhelo profesional.

De igual manera para mis dos hijos Johnny Bosco y María Isabel, quienes jamás perdieron la fe de creer en mí.

Isabel Yolanda Bedoya Macías.

Agradecimiento

A Dios, por sus infinitas bondades en permitirme alcanzar un sueño.

A mi Madre Celestial, por cubrirme con su manto sagrado y no abandonarme en mis momentos de angustias.

A mis familiares, por ser mi fortaleza en lograr mi anhelada meta.

A mis maestros, por sus conocimientos y enseñanzas.

Isabel Yolanda Bedoya Macías.

PÁGINA DEL JURADO

Declaratoria de Autenticidad

Declaratoria de autenticidad

Yo, **Isabel Yolanda Bedoya Macías**, licenciada en ciencias de la educación, identificada con número de cédula de ciudadanía 0908724362, estudiante del programa de maestría en psicología educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, sede Piura, con la tesis titulada: Programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Declaro bajo juramento que:

- a) La tesis es de mi autoría.
- b) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- c) La tesis no ha sido auto plagiado; es decir no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- d) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que haya sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena); falsificación (representar falsamente las ideas de otro, así mismo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Piura, 30 de noviembre del 2019



Lic. Isabel Yolanda Bedoya Macías
C.C. N° 0908724362

Índice

	Pág.
Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Página del Jurado.....	iv
Declaratoria de Autenticidad.....	v
Índice	vi
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO	20
2.1. Tipo y diseño de investigación	20
2.2. Operación de variantes	21
2.3. Universo, muestra y muestreo	22
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	23
2.5. Proceso	23
2.6. Planes de estudio de información	24
2.7. Elementos morales.....	24
III. RESULTADOS.....	25
IV. DISCUSIÓN	32
V. PROPUESTA	38
VI. CONCLUSIONES	51
VII. RECOMENDACIONES	52
REFERENCIAS	54

ANEXOS	57
Anexo 1. Instrumento: Escala de Evaluación de la Conducta Agresiva	57
Anexo 2. Ficha técnica	59
Anexo 3. Base de datos: Conducta agresiva.....	60
Anexo 4. Estadístico de fiabilidad: Conducta Agresiva.....	62
Anexo 5. Matriz de validación del experto del instrumento: Conducta Agresiva	64
Anexo 6. Matriz de consistencia.....	70
Anexo 7. Solicitud de autorización de estudio	72
Anexo 8. Constancia de aplicación del programa	73
Anexo 9. Protocolo de consentimiento informado.....	74
Anexo 10. Fotografías	75
Anexo 11. Acta aprobación de originalidad de tesis	77
Anexo 12. Captura de pantalla Turnitin	78
Anexo 13. Autorización de publicación de tesis	79
Anexo 14. Autorización publicación de la versión final	80

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 01. <i>Distribución del grupo control</i>	22
Tabla 02. <i>Prueba de normalidad de la conducta agresiva</i>	25
Tabla 03. <i>Prueba de hipótesis general</i>	26
Tabla 04. <i>Nivel de comportamiento agresivo en el Pre- Test</i>	27
Tabla 05. <i>Prueba de hipótesis específica 1</i>	28
Tabla 06. <i>Prueba de hipótesis específica 2</i>	29
Tabla 07. <i>Prueba de hipótesis específica 3</i>	30
Tabla 08. <i>Nivel de la conducta agresiva en el Post – Test</i>	31

Índice de figuras

	Pág.
<i>Figura 01.</i> Índice de comportamiento agresivo en el Pre- Test	27
<i>Figura 02.</i> Índice de conducta agresiva en el Post - Test.....	31

RESUMEN

Este estudio investigativo tiene el propósito de demostrar como el proyecto influencia de habilidades lúdicas contrarresta la agresividad del educando en octavo año de E.G.B. en Guayaquil - Ecuador 2019. Siendo estadísticamente de carácter cuantitativo - experimental y de forma pre - experimental, con una población total de 25 alumnos en octavo año E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019, siendo un muestreo no probabilístico, utilizando el procedimiento de sondeo, mediante una escala evaluativa sobre conductas agresivas, para la cual también desarrolló un programa basado en las habilidades lúdicas.

Los resultados del estudio determinaron a nivel general que la utilización del proyecto influencia de actividades lúdicas si contrarresta de modo relevante (0.00) el comportamiento agresivo de los educandos en octavo año de E.G.B. Guayaquil - Ecuador 2019. De la misma manera también se determinó que el referido programa si contrarresta significativamente la agresividad física (.000), la agresividad oral (.000) y la conducta agresiva en la convivencia escolar (.000), con un nivel de significancia ($p < 0.01$). En conclusión, el programa influencia de habilidades lúdicas es una metodología que disminuye significativamente la conducta agresividad, por la cual es de suma importancia que se promueva en los centros educativos a fin de desarrollar el bienestar físico, psicológico y emocional de los educandos en la convivencia escolar.

Palabras claves: *Agresividad, habilidad, lúdico,*

ABSTRACT

This research study has the purpose of demonstrating how the influence of recreational skills project counteracts the aggressiveness of the student in the eighth year of E.G.B. in Guayaquil - Ecuador 2019. Being statistically quantitative - experimental and pre - experimental, with a total population of 25 students in the eighth year E.G.B. Río Río Guayaquil School - 2019, being a non-probabilistic sampling, using the survey procedure, through an evaluation scale on aggressive behaviors, for which it also developed a program based on recreational skills.

The results of the study determined in general that the use of the project influences recreational activities if it significantly counteracts (0.00) the aggressive behavior of the students in the eighth year of E.G.B. Guayaquil - Ecuador 2019. In the same way it was also determined that the aforementioned program does significantly counteract physical aggression (.000), oral aggressiveness (.000) and aggressive behavior in school life (.000), with a level of significance ($p < 0.01$). In conclusion, the influence of recreational skills program is a methodology that significantly reduces aggressive behavior, which is of the utmost importance that is promoted in schools in order to develop the physical, psychological and emotional well-being of students living together school.

Keywords: *Aggressiveness , skill , playful*

I. INTRODUCCIÓN

Como lo indica la afirmación de los Derechos de los Niños, respaldada en 1959 por los miembros de la O.E.A, el juego es un privilegio en la juventud: El niño debe apreciar completamente los juegos y el entretenimiento, dirigidos en los términos requeridos por la cultura y los gobiernos se esmerarán en fomentar la felicidad con respecto a este derecho. Tortosa y Lozano (2011, p.8). En cualquier caso, la sociedad actual de compradores pasa por alto regularmente los valores genuinos de los niños y hace que tengan la necesidad de tener juguetes que no aporten nada, que no fomenten sus procedimientos de aprendizaje y cultiven conexiones entre ellos. Delgado (2011). Además, la presencia de una red innovadora es vista como una sociedad de trabajo, y se ha creado otro método para la agresión que se canaliza en lugares con diferentes estados de conjunción en los que involuntariamente se enfrentó a los problemas que se establecen en las organizaciones interpersonales a través del desarrollo progresivo de la televisión, por los mensajes cargados de irrespeto que escuchan.

La totalidad de cada uno de estos componentes pone en peligro la satisfacción de la declaratoria de la equidad del niño, cuya razón origina la necesidad de crear lugares idóneos para el juego de los niños que permitan exhibiciones de diferentes ejercicios recreativos y una utilización satisfactoria de material recreativo a la edad y adelanto de los pares. Delgado (2011). Diferentes estudios manifiestan que una situación familiar y escolar adversa con enfrentamientos y presiones dificulta el desenvolvimiento psicológico y afectivo de los niños, aumentando la posibilidad de problemas de control y conducta. Larrañaga y Blanco (2007).

Papalia y Wendkos (2012), confirman que las escuelas y otros centros educativos son lugares donde todos los días ocurren animosidades, conceptos erróneos entre pares, incluso entre educadores y tutores. Esto implica que un joven agresor tendrá la respuesta de otra animosidad, y los instructores tendrán el problema de tener la opción de dirigir estas circunstancias de hostilidad a un fin superior. Por otra parte, Serrano (2011), declara que la hostilidad en los cimientos instructivos se debe a la ausencia de poder de los jefes, circunstancia que también ocurre en los hogares, y los tutores deben estar ocupados con el avance de la conducta de sus hijos dándoles casos de buena conducta. El tratamiento es el

intercambio, una extensión de la comprensión para limitar las animosidades, exhibiendo otro modelo de conducta.

Uno de los problemas en la juventud que enfatiza a los tutores, educadores y psicopedagogos es la conducta enérgica. En esa situación única, se ha descubierto que existe una alta relación en la contundencia de la juventud con desorden comparable a la de los adultos, particularmente identificada con una conducta distante. Demasiada conducta violenta en la juventud predice no solo el signo de agresividad durante esta etapa y la edad adulta, sino también la presencia de una probabilidad más prominente de desilusión escolar y la presencia de otras patologías mentales durante la edad adulta, principalmente debido a los desafíos que estos jóvenes encuentran en la vinculación con la sociedad para de esta manera ajustarse a su propia condición. Boj (2015).

En América Latina, el 10% de los niños de etapa inicial en el área educativa experimentan los impactos negativos de intimidación escolar; el 51.10% de los educandos de sexto año de los dieciséis países hispanoamericanos desglosaron el informe de haber sido víctimas de acoso, palizas y robos por sus pares. En cuanto al nivel de abusos y peligros, Argentina es el país que muestra la cifra más notable, seguido de Perú, Costa Rica y Uruguay, donde más del 30% de los educandos informan haber sido maltratados oralmente por sus similares en el salón de estudio. Chuqui (2015, p.15). En esa línea, Borja (2016) determina que cuando la conducta enérgica de los niños es alarmante, corre el riesgo de separarse de la escuela y del círculo social que lo rodea, con el resultado de convertirse en un joven sospechoso y retirado; así como ser una víctima de la animosidad de los niños.

De acuerdo con la realidad de la Escuela Río Coca, respecto a las conductas agresivas, actualmente existe un problema muy complejo, ya que dicho establecimiento educativo se encuentra ubicado en una zona marginal denominada los Guasmos de la ciudad de Guayaquil, siendo un ambiente agresivo y controversial para el desarrollo psicosocial de los estudiantes, perteneciendo a un estrato social de bajos recursos en las que se encuentran presente la violencia y disfuncionalidad; por esta razón, se elaboró un programa de habilidades lúdicas para generar un efecto de bienestar sobre los comportamientos conflictivos que denotan los niños en la convivencia escolar para mejorar la actitud psicológica, emotiva y social en los estudiantes de once y doce años de edad.

Con respecto a los estudios nacionales, se halló el estudio de Leiva (2019) en Perú, quien desarrolló su trabajo investigativo titulado: *Programa Actividades Lúdicas En La Agresividad En Niños De Una Institución Educativa De Virú*, en el que se refería como el impacto del programa de ejercicios recreativos influían en la agresión, siendo un plan de estudio y de aplicación, en un ejemplo de 62 niños, en algún lugar en el rango de 10 y 12 años, en dos áreas de un establecimiento educativo fiscal de Virú. Los resultados demostraron que, en general, en la reunión exploratoria se observa que en los niveles de prueba previa ganaron los niveles alto y bajo (38.71% y 48.39%), y en la prueba posterior los niveles medios y bajos (74.19% y 19.35%). Según las mediciones de la agresión física como lo indica la prueba preliminar, 54.84% y 19.35% ganaron con un nivel bajo y medio y en la prueba posterior se ubicaron en niveles bajos 48.39% y excepcionalmente bajo 45.16%. En la animosidad verbal, los niveles medio y bajo prevalecieron en la prueba previa con 38.71% por separado y en la prueba posterior fue de 32.26% y 64.52% en los niveles bajo y central. En la indignación en la prueba previa prevaleció un 54.84% con un nivel medio y en la prueba posterior pasó un 51.61% con un nivel bajo; y en la vibra antagónica previa a la prueba, el 51.61% ganó con un nivel bajo y en la prueba posterior obtuvo el 70.97% con un nivel bajo. Del mismo modo, la prueba t de suplente decidió contrastes de hecho enormes ($p < .01$) entre pre y postes, el equivalente se encontró en los componentes del ambiente físico, verbal, de indignación y antagonista ($p < .01$). De esta manera, se infirió que el programa de ejercicios recreativos aplica un impacto crítico en la disminución de los niveles de contundencia.

Por su parte Salazar (2017), realizó su tesis doctoral para desarrollar el impacto de su programa en la vigilancia de la agresión, siendo un estudio de aplicación y un plan preliminar en un ejemplo de 25 hombres y mujeres en un salón de clase de etapa inicial. Se observó que, a nivel general, el nivel bajo y extremadamente bajo aumenta juntos en un 12% en la prueba previa al 32% en la prueba posterior. Del mismo modo, en el control de la conflictividad directa en la prueba preliminar se observa un grado moderado del 44%, en el nivel elevado del 32% y el nivel inferior al 24%, en ese punto de la prueba posterior el nivel moderado llega al 28%, el nivel significativo fue 24% y nivel bajo prevaleció con 48%. Mientras que, en el control de la fuerza agresiva en la prueba preliminar, el 28% tiene un nivel moderado, 52% un nivel elevado y 20% un nivel bajo, ya que en la prueba posterior el nivel moderado dependía del 44%, el nivel significativo en el 36% y el nivel

inferior 20% Como lo indica la prueba de chi - cuadrado, el Programa de Juego Libre creó un gran impacto tanto en general como en la conflictividad inmediata e indirecta ($p < 0.01$) en cuanto al control de la agresión. Por lo tanto, se dedujo la importancia con respecto a los elementos instructivos en la creación en un marco estable de investigación de temas para mejorar la conjunción escolar y el bienestar emocional de los estudiantes secundarios.

En tanto Arquíñigo (2017), desarrolló su maestría con objetivo en crear una reducción de la conducta conflictiva a través del programa Actividad de juego. Siendo una investigación de tipo aplicado y estructura pre-exploratoria, en un ejemplo de 25 jóvenes. Se resolvió una medida de (0.00) en los resultados a través de la prueba de rango de signos de Wilcoxon entre pre y post prueba a nivel general; equivalente a en los elementos de agresión física (0.00), verbal (0.00) y mental (0.00) no tanto como ($p < 0.01$) lo que implicaba que después del uso del programa "Actividad amante de la diversión" los grados de animadversión eran disminuido fundamentalmente en los niños. En consecuencia, se infirió que los tutores deberían dar un significado más prominente al reconocimiento de los planes que proponen elaborados por la acción recreativa para mejorar la condición entusiasta de los jóvenes.

Referente a estudios internacionales, López y Prada (2016) en la Universidad Los Libertadores, Colombia, desarrolló su tesis de maestría, con el objetivo en disminuir los grados en la agresión física y verbal, siendo un estudio de aplicación y un plan pre-exploratorio, aplicado en un ejemplo de 36 estudiantes secundarios. Como lo indican los resultados en una revisión aplicada a 15 educadores, se descubrió que la percepción de prácticas enérgicas está disponible en 53.4% y en algunas ocasiones el 46.6% reaccionó de manera consistente, donde el tipo más regular de actividades enérgicas fue en 93.3% verbal y 60% físico, presentando que 100% son terminados por hombres. Además, punto por punto, cuando hay hostilidad por parte de las señoritas, depende de la animosidad verbal según el 93.3% y solo el 6.7% es físico. Las animadversiones influyen en la concurrencia de la sala de estudio de manera consistente en el 60% y en algunos casos en el 40% y donde las posibles variables a las que se hace referencia fueron la familia 86.6%, TV 46.6%, compañeros 20% y escuela en 6.6%. Los instructores dijeron que las metodologías que practican para mantenerse alejados de este tema en 86.6% utilizan la discusión, 26.4% juegan y hacen referencia individualmente, 20% talleres y 6.6% de autorización. A la indagación en caso de que piensen que el movimiento recreativo reduce la conducta contundente, el 60% lo demostró consistentemente y el 40% en algunos

casos. Cuando se aplicó el problema, se pudo afirmar que, utilizando el juego como componente focal en ejercicios que intentaron disminuir las prácticas físicas y verbales enérgicas presentes en los jóvenes, es extremadamente poderoso. Posteriormente, se determinó que los ejercicios lúdicos demostraron ser un procedimiento educativo que ofrece resultados potenciales de aplicación diferentes para abordar los problemas creados por las prácticas enérgicas, ya que es un método inmediato para hacer que los menores entiendan que los malos comportamientos afectan el desenvolvimiento social y emocional de los individuos.

De acuerdo con las variables que sustentan esta investigación, a continuación, se determina a las habilidades lúdicas y posteriormente se abordará la conducta agresiva.

En esta línea, debe tenerse en cuenta que los especialistas aluden que el inicio del juego de palabras se origina en dos palabras latinas: *iocum* y *ludusludere*. Ambos aluden a bromas, bromas, diversión y con frecuencia se utilizan recíprocamente con el movimiento de las habilidades lúdicas. Venegas y García (2018).

El juego lúdico se contempla como el ejercicio sujeto a normas, que ganas y pierdes. En cualquier caso, la propia polisemia y la subjetividad de los diversos creadores sugieren que cualquier definición es solo una forma fraccional de lidiar con la maravillosa alegría. Venegas y García (2018).

Para Calle y Bohórquez (2010, p. 27), la acción del juego es un método significativo para comunicar las más profundas reflexiones y sentimientos del individuo que ocasionalmente no pueden surgir de forma directa. Al jugar, los enfrentamientos internos afloran y los impactos de los encuentros negativos son limitados.

Delgado (2011, p.2), caracteriza el juego como un movimiento del individuo, conducta normal en todas las etapas de la vida. Permite practicar comportamientos sociales sin resultados, asegurando aptitudes y capacidades. Acción natural y versátil del hombre y algunas criaturas creadas. Admite entender nuestro entorno general y darle seguimiento. Acción compleja que incorpora una variedad de comportamientos físicos, mental y social.

Chenche (2018), puntualiza a las actividades lúdicas como la reunión de juegos de extensión alusivos y creativos, en los que se encuentra el juego, la relajación y la alegría de efectuar las actividades que se puedan presentar en ese momento.

Para Venegas y García (2018), el juego lúdico es cualquier actividad espontánea y recreativa que demande y descargue vitalidad, en la cual incluye un desgaste físico y mental. Se desarrolla en espacios con períodos cortos y sujeto a normas, a pesar de que puede ajustarse muy bien a las condiciones. A pesar que el juego es figurado y no requiere motivación para jugar, esto es importante para la mejora total del individuo.

El juego es una acción esencial para las personas que tienen un significado extraordinario en el círculo social, ya que permite intentar ciertos comportamientos sociales; siendo, por lo tanto, una ayuda útil para obtener y crear capacidades académicas, motoras o llenas de emociones. Esto debe hacerse de una manera alegre y entusiasta sin sentir ningún compromiso y con el tiempo y la realidad esencial. Casanova (2012).

Castellar, González, Santana, y Chenche (2018). El juego comprende identificarse e interactuar con su medio partiendo de anécdotas afables. La importancia de esta acción es que permite actualizar los puntos de vista identificados con intuición conceptual, imaginativa e inventiva, de manera similar, crea aptitudes informativas y útiles, al igual que la capacidad de comprender problemas y descubrir posibles respuestas para ellos.

Cabe señalar que la acción recreativa emerge normalmente como una necesidad que se produce en diferentes condiciones, las más significativas desde la perspectiva de la etapa infantil son la familia y la escuela. A pesar de esto Chenche (2018), afirma que, durante toda la adolescencia y el contacto principal con la escuela, la acción recreativa se vuelve fundamental para la mejora de diversas aptitudes y capacidades que se crean como un componente de un procedimiento dinámico e inteligente. En la etapa infantil que comprende las edades entre tres y seis años, siendo habilidades lúdicas las vivencias que complacen a los mismos.

La familia se convierte en el escenario característico principal del juego; las madres son las principales que, desde el vínculo con su hija o hijo, intercambian encantadores ejercicios de colaboración para los dos y a eso llamamos juego. El juego también es un método obvio para el aprendizaje social. En los juegos, la niña o el niño aprecian la consideración del

adulto, por lo tanto, ellos están satisfechos de percibir cómo los pares se complacen y establecen un vínculo de amor familiar. (Sánchez, 2013).

Es decir, jugar tiene una cercanía que estimula la existencia cotidiana, especialmente cuando los pares están cerca del adulto. Los juegos preliminares, la introducción del juego, colocan al adulto y al niño en una demostración similar. Esta demostración, que tiene el carácter de un evento, es un juego fisiológico. En esta actividad, la capacidad fisiológica y la capacidad de diversión coinciden. (Calmels, 2018).

Del mismo modo, en la existencia cotidiana, las diferentes actividades matizadas por su acción recreativa se clasifican en torno a la consideración esencial que sugiere la crianza de los niños (apoyo, preparación, descanso, alimentación, movimientos, entre otros). Estas habilidades lúdicas o previas al juego se denominan juegos de niñez, se componen esencialmente de rondas de ayuda, cobertura, temor y la confrontación. En ellos, los miedos y las motivaciones agresivas se realizan, solicitan, acciones como sustancia poderosa de la trama de conexión. Calmels (2018).

Por lo tanto, los procedimientos que aman la diversión, y particularmente los juegos, son formas abiertas a la inventiva y la información. Las habilidades lúdicas en términos metodológicos son una vasta extensión de resultados concebibles abiertos a la creación y la cultura. Esa es la razón por la cual los campos de la expresión plástica, melódica, narrativa y social y cada uno de esos juegos en el espacio abierto controlado y no regulado, son clave a nivel social y a nivel escolar. Del mismo modo, la vivacidad no solo se verá alrededor del juego educativo básico, sino a través de todo ese increíble sistema de procedimientos imaginativos y académicos que se gestan en torno al avance humano. Estos procedimientos innovadores y participativos se pueden crear, a través del juego, encaminados a la comedia, actuación, a la palabra, y cada uno de estos ensayos se piensa que son actos de dinamismo que provocan un gozo por el juego, existiendo una interrelación entre los pares que culminará en alegría y camaradería, eventos necesarios para consolidar la calidad humana. (Jiménez, 2008). Además, el juego no solo proporciona al niño diversión, satisfacción y ratos de interacción, sino que su importancia radica a través del juego las sociedades transmiten valores, estándares de conducta, resuelven enfrentamientos, instruyen a sus individuos más jóvenes y acumulan numerosos aspectos de su crecimiento. Es una acción que vigoriza la mejora del niño, es donde los niños

pueden ensayar la experiencia de dirigir sus resultados concebibles en todos los asuntos cotidianos. Hace que comprendan su condición y se ajusten a los principios que la supervisan. En general, los niños hablarán de escenas de la existencia diaria regular en situaciones imaginarias para obtener la realidad más probable. Sánchez (2013).

Según Tortosa y Lozano (2011), el juego durante la infancia es un movimiento amante de la diversión que requiere la cooperación dinámica de los niños lo que apoya el desarrollo de su estudio y su avance vital en la totalidad de sus medidas es físicamente tangible, a nivel intelectual y a nivel social y sentimental, por ejemplo:

A nivel de la dimensión física – sensorial; el juego infiere motor y movimiento táctil, apoya la coordinación correcta de las diversas partes del cuerpo y la revelación de nuevas sensaciones a través de las facultades.

A nivel de la dimensión intelectual; el juego sugiere acción académica, a través del juego que el niño o la niña encuentra, traduce y ve, de la misma manera, a otros y su entorno general. El juego también anima la capacidad de razonar, potencia la mente creativa y la innovación.

Y a nivel de la dimensión emocional; el juego sugiere desenvolviendo social, ya que el joven exterioriza e imparte deseos, necesidades, sentimientos, emociones, entre otros. Apoya la interrelación con las personas de su entorno, aumenta la conciencia de las expectativas y el autocontrol con los demás, ayudando al diseño de su personalidad social.

Se puede decir que lo lúdico es un aprendizaje psicopedagógico preliminar para el desenvolvimiento del grupo a través de las habilidades lúdicas donde se adquieren un comportamiento social que crean vivencias y ayuda al desarrollo mental. Los niños no necesitan explicaciones de nadie para aclarar el significado y la necesidad de jugar, lo tienen dentro de ellos. El tiempo para jugar es una oportunidad ideal para aprender. El infante necesita horas para divertirse y para que su sueño lo empuje a mil pruebas positivas Picardo (2015). Dentro del tipo de juegos recreativos. Flores (2016) establece 4 agrupaciones representadas a continuación:

Los juegos que incluyen esfuerzo coordinado, aluden a los ejercicios recreativos que requieren el interés de todas las cosas consideradas, para lograr una estrategia u objetivo

que se plantee hacia el inicio de esto, por lo que requiere cooperación, inversión, iniciativa y esfuerzo conjunto de todos, de sus individuos.

Los juegos que requieren esfuerzo físico y / o mental, describen los ejercicios que requieren un nivel específico de deber, ya sea físico o psicológico, por lo que su presentación se crea lo suficiente, por lo que la reunión de receptores debe tener las condiciones adecuadas para su reconocimiento, sin excluir al menos a uno de sus miembros.

Los juegos que infieren cierta experiencia, se relacionan con los ejercicios ubicados en algún límite, por ejemplo, habilidades de motor, equilibrio, pintura, dibujo, coordinación, entre otras, que requieren la introducción de una actividad creada recientemente, para que su ejecución sea factible de esta manera los desafíos promueven la competitividad.

Los juegos inteligentes, se refieren a los ejercicios recreativos que se crean con una razón reflexiva, lo que indica un aprendizaje de información, comportamientos, valores, cambios de convicciones, que en general conducen a un ajuste en la persona, en este sentido los ejercicios pueden requerir de una mayor voluntad e interés, al igual que una atención indivisa y una pose de autorreflexión, independientemente de que esté dispuesto para establecer al menos un pensamiento.

Por otra parte, debe tenerse en cuenta que el juego es una destreza que apoya a los docentes para fomentar el desarrollo de los niños, ya que favorece el aprendizaje, la atención y la inspiración para una mejor sapiencia. Tortosa y Lozano, (2011). Esa es la razón por la cual el juego es un procedimiento que además alienta a los profesores a conocer a los niños. El maestro tiene un trabajo de guiar y motivar entre el juego y desarrollo de los niños, y debe utilizar este procedimiento para mediar en las necesidades potenciales que se presenten; así como, puntualizar los diferentes tipos de juegos y sus normas a la conveniencia de los niños, crear condiciones relajadas en las que los pares cuenten sus encuentros y preocupaciones, al igual que ver y grabar cómo juegan y de esta manera realizarlos mejor. El instructor debe trabajar las habilidades lúdicas como resultado para la evaluación psicológica, tanto con los niños como para demostrar a las familias que a lo largo de estas actividades se puede estrechar vínculos con los pequeños. Sánchez (2013)

Según Borja, Sierra y Vásquez (2016), la ejecución de estos ejercicios le permite al profesor utilizar diferentes espacios del establecimiento educativo, posibilitando evaluar otras perspectivas significativas para el desarrollo básico de los niños, por ejemplo, su aspecto motriz fino y grueso, aptitudes competitivas las cualidades que surgen de una unión creciente como la importancia de la relación, entre otros.

Como norma podemos certificar que la participación de educadores y representantes debe garantizar los encuentros, el apoyo y necesidades esenciales en que los niños obtengan la convicción de beneficiarse de la libertad del aprendizaje, pensamiento y cómo manejar sus sentimientos. Primordialmente la labor del educador se puede relacionar con dos aprendizajes lúdicos de los niños, guiar y preocuparse en el juego; y mirar el juego sin participar. (Munárriz y Feíto (2019).

Guiar y preocuparse en las habilidades lúdicas no implica que se deba pensar que lúdico se pueda dirigir y controlar; más bien, concibe ofrecer o sugerir normas que le brinden a sus pares una oportunidad e independencia más notables y lo ayuden a formar su carácter. El infante se integra indagando el logro de objetivos propuestos. Su asociación e introducción se realiza mediante estos objetivos: control del tiempo disponible, de objetivos de aprendizaje y objetivos pedagógicos.

Observa el juego sin participar: en esta habilidad lúdica, el adulto se limita a mirar o administrar el juego libre y sin restricciones del infante, que juega sin razón externa para el deleite del juego. Desde una perspectiva académica el juego sin restricciones tiene una progresión de puntos de interés y perjuicios.

Entre los aprovechamientos favorables se hace referencia: la mejora de la inventiva, la información sobre el púber, datos sobre las estructuras de los grupos, el rango de edad y las habilidades lúdicas, fortalece el carácter y la rica experiencia para el juego coordinado. En cuanto a los impedimentos del juego se considera: escasa diversidad, inconstancia, mala distribución de roles, ausencia de camaradería y falta de normas.

En cuanto al modelo hipotético del juego piagetiano, Huerta (2017) comprendió la idea del juego como una acción o un soporte del sujeto en el entorno, que le facilita adecuarse y consolidar la realidad, conocerla, acatarla, elaborarla como lo indica cada fase de desarrollo de la persona. Las facultades sensoriales y motrices, las capacidades

representativas o de pensamiento, como partes básicas del progreso en el niño, aquellas que determinan lugar de nacimiento y desarrollo.

El estudio de Piaget según Venegas y García (2018) es completamente significativo por haber dado una información sobre lo lúdico en ese entonces concepto desconocido, similar a la identificada en cómo se desarrolla el juego según lo indicado por la evolución de los conocimientos. Esta definición sirvió para aclarar cómo se llega al juego por grados de competencias, que dependen del desarrollo del razonamiento de los niños. A pesar del hecho de que no es más que una hipótesis general del juego, se percibe su unión significativa al universo de información lógica. Uno de los factores más importantes en la aclaración del juego de los niños radica en el desarrollo.

Lo lúdico y el remedo son una influencia indispensable del avance de la percepción, y ambos experimentan tiempos de aprendizaje y ajuste. Piaget destacó el logro académico y lo separó en fases programadas.

Fase Sensorial motriz, lo lúdico se presenta como provechoso; Fase Preliminar operacional, lo lúdico representa lo emblemático; Fase Operativa concreta, lo lúdico está controlado y, la Fase de Operaciones formales (12 años en adelante), su juego se describe adicionalmente al ser dirigido y normado.

Según Venegas y García (2018) afirman que la teoría de Piaget en lo referente a las estructuras del conocimiento se crea al relacionar al niño con su condición, a través de los encuentros a los que está reprimido en el transcurso de su vida. Los diversos procesos del juego en el que participa el niño son los resultados del aprendizaje. Es decir, los individuos poseen tres maneras diferentes en conectarse para la verdad que los circundan:

a) El infante pretende adecuarse con las circunstancias exógenas; b) El púber emplea facultades de cambiar los estados en el entorno que vive como lo indican sus propios deseos; y c) A través de conductas adoptadas en algún momento aleatorio, el infante es el que manifiesta las aspiraciones; y en las diferentes ocasiones, es el entorno quien vencerá al infante.

Entonces, Piaget da a conocer la sección del juego conveniente a la guía por provecho funcional: cuando se descubra la actividad, se volverá a ajustar para iterar y combinar su

resultado, ofreciendo ascender al juego representativo. Por lo tanto, se progresa en el aspecto emocional del niño se absorben y coordinan, mostrando la disposición de las reglas, ya que, con la mejora de los juegos, estos se unen y deciden controlarlos. (Venegas y García, 2018).

En cuando a la variable de estudio a continuación se describen las siguientes definiciones de la conducta agresiva.

Chiclana y Contreras (2015. p.198) refiere que la agresividad es como una reacción consciente que se esfuerza por dar un impulso hiriente a otra forma de vida. Cuando se hace referencia a un incentivo emocional, se alude a un comportamiento natural e inconsciente; mientras que, al referirse a las acciones lascivas, estas se pueden presentar de forma física o verbalmente, y por último en alusión a otras criaturas en el medio que se coordina con los demás.

Silva (2008) comenta que la agresividad es cualquier conducta coordinada con el objetivo de dañar o perjudicar a otro ser vivo que es estimulado a mantener una distancia estratégica de dicho tratamiento.

Azaola (2008), señala que la agresión humana no es una definición evaluativa sino representativa. No es eficiente ni deficiente. Es una parte de la experiencia humana y consistentemente tiene una medida interrelacionar. La animosidad, nuevamente, es la conducta a través de la cual la capacidad de agresión se activa enérgicamente. Las maneras que adquiere son: motrices, verbal, gestual, propuesta, entre otras.

Por su parte, Silva (2008), aduce que la idea de hostilidad se ha utilizado para caracterizar los dos procedimientos y prácticas. Tal es la situación cuando aludimos a la animosidad como el anhelo o la meta de lastimar, lo que sugiere un procedimiento persuasivo o la aplicación del término para representar estados entusiastas negativos, por ejemplo, indignación, mentalidad negativa, por ejemplo, preferencias raciales y prácticas explícitas, actividades belicosas hacia los demás.

Según Ramos y Torres (2014) la agresión es un aspecto emotivo por la cual sugiere indignación porque quiere lastimar a otra persona, criatura o artículo. La hostilidad es un tipo de comportamiento que busca lastimar corporal y mentalmente. Esto se convierte en

empujones, golpes, rasguños, puntapié, apretones, injurias, mofa, intimidaciones, entre otros.

Vigo (2007) señala que el carácter del joven se construye a partir de las habilidades y la información que ofrece el medio donde se crea desde edades tempranas, lo que implica que estos serán concluyentes para decidir el cambio que perseguirá su carácter; es decir, que el medio hostil del hogar puede ocasionar comportamientos de agresión que se presentan en la etapa infantil de dos a tres años, cuyas consecuencias de este comportamiento pueden ser: golpes, berrinches y molestias a los demás. Esta agresión también se muestra verbalmente después de cuatro años de vida.

Este comportamiento de agresión en los menores, en su mayor parte, ocurre esencialmente de manera legítima, es decir, con una manifestación aproximada hacia otra persona. A pesar de que también se puede comunicar de forma indirecta, donde el joven recurre a los improperios o la ironía. Tampoco es extraño que las prácticas de agresión se comuniquen de manera desplazada, por lo que el niño lastima los objetos del individuo que ha sido el punto de partida de la contienda. Chiclana y Contreras (2015).

Con respecto a los contrastes entre los géneros en la conducta conflictivas debe tenerse en cuenta que alrededor de los nueve años de edad, la mitad de los preadolescentes tienen ataques de ira, mientras que solo el 30% de las mujeres jóvenes los tienen. En este sentido, se han completado numerosas investigaciones. En ellos, han demostrado como los preadolescentes varones muestran que están expuestos de gran manera hacia una conducta agresiva que las preadolescentes mujeres. Los estudios han demostrado contrastes en la forma en que ambos sexos manifiestan sus resentimientos y su ambiente antagónico. Se ha visto que, si bien las preadolescentes mujeres están obligadas a tener animosidad verbal o indirecta, los niños expresan fundamentalmente su hostilidad física hacia sus pares. Chiclana y Contreras (2015).

En general, la animosidad aparece a través de una resistencia sólida y procede a la rebelión hacia los adultos. Ser problemático con los demás, lo que provoca laceraciones físicas, lo que hace que, en numerosos eventos, se aíslen de la reunión de estudiantes en su mayor parte demuestra una ausencia de socialización y son regularmente víctimas de la frustración escolar. Además, la agresividad hacia ellos mismos los hace sentir miserables y

no involucrados en su entorno; asimismo, muestra insomnio, inquietantes influencias, pérdida de hambre y frecuentemente se critica a sí mismo. Vigo (2007)

Debe notarse que la hostilidad ha sido considerada desde un atributo inevitable, innato y hereditariamente propio del instinto humano, hasta una apariencia social cuyas partes naturales son factores determinantes que se comunican con el medio que rodea al ser vivo. Kliegman, Stanton y St, Geme, (2013) señalan que los patrones agresivos se heredan, aunque las variables naturales pueden apoyar los jóvenes que están propicios a la agresión. Las tensiones tenaces y no permanentes que influyen en la familia pueden aumentar los comportamientos agresivos en los jóvenes. La animosidad de la juventud se corresponde con una condición familiar desorganizada y arruinada económicamente que podría deberse al desempleo, la fricción familiar, la presentación a la red y la perversidad familiar, la fechoría y el problema mental, al igual que el embarazo en la escuela secundaria y la falta de activos y respaldo. Una disposición problemática y la agresividad resultante están constantemente relacionadas, a pesar del hecho de que hay pruebas de que estos niños actúan con consideración correctiva en la condición familiar, creando un ciclo interminable de animosidad en expansión.

Otro factor es que las conexiones entre pares pueden provocar el cambio del punto de vista egocéntrico para un punto de vista de correspondencia o descentración. Comprenda que todos tienen derechos indistinguibles que yo lo que hago se puede revertir en mí en caso de que me ayuden, debería devolverlo, son demostraciones de correspondencia. Del mismo modo, en el grupo de amigos hay formas de aprendizaje sin restricciones excepcionalmente innovadoras. Desde un punto de vista, la percepción de animosidades completadas por otros niños favorece el aprendizaje indirecto.

Por otra parte, la sumisión de prácticas agresivas por parte del grupo de jóvenes que se enfoca, apoya o potencia las prácticas que los desvían decide la reacción individual. El compañerismo es uno de los escudos defensivos más pertinentes contra la preocupación entre jóvenes. Tener compañeros asegura contra la aceptación de conflictos y abusos. Armas (2007).

Los jóvenes que se presentan a modelos de TV agresivos en juegos de computadora o en sus juegos muestran una conducta progresivamente problemática en contraste con los niños que no se presentan a estos modelos. La indignación y el enojo de los tutores o la disciplina

severa modelan un comportamiento que los jóvenes pueden intentar emular cuando se sienten perjudicados física o mentalmente. El maltrato de los representantes puede transmitirse a la vanguardia a través de diferentes modalidades: los jóvenes copian la agresión que han visto, el abuso puede causar heridas cerebrales (que, en sí mismas, incitan al niño a la cólera) y la ira interna es con frecuencia el efecto secundario del abuso Kliegman, Stanton y St, Geme (2013).

De la misma manera, la escuela se convierte en otro factor, ya que la atmósfera o el entorno de la escuela es fundamental durante el tiempo dedicado a cambiar las prácticas conflictivas. Hay variables jerárquicas que respaldan la condición agresiva: interrupción de espacios y horarios, pequeños espacios de clase, casi ningún lugar para el entretenimiento, estructuras desatendidas, administración derrochadora, malas relaciones entre educadores, poca cooperación entre estudiantes, falta de reglas claras de conjunción. Armas (2007).

En lo que respecta a su importancia, Vigo (2007) aduce a la condición familiar, diferentes factores también impactan la conducta problemática del joven: tipo hormonal, daño cerebral, sustento deficiente, problemas médicos, entre otros. Regularmente, cuando tienen que protegerse u objetar una circunstancia con la que se desvían, recurren a la agresión. Es así que existen diferentes circunstancias que los padres experimentan y que impactan legítimamente la presencia de prácticas conflictivas en el niño. Una parte de estas circunstancias son:

La animosidad y el estrés de los padres: cuando incluye al joven, muestra claros efectos secundarios de inquietud, una desigualdad interna y vulnerabilidad desde edades tempranas. Estas emociones se desarrollan hacia otros de insatisfacción e impulsividad que razonan problemas claros de conducta; la eliminación o evitación de uno de los padres: el niño lo descifra y lo siente como un vacío en el hogar, con el objetivo de que surjan sentimientos de debilidad, nerviosismo, lástima, y otros.

El abandono familiar: en numerosos eventos, el niño interactúa con los padres de forma independiente (casos de separación o ausencia de comprensión entre la pareja), lo que ofrece una imagen negativa de uno de los compañeros. Esta ausencia de unión y ambiente antagónico hacia diferentes causas provoca una conducta problemática en el joven. A pesar de la conducta de los padres con el joven, o con otros, la disputa que puede existir entre los

parientes y que predice prácticas agresivas en el niño también impacta en su comportamiento.

Del mismo modo, las conductas agresivas aparecen en una etapa inicial de crecimiento. Todos hemos observado tarde o temprano que un niño golpea, patalea o arroja objetos. Sin embargo, la razón de estas prácticas no es para lastimar, sin embargo, son explosiones de furia que muestran su decepción de sus deseos. No podemos considerar una conducta extremadamente agresiva hasta que se coordine con los demás y esto ocurra normalmente hacia el segundo año de vida. Ribes (2006).

Debe notarse esa conducta problemática en la juventud; generalmente es confiable desde preescolar hasta la edad adulta; un joven con un nivel elevado de conducta agresiva a los 3-6 años es probable que esta conducta proceda en la juventud, particularmente sin mediación viable. Se considera más lamentable el movimiento de agresión entre las señoritas. Hay menos mujeres jóvenes con conducta física forzada en la adolescencia temprana (Kliegman, Stanton and St, Geme (2013). Así, el desarrollo de conducta conflictiva se divide en:

Niños de 0 a 8 meses: los infantes se centran en torno a un objetivo ideal, causando señales perjudiciales a las personas que lo tienen; Mientras que los niños de 2 a 4 años: se centran en las batallas por los juguetes y el control de la habitación, esto desarrolla particularmente el juego social y los niños que más luchan son los más sociales y hábiles.

Del mismo modo, los niños en su mayoría son menos problemáticos a medida que se vuelven menos engreídos y se determinan progresivamente; por último, niños de 8 a 11 años de edad: las afrenta, los engaños, los robos de propiedades se muestran a los demás cuando están fuera de sus hogares, no prefieren consentir las normas, la crueldad física, amenazan a otros niños y son bárbaros con las criaturas.

Basándose en los principios clásicos de la teoría del aprendizaje social, de Bandura según Neider (2008), se comprometió a investigar el procedimiento de emulación social. Esto se centra en el aprendizaje por percepción a través de modelos enormes. De esta manera, llama la atención sobre que una gran parte de las conductas conflictivas se obtienen observando los comportamientos agresivos estandarizados en la persona. Es decir, la comunicación en un mundo convulsionado, por lo tanto, trae individuos violentos que

piensan en el enojo y los comportamientos agresivos como un procedimiento típico de socialización.

Morejón (2011) comenta a que los comportamientos conflictivos se pueden obtener de la experiencia y la percepción de la conducta de los demás, esa es la razón por la que llama la atención sobre esa problemática es una reacción socialmente aprendida. En particular, el individuo se hace pasar por las conductas conflictivas de otros después de observar las pérdidas y los premios que persiguen estas conductas. A pesar de que este procedimiento de aprendizaje ocurre durante toda la vida, una de las etapas más significativas es la adolescencia. A decir verdad, las conductas de los progenitores comprenden, desde el principio, modelos paternos que apoyan el aprendizaje de trabajos relacionados con la orientación sexual y la conducta conflictivas.

La conducta conflictiva particularmente cuando no se defiende, es clausurada personal y socialmente; mientras tanto, hay momentos en que tal conducta crea insatisfacción y, cuando se fortalece, se considera adecuada e incluso esperada Neider (2008). Del mismo modo, la reunión de amigos también puede ser un modelo significativo durante la adolescencia. A decir verdad, algunas indagaciones han descubierto que, debido a los hombres, la reunión de pares puede apoyar el aprendizaje social de la hostilidad.

Después de todo lo expuesto es necesario plantearnos la formulación del problema de estudio el cual responde a: ¿De qué manera el proyecto influencia habilidades lúdicas contrarresta las conductas agresivas en estudiantes en octavo grado de E.G.B. de la Escuela Río Coca Guayaquil - 2019?

Así mismo de acuerdo a los elementos que justifican esta investigación se describe que a nivel social, práctico y metodológico lo siguiente:

A nivel social el estudio pretende beneficiar a los alumnos, profesores, tutores, directivos y padres de familia, al considerar la exposición de los resultados sobre la importancia que tiene para poder entender la situación de los comportamientos que presentan agresión en el entorno escolar y como el juego compromete a los niños para de esta manera involucrar a todos los entes educativos.

Desde lo práctico, dado los altos porcentajes de las conductas agresivas que se registran en las entidades educativas, se quiere apoyar a todo aquel que trabaje con estudiantes, que a partir de los resultados por los cuales implique determinar la importancia de las habilidades lúdicas y como a posteriori otros investigadores fomenten mayor ímpetu sobre este tipo de trabajo, generando así planes y programas que abarquen otras variables que favorezcan al desarrollo sano de los estudiantes en la convivencia escolar y darle mayor auge a los efectos que tienen las habilidades lúdicas en la escuela.

Respecto al nivel teórico, la investigación se justifica dada la importancia de contar con una base teórica y científica que ponga a prueba el efecto del programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar las conductas agresivas en los estudiantes y, partiendo de la misma poder explicar el comportamiento de los educandos en razón de las circunstancias del contexto educativo.

Respecto a los objetivos de estudio, a nivel general este se plantea de la siguiente manera:

Establecer de qué manera el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta las conductas agresivas en los estudiantes de octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019. Así mismo dentro de los objetivos específicos se trata de:

Identificar el nivel de la conducta agresiva antes del programa influencia de habilidades lúdicas en los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la agresividad física de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la agresividad oral de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la agresividad en la convivencia escolar de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Finalmente, la hipótesis de estudio busca responder a: H_G El programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la conducta agresiva de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

H_0 El programa influencia de habilidades lúdicas no minimiza significativamente la conducta agresiva de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Así mismo de acuerdo con las hipótesis específicas estas son:

H_1 El programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la agresividad física de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

H_0 El programa influencia de habilidades lúdicas no minimiza significativamente la agresividad física de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

H_2 El programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la agresividad oral de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

H_0 El programa influencia de habilidades lúdicas no minimiza significativamente la agresividad oral de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

H_3 El programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la agresividad en la convivencia escolar de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil -2019.

H_0 El programa influencia de habilidades lúdicas no minimiza significativamente la agresividad en la convivencia escolar de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

II. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo Experimental: Hernández, Fernández y Baptista (2014) afirmaron que en una investigación se pueden alterar las variables independientes para observar la consecuencia del cambio de las variables dependientes.

El estudio investigativo es cuantitativo experimental, de diseño pre-experimental.

Carrasco (2005), puntualiza que los diseños pre experimentales son proyectos que tienen una comprobación mínima, además que no reúnen las condiciones necesarias de autenticidad de un experimento. Su diseño se presenta con las variables siguiente: Gs, Pt, T, Po.

Dónde:

Gs = Grupo de sujeto.

Pt = Pre test.

T = Tratamiento.

Po = Pos test.

2.2. Operación de variantes

Variante	Concepto	Operante	valorar	Índice	Nivel
Conducta agresiva	La agresividad es como una reacción consciente que se esfuerza por dar un impulso hiriente a otra forma de vida. Cuando se hace referencia a un incentivo emocional, se alude a un comportamiento natural e inconsciente; mientras que, al referirse a las acciones lascivas, estas se pueden presentar de forma física o verbalmente, y por último en alusión a otras criaturas en el medio que se coordina con los demás. (Chiclana y Contreras, 2015, p.198)	En la variable se ha tomado en cuenta tres dimensiones: Agresividad física, oral y, de convivencia escolar, siendo cada una de estas un aspecto negativo para el buen desarrollo psicosocial en los educandos, por esta razón cada una de las dimensiones lleva indicadores con sus ítems respectivos para poder medir la variable.	Agresividad física	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Golpes ▪ Empellones ▪ Daño corporal 	Ordinal
			Agresividad oral	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Intimidación ▪ Desacuerdo ▪ Ofensas 	
			Agresividad en la convivencia escolar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Segregación ▪ Mezquindad ▪ Desprecio 	

Fuente: Elaboración propia

2.3. Universo, muestra y muestreo

2.3.1. Universo

Hernández, Fernández y Baptista (2010) alude a: grupo de todos los casos los mismos que tienen una concordancia de una serie de especificaciones, en otras palabras, una serie de elementos de información que están conformando un todo.

2.3.2. Muestra

Según Bryman (2006), la definición de la muestra está referida a un fragmento pequeño de una población en total, la misma que es relevante dado que contribuye a la investigación misma. En esa línea la muestra de este estudio se compone de la totalidad de alumnos en octavo grado E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil 2019, siendo una muestra censal, distribuida de la siguiente manera:

Tabla 01. *Distribución del grupo control*

Grado E.G.B.	Estudiantes				Total	Porcentaje
	Niñas	Porcentaje	Niños	Porcentaje		
Octavo	7	28%	18	72%	25	100 %

Fuente: Nómina de matrícula 2019

2.3.3. Clase de muestreo

Cabe señalar que la clase de muestreo de este estudio es no probabilístico, que se refiere a que la misma está orientada según las particularidades de la investigación y los datos de información, no son dependientes de las probabilidades, por lo tanto, la muestra es por conveniencia debido a que las elecciones de los elementos de análisis no están sujetas a una representatividad en sí, o de la población en general. Hernández (2014).

Reglas:

Reglas de inserción

- Estudiantes de género masculino y femenino de octavo grado E.G.B.
- Estudiantes que permitieron hacer uso de su información.

- Estudiantes con asistencia regular a clases.
- Estudiantes sin dificultad sensomotriz.

Reglas de Eliminación

- Educandos sin haberse matriculados.
- Estudiantes que no han asistido a clases.
- Estudiantes con asistencia irregular.
- Estudiantes con dificultad sensomotriz.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1. Técnica

Carrasco (2006) mediante esta técnica, facultad para la indagar, explorar y seleccionar información a través de interrogantes plasmadas de manera directa o indirecta a las personas que conforman el conjunto de análisis que se está estudiando” (p. 314).

2.4.2. Instrumento

En la variante de comportamiento agresivo se utilizó el nivel evaluativo de la problemática agresiva, el cual estima las dimensiones de agresividad en niños de 11 a 13 años de edad, la misma que contiene las dimensiones siguientes: agresividad física (7 ítems), agresividad oral (6 ítems) y agresividad en la convivencia escolar (7 ítems). Siendo un instrumento de 20 ítems los cuales responden a las alternativas de: Siempre = 4, casi siempre = 3, pocas veces = 2, nunca = 1. Y se categoriza en bajo: 20 – 40; medio: 41 – 60 y alto: 61 – 80.

Respecto a la validación y confiabilidad del instrumento, este fue validado por juicio de expertos especialistas en investigación, psicopedagogos que aceptaron los contenidos de los ítems que componen el instrumento. De acuerdo a la confiabilidad del instrumento dio como resultado un alfa de cronbach de $\alpha = .781$, el pretest y $\alpha = .714$ en el postest demostrando la fiable del instrumento.

2.5. Proceso

El estudio investigativo recabó información mediante la observación de las circunstancias de los estudiantes que fueron parte de la investigación, de la misma

manera se investigó estudios previos, estadísticas, revistas e informes de libros y de la internet. Cabe decir que para el desarrollo del mismo se coordinó con la directora del establecimiento educativo con quien se firma un compromiso de solicitud de permiso (Anexo 07) para la aplicación tanto de la escala evaluativa como del programa mismo estableciendo las fechas de trabajo. A los padres de familia se les facilitó la carta de consentimiento informado (Anexo 09) y se dio inicio al trabajo en general en la institución educativa. Concluido el proceso de trabajo se les ofreció el agradecimiento respectivo a todos los integrantes de la institución que brindaron voluntariamente su valiosa colaboración.

2.6. Planes de estudio de información

Los estudios de resultados han sido detallados de forma narrativa y se han presentado a manera de tablas de forma unidimensional como bidimensional. Así mismo para cumplir con los objetivos en principio se empleó la prueba de Shapiro Wilk, para establecer las distribuciones de las puntuaciones en el pre y postest, posteriormente se utilizó la prueba t de student para relacionarlas. Es necesario aclarar para fundamentar estos procedimientos se empleó la aplicación estadística spss v. 22 sumado a programa de MS Excel 2013.

2.7. Elementos morales

Este proyecto tiene la particularidad en presentar un aspecto ético basado en la transparencia de la investigación, los instrumentos que se emplearon con las dimensiones de cada variable formaron parte de las características éticas como, la aprobación de los estudiantes involucrados, custodiar la información y mantener la autenticidad de los datos.

III. RESULTADOS

Tabla 02. Prueba de normalidad de la conducta agresiva

Variante	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Conducta agresiva	.966	25	.543
Agresividad Física	.940	25	.151
Agresividad Oral	.965	25	.515
Agresividad en la convivencia escolar.	.968	25	.587

Fuente: Aplicado a los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil – 2019

De la tabla 02: Se puede observar según el examen de regularidad de Shapiro Wilk, las distribuciones en la variable comportamientos agresivos (.543) y sus índices, agresión corporal o física (.151), agresión oral (.515), y agresividad en la convivencia escolar (.587) fueron no significancias ($p > 0,05$), lo que implica que tienen una distribución normal. Estos resultados nos permiten determinar que a fin de analizar los objetivos del estudio se utilice la verificación de t de student en muestras afines.

Hipótesis general: El programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la conducta agresiva de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Tabla 03. *Prueba de hipótesis general*

		Prueba de muestras relacionadas							
		Diferencias relacionadas							
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Programa	pre - post	23.44	12.11	2.42	18.44	28.44	9.68	24	.000

Fuente: realizado a los educandos en octavo año de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil – 2019

De la tabla 03: Según el examen paramétrico t de student para evidencias relacionadas, arrojó una magnitud de significancia de .000, entre el pretest y posttest en la conducta agresiva, aceptándose la posibilidad alterna, así como el programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente el comportamiento agresivo de los educandos en octavo grado E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Objetivo específico 1: Reconocer el índice en la conducta agresiva ante el programa influencia habilidades lúdicas en estudiantes de octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Tabla 04. Nivel de comportamiento agresivo en el Pre- Test

Contexto	Bajo		Medio		Alto	
	F	%	F	%	F	%
Conducta Agresiva	1	4.0%	11	44.0%	13	52.0%
Agresividad Física	1	4.0%	12	48.0%	12	48.0%
Agresividad Oral	2	8.0%	14	56.0%	9	36.0%
Agresividad en la convivencia	0	.0%	11	44.0%	14	56.0%

Fuente: Aplicado a los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Río Coca Guayaquil – 2019

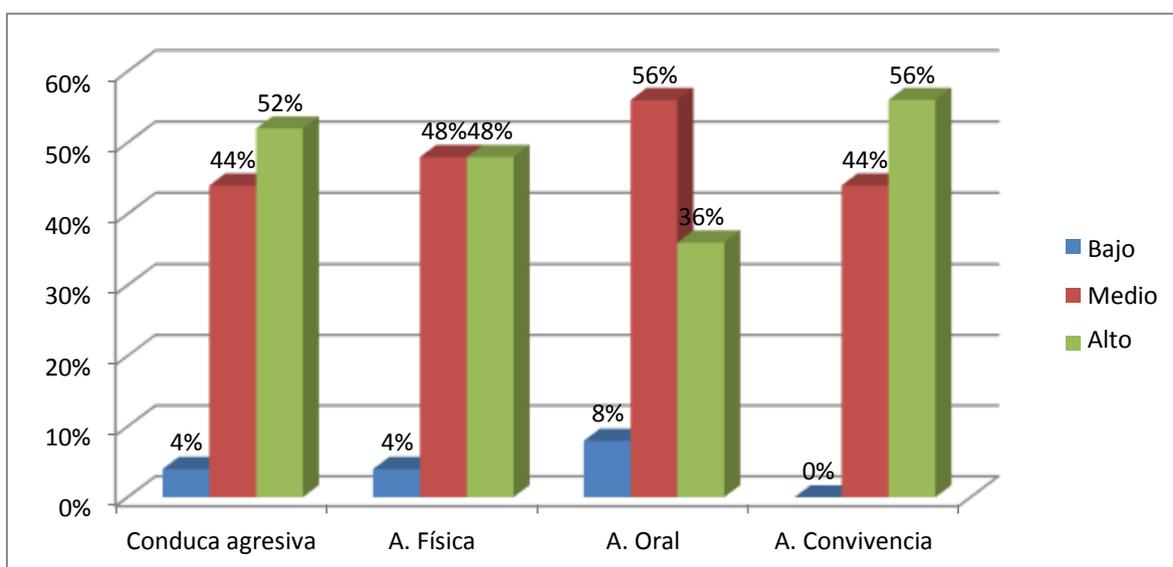


Figura 01. Índice de comportamiento agresivo en el Pre- Test

En la tabla 04, se observa que al estimar el índice de comportamiento agresivo de los educandos de octavo año E.G.B. Río Coca Guayaquil - 2019, antes del programa, se halló que, del total de 25 estudiantes, predominó un 52% (13) con un nivel alto, seguido de un 44% (11) con un nivel medio y otro 4% (1) con un promedio bajo. En la magnitud de agresión física 48% (12) tuvo un indicador alto y medio respectivamente, en la magnitud agresividad oral 56% (14) tuvo un nivel medio seguido de un 36% (9) con nivel alto y la dimensión agresividad en la convivencia escolar un 56% (14) tuvo un nivel alto seguido de un 44% (11) con un nivel medio.

Probabilidad específica 2: El proyecto influencia habilidades lúdicas minimiza la agresión física en los educandos de octavo año E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil – 2019.

Tabla 05. *Prueba de hipótesis específica 1*

		Prueba de muestras relacionadas							
		Diferencias relacionadas							
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Programa	pre - post	8.20	5.33	1.07	6.00	10.40	7.69	24	.000

De la tabla 05: Según el examen paramétrico t de student para evidencias relacionadas, arrojó una magnitud de significancia de .000, entre el pretest y posttest en la agresividad física, aceptándose la posibilidad alterna, así como el programa influencia de habilidades lúdicas minimiza la agresión física de los educandos en octavo año E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Probabilidad específica 3: El proyecto influencia habilidades lúdicas minimiza la agresión oral en los estudiantes de octavo año E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil – 2019.

Tabla 06. *Prueba de hipótesis específica 2*

		Prueba de muestras relacionadas							
		Diferencias relacionadas							
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Programa	pre - post	4.84	3.98	.80	3.20	6.48	6.09	24	.000

De la tabla 06: Según el examen paramétrico t de student para evidencias relacionadas, arrojó una magnitud de significancia de .000, entre el pretest y posttest en la agresividad oral, aceptándose la probabilidad alterna; así como el programa influencia de habilidades lúdicas minimiza la agresividad oral en los educandos de octavo grado E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Probabilidad específica 4: El proyecto influencia habilidades lúdicas minimiza significativamente la agresión en la convivencia escolar de los estudiantes en octavo año E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Tabla 07. Prueba de hipótesis específica 3

		Prueba de muestras relacionadas							
		Diferencias relacionadas							
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Programa	pre - post	10.40	4.24	.85	8.65	12.15	12.26	24	.000

De la tabla 07: Según el examen paramétrico t de student para evidencias relacionadas, arrojó una magnitud de significancia de .000, entre el pretest y posttest en la agresividad en la convivencia escolar, aceptándose la probabilidad alterna; así como el programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la agresión en la convivencia escolar en los educandos de octavo año E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Objetivo específico 5: Reconocer el nivel en la conducta agresiva después del proyecto influencia habilidades lúdicas en los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil – 2019.

Tabla 08. Nivel de la conducta agresiva en el Post – Test

Contexto	Bajo		Medio		Alto	
	F	%	F	%	F	%
Conducta Agresiva	18	72.0%	7	28.0%	0	.0%
Agresividad Física	18	72.0%	7	28.0%	0	.0%
Agresividad Oral	12	48.0%	13	52.0%	0	.0%
Agresividad en la convivencia	23	92.0%	2	8.0%	0	.0%

Fuente: Aplicado a los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil – 2019

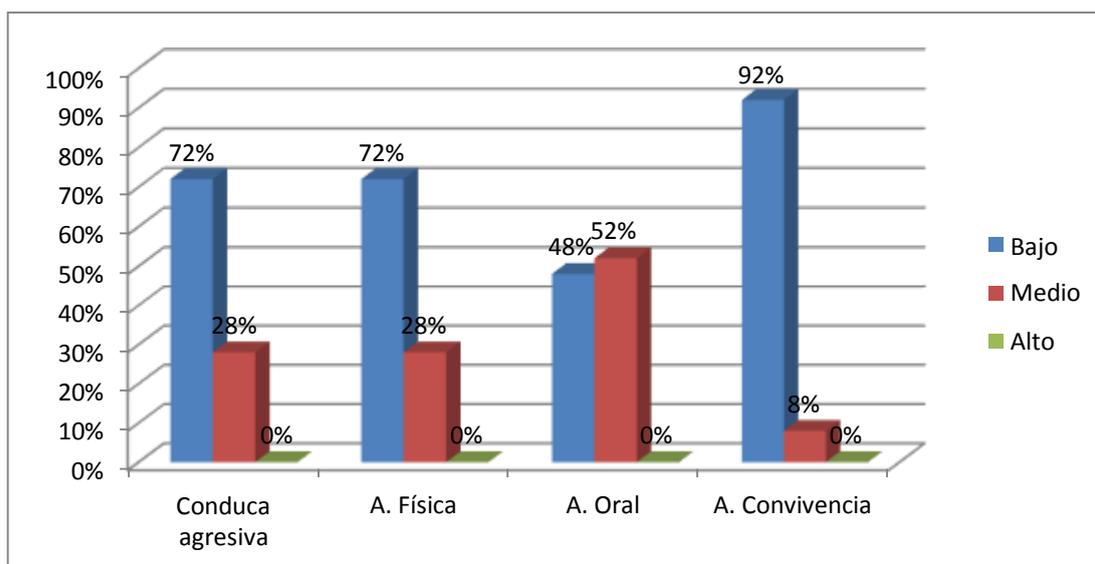


Figura 02. Índice de conducta agresiva en el Post - Test

En la tabla 08 se observa que al estimar el índice de comportamiento agresivo de los educandos de octavo año E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019, después del programa, se halló que, del total de 25 estudiantes, predominó un 72% (18) con un nivel bajo, seguido de un 28% (7) con un nivel medio. Según la magnitud de agresión física 72% (18) tuvo un nivel indicador bajo, seguido de un 28% (7) con un promedio medio, en la magnitud de agresión oral 52% (13) obtuvo un índice medio seguido del 48% (12) con un indicador bajo, y en la magnitud de agresión en la convivencia escolar un 92% (23) tuvo un nivel bajo y 8% (2) obtuvo un indicador medio.

IV. DISCUSIÓN

La investigación titulada: Programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en estudiantes de octavo grado E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil – 2019, tuvo como propósito general establecer de qué manera el programa influencia habilidades lúdicas contrarresta conductas agresivas en los estudiantes de octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019. Según el examen t de student para evidencias relacionadas, el índice de significancia fue .000, entre el pretest y posttest, determinando que el proyecto influencia habilidades lúdicas minimiza el comportamiento agresivo en los estudiantes. Nuestro resultado se relaciona con el estudio de Leiva (2019) quien tuvo como objetivo establecer el programa de influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar las conductas agresivas, y donde el investigador precisó de forma significativa (0.00) el resultado del proyecto concerniente a la agresividad. Igual manera Salazar (2017) en su estudio tuvo como objetivo determinar qué resultados causa la ejecución del Proyecto de Juego Libre en el control de la agresividad, donde determinó que el programa de Juego Libre produjo un efecto significativo sobre los niveles de agresividad. La investigación de Arquñigo (2017) tuvo como objetivo generar una baja considerable sobre las conductas agresivas mediante el Proyecto Actividad Lúdica, donde finalmente determinó un nivel significativo (0.00) del programa respecto al comportamiento agresivo de los estudiantes. Sumado a ello el estudio de López y Prada (2016) que tuvo como propósito disminuir los índices de animosidad corporal y oral, quienes determinaron que emplear la lúdica como elemento central en las actividades que buscaban disminuir los comportamientos agresivos tanto físicos como verbales en los niños, es realmente efectiva.

La importancia de las actividades lúdicas radica en que permite potenciar aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas; así como, la capacidad de interpretar conflictos y hallar probables soluciones (Chenche, 2018). En ese sentido cabe señalar que las actividades lúdicas en comparación con otras investigaciones han demostrado ser una metodología estratégica efectiva para disminuir de manera efectiva las conductas agresivas en los alumnos de nuestro estudio, de esa manera han podido observar como perjudica el hecho de mantener conductas agresivas y el daño que le produce a su misma integridad, así como de su estado emocional, social y psicológico, y que por el contrario, se ha demostrado que pueden tener una convivencia escolar mejor, y que las actividades lúdicas

han dado paso a un ambiente más óptimo para el aprendizaje y del bienestar personal como con los demás compañeros de clase.

Así mismo el primer objetivo específico fue identificar el nivel de la conducta agresiva antes del programa influencia de habilidades lúdicas en los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019. Se evidenció un predominó del 52% (13) de estudiantes con un nivel alto, seguido de un 44% (11) con un nivel medio y solo 4% (1) con un nivel bajo. Así mismo en la dimensión agresividad física un 48% (12) se tuvo un nivel alto y medio respectivamente, en la dimensión agresividad oral el 56% (14) tuvo un nivel medio seguido de un 36% (9) con nivel alto y en la dimensión agresividad en la convivencia escolar un 56% (14) tuvo un nivel alto, seguido de un 44% (11) con un nivel medio. Nuestros resultados se relacionan con el estudio de Leiva (2019) donde se observa que en el pretest predominó la agresividad en general en niveles medios y bajos (38.71% y 48.39%). En la agresividad física se halló un 54.84% y un 19.35% con un nivel bajo y medio, y en la agresividad verbal se hallaron niveles medio y bajo con un 38.71% respectivamente. Así mismo en el estudio de López y Prada (2016) se observaron que los comportamientos agresivos se presentan en un 53.4% de las veces y un 46.6% siempre, donde el tipo de acciones agresivas más frecuentes fueron en un 93.3% verbales y un 60% físicas. Así mismo se conoció que las agresiones afectan la convivencia del aula siempre en un 60% y a veces en un 40% y cuyos posibles factores fueron la familia 86.6%, la televisión 46.6%, los amigos 20% y la escuela en un 6.6%. Así mismo en el estudio de Salazar (2017) se halló que la agresividad directa en el pretest se halló en un nivel moderado del 44%, en un nivel alto en el 32%, y en la agresividad indirecta existió en un 28% con un nivel moderado, seguido de un 52% en un nivel alto. Como se observa, los resultados dan evidencia de un alto nivel de conducta agresiva y de sus dimensiones, lo que implicaría según Borja (2016), que cuando el comportamiento agresivo de el niño es reiterativo, este corre el riesgo de ser aislado en el ámbito escolar y social, con la consecuencia de llegar a ser un niño desconfiando y retraído; así como también, puede ser víctima de agresión por parte de los niños. Por lo tanto, tomando de referencia a Feito et al., 2009 citado en Munárriz y Feito, 2019) la intervención de los docentes o personas adultas debe garantizar las experiencias, la ayuda y las condiciones necesarias para que los niños y las niñas adquieran la seguridad que les permita lograr una creciente autonomía en

la acción, en su forma de pensar y en la regulación de sus sentimientos y emociones, de ahí que ha sido necesario aplicar un programa de actividades lúdicas.

El segundo objetivo específico fue determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la agresividad física de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019. Según la prueba t de student para muestras relacionadas, el nivel de significancia fue de .000, entre el pretest y posttest, determinando que el programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la agresividad física de los estudiantes. Nuestro resultado se relaciona al estudio de Leiva (2019) quien en su programa de actividades lúdicas disminuyó significativamente el nivel de la agresividad física en los estudiantes. De la misma manera en la investigación de Arquíñigo (2017) se determinó que la agresividad física disminuyó de forma significativa (0.00) de acuerdo a un programa de actividades lúdicas. La corroboración con otros estudios evidencia el éxito del trabajo realizado, el mismo que tomando de referencia a Calle, y Bohórquez (2010) según el programa de actividades lúdicas ha sido importante dado que ha generado positivamente la expresión de los pensamientos más profundos y emociones de los estudiantes, los mismos que al jugar, han podido exteriorizar sus conflictos internos y minimizar los efectos de experiencias negativas. Así mismo ha mejorado el área socio-afectiva de los estudiantes dado que el juego implica una actividad social, Tortosa y Lozano (2011) mediante el cual los niños han podido exteriorizar y comunicar deseos, necesidades, emociones, sentimientos, etc., favoreciendo la interacción con sus compañeros de aula, desarrollando así su sentido de responsabilidad y el autocontrol lo que a posteriori configuraría su identidad social.

El tercer objetivo específico fue determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la agresividad oral de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019. Según la prueba t de student para muestras relacionadas, el nivel de significancia fue de .000, entre el pretest y posttest determinando que el programa de habilidades lúdicas minimiza significativamente la agresividad oral de los estudiantes. Nuestro resultado tiene afinidad con el estudio de Leiva (2019) quien disminuyó significativamente a través de un programa de actividades lúdicas, el nivel de la agresividad verbal en estudiantes. Así como con el estudio de Arquíñigo (2017) donde se logró que la agresividad verbal disminuyera de forma significativa (0.00) utilizando un programa de actividades lúdicas. El logro de nuestro objetivo al disminuir el nivel de

agresividad oral en los estudiantes y contrastada en otros estudios está sustentada Tortosa y Lozano (2011) en que el juego está incluido dentro de las actividades curriculares y constituye un recurso educativo necesario para facilitar la maduración de niños y niñas, ya que favorece el aprendizaje, el interés y la motivación por los conocimientos. Además (Sánchez, 2013) el logro de nuestro trabajo, se basa en que el juego es una estrategia que favorece a los educadores también para conocer a los niños y niñas. En esa medida como investigadora se adoptó el rol de mediador y facilitador utilizando el juego para promover el desarrollo en los niños, e intervenir en las necesidades o dificultades que aparezcan, como ha sido el caso del alto grado de conductas agresivas en los niños. Y es que mediante estas actividades se ha favorecido la capacidad de comunicar y expresarse de acuerdo a las normas sociales establecidas en el aula. De ahí que el educador debe usar el juego como clave para la intervención psicosocial, tanto con los niños y niñas como enseñar a las familias esta manera de acercarse a los más pequeños.

El cuarto objetivo específico fue determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la agresividad en la convivencia escolar de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019. Según la prueba t de student para muestras relacionadas, el nivel de significancia de .000, entre el pretest y postest determinando que el programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la agresividad en la convivencia escolar de los estudiantes.

Nuestros resultados se contrastan con el estudio de Leiva (2019) quien disminuyó significativamente aplicando actividades lúdicas, el nivel de la ira y hostilidad en los alumnos en el entorno escolar. Así mismo el estudio de Arquíñigo (2017) generó un efecto en la agresividad psicológica la misma que disminuyó de forma significativa (0.00) después de aplicar un programa de actividades lúdicas. Estos resultados tienen asidero al considerar que el centro educativo se puede volver un factor importante en la presencia de conducta agresiva que presentan los niños, siendo que el clima del centro educativo es crucial en el proceso de cambio de las conductas agresivas. Armas (2007). Por ello la realización de las actividades lúdica Casanova (2012) han sido relevante para los niños que formaron parte de nuestro estudio, dado que su relevancia está sustentada en el efecto del área social, y que coadyuvó a ensayar ciertos comportamientos sociales aceptados; por la cual a lo largo de las actividades se volvió en una herramienta útil para adquirir y

desarrollar tanto aspectos intelectuales, como afectivos y del buen trato entre los compañeros de clase.

Finalmente, el quinto objetivo de estudio fue identificar el nivel de la conducta agresiva después del programa influencia de habilidades lúdicas en los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019. A nivel general se evidencia un predominio del 72% (18) de estudiantes con un nivel bajo, seguido de un 28% (7) con un nivel medio, existiendo una diferencia de 68% y del 16% en los niveles bajos y medios respectivamente en comparación al pretest. Respecto a la dimensión de agresividad física el 72% (18) tuvo un nivel bajo, seguido de un 28% (7) con un nivel medio, con una diferencia del 68% y del 16% de los niveles bajos y medios en consideración al pretest; así mismo en la dimensión agresividad oral un 52% (13) obtuvo un nivel medio y un 48% (12) un nivel bajo, con diferencia del 40% y del 52% respectivamente en comparación al pretest, finalmente en la dimensión agresividad en la convivencia escolar el 92% (23) tuvo un nivel bajo y 8% (2) se ubicó un nivel medio con una diferencial del 36% en los niveles bajos respecto al pretest. Cabe mencionar que los niveles altos en el postest fueron del 0% en todas las variables. Nuestros resultados son comparables con los estudios de Leiva (2019) halló en el post test niveles bajos 74.19% (con una diferencia de 25.8% en el pretest) y muy bajos 19.35%; en la dimensión de agresividad física paso a niveles bajos 48.39% (haciendo una diferencia de 6.45% con el pretest) y muy bajos 45.16%, y en la dimensión agresividad verbal, paso a un 32.26% (haciendo una diferencia de 6.45% con el pretest) y un 64.52% en niveles bajos y medios. Cabe decir que los niveles medios que aparecieron en el pretest variaron por los niveles de muy bajo, viendo esa diferencia en todas las variables del estudio. El estudio de Salazar (2017) quien a nivel general se halló que el nivel bajo y muy bajo ascendieron juntos de 12% en el pretest a 32% en el postest. Así mismo en la agresividad directa se halló un nivel moderado del 28% (con una diferencia del 16% en el pretest), el nivel alto se ubicó en un 24% (con una diferencia del 8%) y el nivel bajo predominó con un 48%, mientras que en la agresividad indirecta el nivel moderado se basó en un 44% (con una diferencia del 16% en el pretest), el nivel alto en un 36% (con una diferencia del 16% en el pretest) y el nivel bajo un 20%.

Como se observa, los resultados demuestran cambios significativos en los porcentajes posterior a la realización del programa, y se corrobora su éxito con otros estudios. Así mismo nuestros resultados Tortosa y Lozano (2011) han generado a lo largo de la investigación la participación activa de los estudiantes, el mismo que ha favorecido la construcción de un nuevo aprendizaje, el mismo que al notar evidencias de cambios significativos en la conducta agresiva de los niños y niñas dan pie a logro y desarrollo integral en áreas tanto a nivel físico, emocional, psicológico y social. Finalmente, el mantenimiento de este tipo de trabajos preparará la personalidad de los estudiantes a un mejor desenvolvimiento personal como interrelacionarse que favorecerá a su desarrollo general.

V. PROPUESTA

PROGRAMA



**INFLUENCIA DE HABILIDADES LÚDICAS PARA
CONTRARRESTAR CONDUCTAS AGRESIVAS EN
ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE E.G.B. ESCUELA
RÍO COCA GUAYAQUIL - 2019**

INTRODUCCIÓN

Es necesario puntualizar que la agresividad es un hecho destinado a lastimar o atemorizar a una persona, siendo imprescindible conocer detenidamente que motivos importantes originan la misma en ciertos educandos. Estas manifestaciones se han desarrollado de manera alarmante en la sociedad actual, siendo más elocuente en las edades comprendidas entre 5 a 12 años.

Se concibieron como conductas agresivas: aquellas acciones físicas y/o verbales de los educandos que conservan las características en ocasionar golpes, ofensas y amenazas a sus semejantes.

Las necesidades del niño constituyen otro componente fundamental en el origen de la agresividad, tradicionalmente se dice que las necesidades humanas tienden a ser infinitas y que en el transcurso de la vida se sujetan a cambios permanentes, lograr satisfacer las mismas constituye un alto sentir de: bienestar, de paz mental lejos de pensamientos negativos, de armonía y de alegría con la vida que se tiene; además, de la complacencia extraordinaria que experimenta por el logro de los resultados deseados.

La familia indudablemente es el lugar de formación de los individuos en la que surgen diferentes pensamientos y comportamientos ante la sociedad. Esta situación conlleva a la necesidad de puntualizar y ejecutar procedimientos preventivos que posibiliten a los docentes darse cuenta de las actividades lúdicas y pedagógicas para que las niñas y los niños dentro del aula aprendan a controlar sus impulsos durante la interacción social y emocional con los demás.

La existencia de una comunidad tecnológica es vista como una herramienta de trabajo, pero a su vez se ha creado una nueva manera de agresión que se exteriorizan en lugares con otras condiciones de convivencia en las que se afrontan inconscientemente problemáticas que se establecen en las redes sociales a través del progreso televisivo, por los mensajes cargados de violencia que escuchan.

Bajo estas circunstancias es necesario instruir desde muy temprana edad el manejo de su carácter para que de esta manera sepan canalizar el estado emocional manifestando tolerancia y comprensión a sus semejantes.

DATOS INFORMATIVOS DEL PROGRAMA

UNIDAD EDUCATIVA:	Escuela Río Coca
POBLACIÓN:	Estudiantes de octavo grado de E.G.B
DURACIÓN:	8 semanas
EJECUTOR DEL PROGRAMA:	Lic. Isabel Yolanda Bedoya Macías

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El Programa Influencia de habilidades lúdicas está fundamentado en conceptos teóricos para lo cual se ha utilizado la corriente psicológica de Gestalt siendo el juego elemento principal del aprendizaje, el programa está compuesto por seis secciones con la convicción de ayudar a contrarrestar las conductas agresivas. Este programa está formado por tres aspectos importantes que son: expresión física, oral y convivencia escolar.

JUSTIFICACIÓN

Se planteó con el objetivo de identificar escenarios de conductas relacionadas con la agresividad en los estudiantes de octavo año de educación escolar, situación que origina un planteamiento y una propuesta metodológica para el docente, con la inclusión de procedimientos adecuados que faciliten el cambio de comportamiento, creando un ambiente en armonía entre los pares y docentes.

En este caso, los comportamientos de agresión que presentan los educandos de octavo grado, son señales de alerta, especialmente por las consecuencias que a mediano y largo plazo acarrearán para la estructuración de la sociedad; considerando que la etapa de la niñez es oportuna en corregir este tipo de actitud que, de no hacerlo es casi seguro que ellos presenten conductas agresivas; forzando al profesor en brindar técnicas de juegos lúdicos que favorezcan en la disminución de este tipo de comportamiento.

Este programa centra su investigación en contrarrestar las conductas agresivas para fortalecer la convivencia y los lazos de amistad; fomentar los valores y la reflexión, mediante la aplicación de los juegos lúdicos como la mejor manera de liberar actitudes negativas.

MARCO TEÓRICO

El juego es una habilidad de interacción y permite utilizar espacios para el desarrollo de ciertas necesidades escolares, entorno social y psicológicos.

En el ambiente escolar el juego tiene un papel preponderante, ya que en las diversas actividades obtienen información y por lo tanto un aprendizaje en libertad, es decir los maestros son los encargados de dar conocimientos para que estos sea asimilados por los educandos. Muchos de los docentes hacen uso de ciertas habilidades lúdicas para su mejor desarrollando físico y mental llegando a la conclusión de que el juego desencadena un mejor comportamiento y aprendizaje, considerando que el aprendizaje lúdico es la situación de cambio y rapidez del progreso en la destreza de la niña y el niño.

Características del juego

Ambiente libre:	Es el espacio en donde los educandos se encuentran en libertad, salen de la rutina y pueden exteriorizar sus emociones por intermedio del juego, por esta circunstancia los pares edifican su comportamiento adecuado en la sociedad.
Espontaneidad:	Las habilidades lúdicas pueden presentarse sin ningún motivo que no sea el de divertirse.
Comunicación:	Debe ser de forma asertiva y respetuosa.
Principios morales:	Se debe respetar la normas o reglas del juego y, saberlas acatar para lograr una buena competencia.
Originalidad:	Los jugadores dan a conocer su creatividad, habilidades y perseverancia en el juego.

El hombre con su intelecto puede en su tiempo de ocio hacer diferentes actividades lúdicas encadenadas con su comportamiento; a través de la práctica del juego, los pares imaginan una cadena de meditaciones con respecto a la vida, las que, en su etapa adulta la redescubrirá haciendo uso de su racionamiento y definiendo un parámetro entre el juego y la vida.

Componentes del juego

Objetivo:	Puede presentarse de forma espontánea, manifestado por algún integrante, de manera grupal, o también puede ser por orden de un docente siendo el juego una habilidad libre.
Lugar:	Sitio en donde se va a desarrollar las habilidades lúdicas.
Elementos:	Objetos o materiales que se emplearan en el juego.
Número participantes:	Puede ser individual o grupal.
Normas:	Son reglamentos del juego de obligatoriedad de los jugadores para evitar cometer alguna infracción durante la competencia.
Actuación:	Los integrantes deben saber que papel desempeñan durante el desarrollo del juego.
Resultados:	Son puntuaciones o calificaciones que se obtienen al final del juego para de esta forma pronunciar al ganador de la contienda.

Teorías del juego

Fisiológicas:	Conocida también como la teoría del entretenimiento, existiendo dos corrientes diferenciadas llamadas la del recreo (momentos de placer) y la del descanso (economía energética).
Psicológicas:	Teoría de la autoexpresión: los niños representan diferentes roles es decir que se sienten involucrados con las habilidades que podrían manifestar en el juego. Teoría psicoanalítica del juego (resolución simbólica de deseos conflictivos).
Piagetiana:	Estructura básica del juego conformada por el ejercicio (parecido al anima), juego simbólico (adstrato ficticio) y, juego reglado (colectivo, resultado o acuerdo de grupo).

OBJETIVOS

Objetivo general: Determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la conducta agresiva de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Objetivos específico: Identificar el nivel de la conducta agresiva antes del programa influencia de habilidades lúdicas en los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la agresividad física de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la agresividad oral de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la agresividad en la convivencia escolar de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

METODOLOGÍA

En este programa se trabajaron 8 sesiones referentes a las habilidades lúdicas como una ayuda para contrarrestar agresiones, conflictos y malas actitudes en la convivencia con los compañeros (a), para lo cual se realizaron las siguientes técnicas:

Técnicas de expresión corporal y movimiento.

Técnicas de expresión afectiva y narrativa.

Cronograma de Actividades lúdicas.

Número y nombre de las actividades lúdicas	Tiempo de duración	Sesiones semanales							
		Mes de Octubre				Mes de Noviembre			
		1	2	3	4	5	6	7	8
1. El ajo.	20 minutos	X							
2. La noticia.	30 minutos		X						
3. El dado preguntón.	60 minutos			X	X				
4. La grata misiva.	20 minutos					X			
5. El tesoro de Elizabeth.	30 minutos						X		
6. Catálogo de las emociones.	40 minutos							X	X

Sesión de actividades del programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de educación general básica.

Número y nombre de la sesión:	1. El ajo.
Duración del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • 20 minutos.
Lugar de la actividad lúdica:	<ul style="list-style-type: none"> • Salón de juego.
Objetivos del juego: 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la conexión del grupo. • Crear un buen ambiente de camaradería. • Brindar confianza.
Reglas del juego y materiales a utilizarse: 	<ul style="list-style-type: none"> • Se requiere tener fuerza física, para poder separar a los compañeros. • No ser violento. • Mantener el respeto. • Sacarse los zapatos. • Utilizar una colchoneta.
Desarrollo y actividades del juego: 	<ul style="list-style-type: none"> • Se elegirá a un estudiante voluntario que desempeñe el papel de Agricultor. • El resto de los estudiantes serán el ajo. • Los estudiantes que forman el ajo deben mantenerse unidos de forma concéntrica formando así las capas del ajo y el agricultor debe intentar separarlos para pelar al ajo. • Si un participante del ajo es separado del grupo automáticamente se transforma en el agricultor y debe intentar separarlos.
Logros: 	<ul style="list-style-type: none"> • Romper el hielo para obtener un óptimo ambiente de trabajo en el aula de clase. • Saber escuchar con atención las opiniones de cada uno de los educandos y saber cómo se sintieron realizando este juego.

Sesión de actividades del programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de educación general básica.

Número y nombre de la sesión:	2. La noticia.
Duración del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • 30 minutos
Lugar de la actividad lúdica:	<ul style="list-style-type: none"> • En el aula de clase.
Objetivos del juego: 	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer una buena comunicación. • Fomentar una reflexión crítica. • Saber escuchar con atención la información que se brinda.
Reglas del juego y materiales a utilizarse: 	<ul style="list-style-type: none"> • Formar grupos de trabajo de 5 estudiantes. • Escuchar la noticia atentamente para que la puedan contar a sus compañeros. • Realizarlo en 5 minutos para luego evaluar la actividad. • La Noticia debe ser de una revista o de un periódico de la localidad.
Desarrollo y actividades del juego: 	<ul style="list-style-type: none"> • Se forman grupos de 5 participantes, uno de ellos se pondrá en una esquina del aula. • El facilitador elige una noticia que es contada en voz baja a uno de los integrantes de cada grupo. • El integrante del grupo una vez que escuchó la noticia debe contársela al participante que se encuentra en la esquina, después este le contará al siguiente de su grupo y así sucesivamente. • El facilitador lee la noticia en voz alta para que todos escuchen y que mediten sobre la noticia que se informaron y como la contaron.
Logros: 	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la comunicación y los conflictos interpersonales especialmente para aquellos estudiantes impulsivos que tienden a dar la opinión sobre un tema o dar la noticia que les ha llegado sin reflexionarla.

Sesión de actividades del programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de educación general básica.

Número y nombre de la sesión:	3. El dado preguntón.
Duración del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • 60 minutos.
Lugar de la actividad lúdica:	<ul style="list-style-type: none"> • En el salón de juegos.
Objetivo del juego: 	<ul style="list-style-type: none"> • Debatir para analizar situaciones del aula. • Reflexionar sobre las situaciones del aula. • Afianzar las relaciones entre los compañeros (a) de clase.
Reglas del juego y materiales a utilizarse: 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de palabra de 3 a 5 minutos. • Mantener el respeto en escuchar al compañero (a). • Dado. • Papel. • Esferográfico.
Desarrollo y actividades del juego: 	<ul style="list-style-type: none"> • Se forma grupos de 5 integrantes. • El tutor hará la entrega de una hoja con el número impreso (de 1 al 5). • Cada uno de los integrantes del grupo escribirá en la hoja una pregunta sobre el estado del grupo. • Se distribuyen todos los participantes de grupo en círculo alrededor de las hojas con el número que le corresponda. • Uno de los participantes comienza tirando el dado respondiendo a la pregunta con el número que corresponda y de esa misma forma lo harán todos los integrantes del juego contestando por lo menos una. • El tutor debe ir anotando las preguntas y respuestas. • Finalmente se analizan grupalmente todas las respuestas que se han dado ante una misma pregunta y se realiza un debate sobre que se podría mejorar y como hacerlo.
Logros: 	<ul style="list-style-type: none"> • Meditar sobre la importancia de mantener una buena convivencia en el salón de clase. • Conocer sus emociones, que les agrada o desagrada de sus compañeros (a) y docentes.

Sesión de actividades del programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar las conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de educación general básica.

Número y nombre de la sesión:	4. La grata misiva.
Duración del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • 20 minutos.
Lugar de la actividad lúdica:	<ul style="list-style-type: none"> • En el aula de clase.
Objetivos del juego: 	<ul style="list-style-type: none"> • Exteriorizar los aspectos positivos de sus compañeros (a). • Valorar la integridad de los compañeros (a). • Fomentar lazos de amistad.
Reglas del juego y materiales a utilizarse: 	<ul style="list-style-type: none"> • Escribir el nombre del remitente y destinatario. • Utilizar palabras asertivas sobre las cualidades o defectos de sus compañeros (a). • Utilizar correctamente los signos de puntuación. • Una hoja de papel. • Esferográfico. • Lápices de colores.
Desarrollo y actividades del juego: 	<ul style="list-style-type: none"> • Formar 5 grupos de 5 participantes. • El tutor hace entrega de los materiales a utilizarse (una hoja, esferográfico y lápices de colores). • Se pide a los estudiantes que escriba tres cualidades y tres defectos del compañero (a) que tiene a lado. • Finalmente se leerá y explicará el motivo y porque considera que su compañero tiene esas cualidades y esos defectos.
Logros: 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber sobre las fortalezas y debilidades de todos los compañeros (a). • Valorar la amistad y el compañerismo.

Sesión de actividades del programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar las conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de educación general básica.

Número y nombre de la sesión:		5. El tesoro de Elizabeth.
Duración del juego.		<ul style="list-style-type: none"> • 30 minutos.
Lugar de la actividad lúdica.		<ul style="list-style-type: none"> • En el patio del plantel educativo.
Objetivo del juego: 		<ul style="list-style-type: none"> • Romper los clásicos grupos de clase. • Fomentar el espíritu de equipo. • Trabajar con otros compañeros (a). • Identificar los errores y pedir disculpas.
Reglas del juego y materiales a utilizarse: 		<ul style="list-style-type: none"> • Entregar la lista de tareas a los grupos. • Debe cumplir con el tiempo establecido. • Mantener el orden y respeto en la realización de la tarea. • Múltiples objetos (imperdibles, botones, pinturas, otros).
Desarrollo y actividades del juego: 		<ul style="list-style-type: none"> • El facilitador forma dos grupos de 12 integrantes. • Buscar lo que se solicita en la lista en el menor tiempo posible.
Logros: 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar de forma ordenada. • Estimular el trabajo grupal con otros integrantes. • Sincronización en el tiempo para realizar la tarea.

Sesión de actividades del programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar las conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de educación general básica.

Número y nombre de la sesión:	6. Catálogo de las emociones.
Duración del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • 40 minutos.
Lugar de la actividad lúdica.	<ul style="list-style-type: none"> • En el salón de clases.
Objetivo del juego: 	<ul style="list-style-type: none"> • Controlar la inteligencia emocional. • Comprender los sentimientos de los demás. • Tolerar las presiones y frustraciones. • Establecer sus éxitos.
Reglas del juego y materiales a utilizarse: 	<ul style="list-style-type: none"> • El facilitador propone a los estudiantes elaborar un catálogo de emociones. • Se lo trabajará de forma individual. • Hoja blanca A4. • Esferográficos. • Lápices de colores.
Desarrollo y actividades del juego: 	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes elaboraran sus catálogos inspirados en los valores morales. • Se establece el tiempo de trabajo. • Mantener orden y concentración.
Logros: 	<ul style="list-style-type: none"> • Exteriorizar sus emociones. • Dar sus propias definiciones en cuanto a los valores. • Crear espacios de reflexión emocional.

VI. CONCLUSIONES

1. El uso del programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar significativamente en las conductas agresivas de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil – 2019, con un nivel de significancia (0.00).
2. El nivel de la conducta agresiva de los alumnos antes de aplicar el programa influencia de habilidades lúdicas, se ubicaba el 52% (13) con un nivel alto, seguido de un 44% (11) con un nivel medio y un 4% (1) con un nivel bajo. De acuerdo a la agresividad física un 48% (12) tenía un nivel alto y medio respectivamente, en agresividad oral un 56% (14) tuvo un nivel medio seguido de un 36% (9) con nivel alto y en agresividad en la convivencia escolar un 56% (14) tuvo un nivel alto seguido de un 44% (11) con un nivel medio.
3. La aplicación del programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la agresividad física de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019, con un nivel de significancia (0.00).
4. La aplicación del programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la agresividad oral de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019, con un nivel de significancia (0.00).
5. La aplicación del programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la agresividad en la convivencia escolar de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019, con un nivel de significancia (0.00).
6. El nivel de la conducta agresiva de los alumnos después de aplicar el programa influencia de habilidades lúdicas, se ubicó en un 72% (18) con un nivel bajo, seguido de un 28% (7) con un nivel medio. Así mismo en agresividad física un 72% (18) obtuvo un nivel bajo, seguido de un 28% (7) con un nivel medio, en agresividad oral un 52% (13) obtuvo un nivel medio y un 48% (12) en un nivel bajo, y en la dimensión agresividad en la convivencia escolar un 92% (23) obtuvo un nivel bajo y solo 8% (2) obtuvo un nivel medio.

VII. RECOMENDACIONES

1. A los directivos, señalar que los resultados encontrados en el estudio deberán ser tomados para resaltar el hecho de constituir grupos más amplios de estudiantes, promoviendo programas de intervención y/o prevención que involucren las habilidades lúdicas a fin de fomentar el adecuado desarrollo socio-emocional de los estudiantes, afectando la disminución de conductas agresivas y/o des adaptativas, ello debería quedar plasmado en los planes anuales de la institución educativa.
2. A los profesores de la entidad educativa tomar cartas en el asunto respecto a la presencia de conductas agresivas en su estudiando, considerando en sus metodologías de trabajo la realización de habilidades lúdicas que fortalezcan el desarrollo de aprendizaje y convivencia escolar, fomentando además los valores éticos de: responsabilidad, respeto, y la práctica en normas sociales de la sana convivencia escolar.
3. A los directivos y docentes proponer la integración de los planes de trabajo que involucren a las familias de los estudiantes, dado que este es un factor que puede fortalecer o disminuir las conflictividades agresivas de los pares. Por lo tanto, en las jornadas de escuelas de padres se trabajaría el compromiso, el control de impulsos, etc., de los padres con sus hijos de tal manera que se dé una mejor interacción comunicativa entre los profesores, los representantes y educandos.
4. A los profesores y profesionales como psicólogos y tutores tomar cartas en el asunto sobre los comportamientos agresivos que presentan los estudiantes con el fin de ampliar el trabajo de las habilidades lúdicas, las mismas que sean sostenidas en el tiempo, y que permitan la evaluación constante de las conductas agresivas de los educandos.
5. Los psicólogos del plantel desarrollar planes de intervención de los niños que presentan altos niveles de conducta agresiva, de tal manera que se trabaje a la brevedad la situación escolar, emocional, social y familiar. Este paso a posteriori involucraría la evaluación más amplia de estudiantes de tal manera que se haga un trabajo evaluativo de manera paulatina y sistemática.

6. En los padres de familia fomentar la capacitación y habilidades de acompañamiento para que practiquen con sus menores hijos, a fin de tomar conciencia de la situación que produce conductas agresivas, mejorando la relación paterno – filial en prácticas de crianza que promuevan las relaciones de respeto, tolerancia, amor, entre otros valores.

REFERENCIAS

- Armas, M. (2007). *Prevención e Intervención ante problemas de conducta. Estrategias para centros educativos y familias*. España: Wolters Kluwer
- Arquiñigo, 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*. Extraído el 20 de octubre del 2019 de, <https://cutt.ly/xeljYI6>
- Azaola, E. (2008). *Crimen, castigo y violencias en México*. Ecuador: Editorial FLACSO
- Borja, Y., Sierra, I., & Vásquez, F. (2016). *La lúdica una estrategia metodológica efectiva en el desarrollo de procesos matemáticos*. *Revista Gestión, Competitividad E Innovación*, 145–158.
- Botero, M., Campos, O., Restrepo, R., y Roldán, M. (2016). *La lúdica como propuesta pedagógica frente al manejo de la agresividad de los estudiantes de secundaria durante el descanso en la institución educativa Colombia del municipio de Girardota-Antioquia*. (Tesis). Medellín – Colombia.
- Boj, G. (2015). *Agresividad en niños abandonados por sus padres*. Extraído el 11 de noviembre del 2019 de, <http://bit.ly/2oqFzSj>
- Bryman, A. (2006). *Integrating quantitative and qualitative research: How is it done?*. *Qualitative Research*, 6(1): 97-113. Extraído el 10 de noviembre de, <https://cutt.ly/Ye5RIzR>
- Buss, A. y Perry, M. (1992). *Cuestionario de agresión*. En *Journal of personality and social psychology*.
- Calle, S., y Bohórquez, T. (2010). *Actividades Lúdicas para mejorar la actividad de aprendizaje*. (Tesis). Universidad de Milagro, Ecuador.
- Calmels, D. (2018). *El juego corporal*. Buenos Aires: Editorial Paidós
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la Investigación científica*. Lima, Perú: San Marcos.
- Casanova, P. (2012). *Temario Técnico en Educación Infantil*. Madrid: Editorial Parainfo

- Chenche, F. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial*. Extraído el 03 de noviembre del 2019 de, <https://cutt.ly/Ve1jbB7>
- Chiclana, C. y Contreras, M. (2015). *Trabajo de Fin de Grado de Psicología*. Madrid: Biblioteca Salud Mental
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Ediciones Paraninfo S.A
- Flores, A. (2016). *Medios y materiales para el aprendizaje* (3ra ed.). México D.F.: Editorial Plaza Valdez
- Hernández, R; Fernández, C y Baptista, M, (2010). *Metodología de la Investigación*. (5ta ed.) México. The Mc Graw Hill.
- Hernández, R; Fernández, C y Baptista, M, (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ta ed.) México. The Mc Graw Hill.
- Jiménez, C. (2008). *El juego. Nuevas miradas desde la Neuropedagogía*. Bogotá: Editorial Magisterio
- Kliegman, R., Stanton, B. y St, Geme, J. (2013). *Tratado de Pediatría*. (20va. Ed.) España: Editorial Elsevier
- Leiva, N. (2019). *Programa De Actividades Lúdicas En La Agresividad En Niños De Una Institución Educativa De Virú*. Extraído el 10 de octubre del 2019 de, <https://cutt.ly/Me1jQJI>
- López, L. y Vadillo, F. (2012). *Agresividad y violencia en epilepsia*. España: Editorial ECU
- López, S. y Prada, O. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica para reducir la agresividad física y verbal en estudiantes de tercero de primaria del Colegio San Francisco IED – 2016*. Extraído el 10 de octubre del 2019 de, <https://cutt.ly/9e1jUB2>

- Morejón, M. (2011). *Eficacia de la economía de fichas como una técnica alternativa para la superación de la agresividad en niñas(os) de 7 años a 12 años de edad diagnosticados con trastorno de conducta*. Extraído el 10 de noviembre del 2019 de, <https://cutt.ly/ue1zEJm>
- Picardo, O. (2015). *Diccionario Pedagógico*. España: UNED
- Ramos, R. y Torres, L. (2014). *Niños: Instrucciones de uso. El Manual definitivo*. España: Editorial Aguilar.
- Ribes, M. (2006). *Educador de Educación Infantil*. España: Editorial MAD
- Salazar, J. (2017). *Programa de Juego Libre y el control de la agresividad en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 185 de Huaycán – Ate – Vitarte*. Extraído el 10 de octubre del 2019 de, <https://cutt.ly/Me1jAEg>
- Sánchez, C. (2013). *Aplicación de estrategias didácticas en contextos desfavorecidos*. Madrid: UNED
- Silva, A. (2008). *Conducta antisocial. Un enfoque psicológico*. México: Editorial Pax
- Tortosa, A. y Lozano, Ll. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España: Editorial Editex
- Venegas, M. y García, M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. (2da ed.). Málaga: Editorial IC
- Vigo, (2007). *Problemas de conducta y resolución de conflictos en la educación infantil*. España: Editorial IdeasPropias
- Yubero, S.; Larrañaga, E. y Blanco, A. (2007) *Convivir con la violencia*. España: Universidad de Castilla- La Mancha

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento: Escala de Evaluación de la Conducta Agresiva

Nombre: _____ Edad: _____

Sexo: _____ Unidad Educativa: _____

Fecha: _____ Grado: _____ Sección: _____

De acuerdo al enunciado marque con una “X” la opción de respuesta con la que más se identifique.

Nº	Enunciados	Nunca	Pocas veces	Casi Siempre	Siempre
		1	2	3	4
1	En el aula de clase armas riñas con tus compañeros (as).				
2	Si alguien te ataca devuelves con golpes la agresión.				
3	Agredes a tus compañeros (as) cuando te niegan algo.				
4	Empujas a tus compañeros (as) cuando estas de mal humor.				
5	Sientes agrado empujar sin motivo a tus compañeros (as).				
6	El enojo te provoca golpear en la cabeza a tus compañeros (as).				
7	Esperas a que no este presente el profesor (a) para agredir en cualquier parte del cuerpo a tus compañeros (as).				
8	Para conseguir algo intimidas a tus compañeros.				
9	Los insultos lo devuelves con amenazas.				
10	Te gusta discutir cuando no te dan la razón tus compañeros (as).				
11	Cuando te diriges a tus compañeros (as) lo haces con un vocabulario inapropiado.				
12	Insultas a tus compañeros por cualquier motivo.				
13	Disfrutas mofarte de tus compañeros (as).				

14	Acostumbras burlarte de la discapacidad de las personas.				
15	No permites que otros compañeros integren tu grupo.				
16	Sientes complacencia de no compartir con los demás.				
17	Disfrutas decir cosas malas de tus compañeros (as).				
18	Escondes las pertenencias de los compañeros.				
19	Te incomoda acatar órdenes de cualquier índole				
20	Mientes para que un compañero (a) no juegue con los demás.				

Gracias por su colaboración y honestidad.

Anexo 2. Ficha técnica

Nombre	Escala de Evaluación de la Conducta Agresiva	
Autor	Isabel Yolanda Bedoya Macías	
Año de edición	2019	
Dimensiones	Explora las dimensiones D1 Agresividad Física D2 Agresividad Oral D3 Agresividad en la Convivencia Escolar	
Ámbito de aplicación	Alumnos en octavo grado E.G.B. Escuela Fiscal Río Coca Guayaquil 2019	
Administración	Individual y colectiva	
Duración	15 minutos aproximadamente.	
Objetivo	Evaluar la variable Conducta Agresiva y sus dimensiones	
Validez	El instrumento fue validado a través de juicio de expertos	
Confiabilidad	Se aplicó la prueba de Cronbach para medir la confiabilidad del instrumento de medición, el cual arrojó coeficientes de .781 en el pretest y .714 en el postest siendo confiable el instrumento.	
Campo de aplicación	Alumnos en octavo grado E.G.B. Escuela Fiscal Río Coca Guayaquil 2019	
Aspectos a evaluar	El cuestionario está constituido por 20 ítems distribuido en tres dimensiones que a continuación se detalla D1 Agresividad Física (7 ítems) D2 Agresividad Oral (6 ítems) D3 Agresividad en la Convivencia Escolar (7 ítems)	
Calificación	Siempre : (4puntos) Casi siempre : (3puntos) Pocas veces : (2puntos) Nunca : (1punto)	
Categorías	Bajo : (20 – 40) Medio : (41 – 60) Alto : (61 – 80)	
Subcategorías	Bajo : (7-14) Medio : (15-21) Alto : (22-28)	Bajo : (6-12) Medio : (13-18) Alto : (19-24)

Anexo 3. Base de datos: Conducta agresiva

Pretest

ID	it1	it2	it3	it4	it5	it6	it7	it8	it9	it10	it11	it12	it13	it14	it15	it16	it17	it18	it19	it20
1	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	2	4	4
2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	2	3	4	4	3	4
3	3	4	1	3	2	3	4	2	3	2	4	3	4	2	3	2	4	3	2	3
4	3	2	4	3	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	4	3	2
5	4	1	3	2	3	3	2	3	2	2	1	3	1	4	2	1	3	3	3	3
6	2	4	4	3	2	1	4	2	3	3	1	4	3	2	3	3	4	3	4	3
7	4	3	4	3	2	4	2	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3
8	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	1	1	1	1	4	4	1	1	3	1
9	3	2	3	3	4	4	3	3	2	2	4	2	2	4	3	4	2	3	2	4
10	1	3	2	2	1	3	1	3	3	2	4	1	4	2	1	4	3	1	4	4
11	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3
12	3	1	2	4	3	3	3	4	4	3	1	3	3	4	2	2	1	4	3	3
13	2	4	3	4	1	4	3	4	1	4	2	3	1	3	2	4	2	3	2	4
14	4	1	3	2	3	2	3	1	4	2	3	3	3	2	3	1	3	3	4	2
15	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4
16	4	2	3	2	3	4	2	3	3	4	4	3	4	2	2	4	3	4	4	3
17	3	4	4	4	3	4	4	4	3	1	3	2	4	4	4	4	3	2	2	3
18	4	2	3	2	4	4	2	3	3	4	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3
19	4	3	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	4	2	4	3	2	1	4	3	4	3	2	2	1	3	2	4	3	4	4	3
21	4	4	2	4	3	3	2	1	3	4	2	4	4	3	4	2	4	3	2	3
22	3	3	4	1	1	3	3	2	4	4	3	2	2	2	1	3	2	4	2	3
23	4	3	4	3	4	2	4	3	4	2	3	3	3	2	4	4	4	2	4	4
24	2	1	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	4	2
25	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	2	3	3	1	1

Posttest

ID	it1	it2	it3	it4	it5	it6	it7	it8	it9	it10	it11	it12	it13	it14	it15	it16	it17	it18	it19	it20
1	3	1	3	1	3	1	1	3	3	4	1	1	1	3	1	3	1	3	1	3
2	4	1	2	3	1	2	4	3	4	4	3	1	2	2	1	2	1	3	1	2
3	2	1	1	3	2	1	4	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1
4	4	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	2	2	1	2	3	3	1	2	2	2	1	2	3	1	2	2	3	1	1	2
6	2	1	1	1	2	1	4	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1
7	3	1	2	1	2	1	1	2	3	4	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1
8	4	1	3	2	3	3	2	1	4	4	1	2	3	3	1	2	3	2	3	1
9	4	1	3	1	3	1	4	1	4	4	1	3	1	3	1	1	2	2	1	2
10	4	3	1	1	3	3	3	3	4	4	1	1	3	1	3	1	1	3	1	1
11	4	1	1	1	1	1	2	2	4	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1
12	4	1	3	1	3	1	3	1	4	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	2
13	4	3	1	3	1	1	3	2	4	4	3	2	1	1	3	3	2	1	1	3
14	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	1	3	1	1	1	3	3	1	2	2
15	3	1	2	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
16	3	1	1	1	2	1	2	1	3	3	1	2	1	1	1	2	1	2	2	3
17	3	1	2	1	1	1	2	1	3	4	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2
18	3	1	1	1	1	1	2	3	3	4	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1
19	3	1	1	1	3	1	2	3	3	3	3	2	1	1	1	3	3	1	1	1
20	4	2	3	2	3	1	2	1	4	4	1	3	1	3	2	2	2	1	3	1
21	4	1	1	1	1	1	2	1	4	4	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2
22	4	1	1	1	3	1	2	1	4	4	2	1	1	1	1	1	1	3	3	1
23	3	1	2	1	2	1	2	1	3	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
24	3	2	1	2	1	1	3	2	3	3	1	2	1	1	2	2	2	3	2	1
25	4	1	2	1	2	1	2	1	4	4	1	3	1	2	1	3	1	1	2	1

Anexo 4. Estadístico de fiabilidad: Conducta Agresiva

Pretest

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	25	100.0
	Excluidos	0	.0
	Total	25	100.0

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.781	20

Estadísticos total-elemento

Ítems	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
it1	57.12	63.527	.429	.767
it2	57.68	62.643	.360	.771
it3	57.24	65.523	.303	.774
it4	57.32	63.060	.483	.764
it5	57.56	61.090	.542	.758
it6	57.20	64.083	.353	.771
it7	57.24	65.190	.305	.774
it8	57.40	62.583	.485	.763
it9	57.28	68.210	.124	.784
it10	57.44	68.257	.066	.790
it11	57.52	61.010	.481	.762
it12	57.64	65.490	.254	.778
it13	57.52	61.510	.472	.763
it14	57.44	62.257	.494	.762
it15	57.52	66.177	.209	.781
it16	57.20	66.500	.179	.783
it17	57.32	61.477	.569	.758
it18	57.32	64.977	.295	.775
it19	57.28	68.043	.099	.787
it20	57.36	64.073	.390	.769

Postest

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	25	100.0
	Excluidos	0	.0
	Total	25	100.0

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.714	20

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
it1	33.60	33.833	.344	.698
it2	35.68	33.810	.411	.694
it3	35.32	33.810	.282	.703
it4	35.48	33.593	.329	.699
it5	35.00	33.167	.309	.700
it6	35.68	33.477	.406	.693
it7	34.72	34.543	.131	.722
it8	35.28	34.293	.211	.710
it9	33.60	33.833	.344	.698
it10	33.60	32.333	.490	.684
it11	35.60	35.000	.173	.712
it12	35.24	33.940	.277	.703
it13	35.68	33.477	.406	.693
it14	35.32	33.810	.282	.703
it15	35.68	33.810	.411	.694
it16	35.12	34.943	.163	.714
it17	35.44	33.673	.320	.700
it18	35.32	34.143	.223	.709
it19	35.44	35.590	.102	.719
it20	35.44	35.090	.180	.711

Anexo 5. Matriz de validación del experto del instrumento: Conducta Agresiva



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Nombre del instrumento: Cuestionario sobre conductas agresivas.

Propósito: Determinar las conductas agresivas de los estudiantes de octavo año de E.G.B. de la Escuela Fiscal Rio Coca Guayaquil - Ecuador 2019.

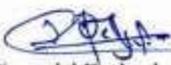
Apellidos y nombres del Evaluador: *Sigrid Ojeda* C.C. *13030736*

Nivel de especialización del Evaluador: *Doctora Ciencias Ambientales* Registro N°

(1) Variante	(2) Magnitud	(3) Indicador	(4) Ítems	(5) Respuesta				Juicio de Valoración Con base a la relación entre:								Sugerencia
				Nunca	Pocas Veces	Casi Siempre	Siempre	(1) y (2)		(2) y (3)		(3) y (4)		(4) y (5)		
								SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Conductas agresivas	Agresividad física	Golpes	1. En el aula de clase armas riñas con tus compañeros (as)					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			2. Si alguien te ataca devuelves con golpes la agresión					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			3. Agredes a tus compañeros (as) cuando te niegan algo					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		Empellones	4. Empujas a tus compañeros (as) cuando estas de mal humor.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			5. Sientes agrado empujar sin motivo a tus compañeros (as).					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		Daños Corporal	6. El enojo te provoca golpear en la cabeza a tus compañeros (as).					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			7. Esperas a que no este presente el profesor (a) para agredir en cualquier parte del cuerpo a tus compañeros (as).					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

(1) Variante	(2) Magnitud	(3) Indicador	(4) Ítems	(5) Respuesta				Juicio de Valoración Con base a la relación entre:								Sugerencia
				Nunca	Pocas Veces	Casi Siempre	Siempre	(1) y (2)		(2) y (3)		(3) y (4)		(4) y (5)		
								SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Conductas agresivas	Agresividad Oral	Intimidación	8. Para conseguir algo intimidas a tus compañeros.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			9. Los insultos lo devuelves con amenazas.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		Desacuerdo	10. Te gusta discutir cuando no te dan la razón tus compañeros (as).					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			11. Cuando te diriges a tus compañeros (as) lo haces con un vocabulario inapropiado.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		Ofensas	12. Insultas a tus compañeros por cualquier motivo.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			13. Disfrutas mofarte de tus compañeros (as).					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Agresividad en la convivencia escolar	Segregación	14. Acostumbra burlarte de la discapacidad de las personas.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			15. No permites que otros compañeros integren tu grupo.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		Mezquindad	16. Sientes complacencia de no compartir con los demás.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			17. Disfrutas decir cosas malas de tus compañeros (as).					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		Desprecio	18. Escondes las pertenencias de los compañeros.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			19. Te incomoda acatar órdenes de cualquier índole.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			20. Mientes para que un compañero (a) no juegue con los demás.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

Criterio de Aplicabilidad: Aplicable (✓) Aplicable después de corregir () No aplicable ()


Firma del Evaluador



VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Nombre del instrumento: Cuestionario sobre conductas agresivas.

Propósito: Determinar las conductas agresivas de los estudiantes de octavo año de E.G.B. de la Escuela Fiscal Río Coca Guayaquil - Ecuador 2019

Apellidos y nombres del Evaluador: Rodríguez Parelo Esty c.c. 1206478735

Nivel de especialización del Evaluador: Doctorado en educación Registro N°

(1) Variante	(2) Magnitud	(3) Indicador	(4) Ítems	(5) Respuesta				Juicio de Valoración								Sugerencia
				Nunca	Pocas Veces	Casi Siempre	Siempre	Con base a la relación entre:								
								(1) y (2)		(2) y (3)		(3) y (4)		(4) y (5)		
								SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Conductas agresivas	Agresividad física	Golpes	1. En el aula de clase armas riñas con tus compañeros (as).				✓			✓		✓				
			2. Si alguien te ataca devuelves con golpes la agresión.				✓			✓		✓				
			3. Agredes a tus compañeros (as) cuando te niegan algo.				✓			✓		✓				
		Empellones	4. Empujas a tus compañeros (as) cuando estas de mal humor.				✓			✓		✓				
			5. Sientes agrado empujar sin motivo a tus compañeros (as).				✓			✓		✓				
		Daños Corporal	6. El enojo te provoca golpear en la cabeza a tus compañeros (as).				✓			✓		✓				
			7. Esperas a que no este presente el profesor (a) para agredir en cualquier parte del cuerpo a tus compañeros (as).				✓			✓		✓				

(1) Variante	(2) Magnitud	(3) Indicador	(4) Ítems	(5) Respuesta				Juicio de Valoración				Sugerencia				
				Nunca	Pocas Veces	Casi Siempre	Siempre	Con base a la relación entre:								
								(1) y (2)		(2) y (3)			(3) y (4)		(4) y (5)	
								SI	NO	SI	NO		SI	NO	SI	NO
Conductas agresivas	Agresividad Oral	Intimidación	8. Para conseguir algo intimidas a tus compañeros.				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					
			9. Los insultos lo devuelves con amenazas.				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					
		Desacuerdo	10. Te gusta discutir cuando no te dan la razón tus compañeros (as).				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					
			11. Cuando te diriges a tus compañeros (as) lo haces con un vocabulario inapropiado.				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					
		Ofensas	12. Insultas a tus compañeros por cualquier motivo.				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					
			13. Disfrutas mofarte de tus compañeros (as).				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					
	Agresividad en la convivencia escolar	Segregación	14. Acostumbras burlarte de la discapacidad de las personas.				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					
			15. No permites que otros compañeros integren tu grupo.				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					
		Mezquindad	16. Sientes complacencia de no compartir con los demás.				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					
			17. Disfrutas decir cosas malas de tus compañeros (as).				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					
		Desprecio	18. Escondes las pertenencias de los compañeros.				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					
			19. Te incomoda acatar órdenes de cualquier índole.				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					
			20. Mientes para que un compañero (a) no juegue con los demás.				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					

Criterio de Aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()


Firma del Evaluador.



VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Nombre del instrumento: Cuestionario sobre conductas agresivas.

Propósito: Determinar las conductas agresivas de los estudiantes de octavo año de E.G.B. de la Escuela Fiscal Río Cocha Guayaquil - Ecuador 2019.

Apellidos y nombres del Evaluador: Ortiz Aguilar Wilber C.C.0955663048

Nivel de especialización del Evaluador: Doctor en Ciencias Pedagógicas Registro N°

(1) Variante	(2) Magnitud	(3) Indicador	(4) Ítems	(5) Respuesta				Juicio de Valoración								Sugerencia
				Nunca	Pocas Veces	Casi Siempre	Siempre	Con base a la relación entre:								
								(1) y (2)		(2) y (3)		(3) y (4)		(4) y (5)		
								SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Conductas agresivas	Agresividad física	Golpes	1. En el aula de clase armas riñas con tus compañeros (as).					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			2. Si alguien te ataca devuelves con golpes la agresión.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			3. Agredes a tus compañeros (as) cuando te niegan algo.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Daños Corporal	Empellones	4. Empujas a tus compañeros (as) cuando estas de mal humor.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			5. Sientes agrado empujar sin motivo a tus compañeros (as).					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		Daños Corporal	6. El enojo te provoca golpear en la cabeza a tus compañeros (as).					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			7. Esperas a que no este presente el profesor (a) para agredir en cualquier parte del cuerpo a tus compañeros (as).					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

(1) Variante	(2) Magnitud	(3) Indicador	(4) Ítems	(5) Respuesta				Juicio de Valoración								Sugerencia
				Nunca	Pocas Veces	Casi Siempre	Siempre	Con base a la relación entre:								
								(1) y (2)		(2) y (3)		(3) y (4)		(4) y (5)		
								SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Conductas agresivas	Agresividad Oral	Intimidación	8. Para conseguir algo intimidas a tus compañeros.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			9. Los insultos lo devuelves con amenazas.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		Desacuerdo	10. Te gusta discutir cuando no te dan la razón tus compañeros (as).					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			11. Cuando te diriges a tus compañeros (as) lo haces con un vocabulario inapropiado.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		Ofensas	12. Insultas a tus compañeros por cualquier motivo.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			13. Disfrutas mofarte de tus compañeros (as).					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Agresividad en la convivencia escolar	Segregación	14. Acostumbas burlarte de la discapacidad de las personas.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			15. No permites que otros compañeros integren tu grupo.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		Mezquindad	16. Sientes complacencia de no compartir con los demás.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			17. Disfrutas decir cosas malas de tus compañeros (as).					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
		Desprecio	18. Escondes las pertenencias de los compañeros.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			19. Te incomoda acatar órdenes de cualquier índole.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			20. Mientes para que un compañero (a) no juegue con los demás.					<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

Criterio de Aplicabilidad: Aplicable (✓) Aplicable después de corregir () No aplicable ()


Firma del Evaluador

Anexo 6. Matriz de consistencia

Titulo	Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Tipo y diseño de investigación
<p>Programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019</p>	<p>¿En qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la conducta agresiva de estudiantes en octavo grado de E.G.B. de la Escuela Río Coca Guayaquil - 2019?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la conducta agresiva de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil – 2019.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de la conducta agresiva antes del programa influencia de habilidades lúdicas en los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.</p> <p>Determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la agresividad física de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.</p> <p>Determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la agresividad</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>H_G El programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la conducta agresiva de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>H₁ El programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la agresividad física de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.</p> <p>H₀ El programa influencia de habilidades lúdicas no minimiza significativamente la agresividad física de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.</p> <p>H₂ El programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la agresividad oral de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca</p>	<p>Conducta agresiva</p>	<p>Agresividad física</p> <p>Agresividad oral</p> <p>Agresividad en la convivencia escolar</p>	<p>Golpes</p> <p>Empellones</p> <p>Daño corporal</p> <p>Intimidación</p> <p>Desacuerdo</p> <p>Ofensas</p> <p>Segregación</p> <p>Mezquindad</p> <p>Desprecio</p>	<p>Tipo de investigación experimental</p> <p>Diseño Pre experimental</p>

		<p>oral de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.</p> <p>Determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la agresividad en la convivencia escolar de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.</p>	<p>Guayaquil - 2019.</p> <p>H₀ El programa influencia de habilidades lúdicas no minimiza significativamente la agresividad oral de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.</p> <p>H₃ El programa influencia de habilidades lúdicas minimiza significativamente la agresividad en la convivencia escolar de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil -2019.</p> <p>H₀ El programa influencia de habilidades lúdicas no minimiza significativamente la agresividad en la convivencia escolar de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.</p>				
--	--	---	--	--	--	--	--

Anexo 7. Solicitud de autorización de estudio

Guayaquil, 17 de septiembre del 2019

Licenciada

Carmen Pérez Wong

Directora de la Escuela Fiscal Río Coca
Presente.

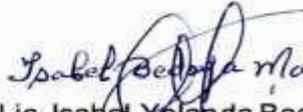
De mis consideraciones:

Yo, **Isabel Yolanda Bedoya Macías**, licenciada en ciencias de la educación y actual estudiante del programa de maestría en psicología educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, de la ciudad de Piura - Perú, solicito muy comedidamente su autorización para efectuar la investigación de mi proyecto de tesis titulada: Programa Influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Este proyecto se llevará a cabo entre los meses de octubre y noviembre del presente año, la población está dirigida a 25 estudiantes del referido grado de estudio.

Seguro de contar con vuestra colaboración y aprobación a lo solicitado, reciba desde ya mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente.


Lic. Isabel Yolanda Bedoya Macías.
C.C. 0908724362

Recibido
17-09-2019
Carmen Pérez Wong

DIRECCIÓN DISTRITAL DE EDUCACIÓN
90081_XIMENA
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL
RÍO COCA 0908723
GUAYAQUIL, ECUADOR

Anexo 8. Constancia de aplicación del programa



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL
"RÍO COCA"**
09H05523

Dirección: Guasmo Norte. Coop. Patria y Libertad Mz. 223 Solar 35
Correo electrónico: esc232riococa@hotmail.com
Parroquia Ximena
GUAYAQUIL - ECUADOR

Guayaquil, 28 de noviembre de 2019

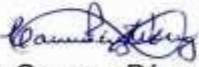
A QUIEN INTERESE

Certifico, que la licenciada en Ciencias de la Educación **ISABEL YOLANDA BEDOYA MACIAS**, asistió a nuestra institución educativa Escuela de Educación Básica Fiscal Río Coca, en los meses de octubre y noviembre del 2019, a desarrollar su trabajo investigativo relacionado a la tesis titulada: Programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil - 2019.

Demostrando en ese tiempo, dedicación y cumplimiento en la labor del referido programa.

La referida licenciada, puede hacer uso de esta certificación para los fines que a bien convenga.

Atentamente.


Lic. Carmen Pérez Wong
DIRECTORA


DIRECCIÓN DISTRITAL DE EDUCACIÓN
RD 001 - XIMENA
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL
RÍO COCA 09H05523
GUAYAQUIL, ECUADOR

Anexo 9. Protocolo de consentimiento informado

Estimado padre/madre o apoderado

Soy estudiante del Programa de maestría en psicología educativa de la Escuela de posgrado de la universidad César Vallejo filial Piura, graduada de Lic. En ciencia de la educación y estoy llevando a cabo un estudio de investigación de tesis titulada: Programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil – 2019, como requisito para obtener el grado académico de maestra en Psicología Educativa. El objetivo del estudio es determinar en qué medida el programa influencia de habilidades lúdicas contrarresta la conducta agresiva de los estudiantes en octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil – 2019.

Solicito su autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente en este estudio. El estudio consiste en llenar una escala el cual contiene 20 preguntas. Le tomará contestarlo aproximadamente 15 minutos. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado, posteriormente participará en el programa influencia de habilidades lúdicas que se desarrollará en seis sesiones y se harán algunas tomas fotográficas para evidenciar el desarrollo del taller. La participación es voluntaria. Usted y su hijo(a) tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar. Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con la investigadora al 0983365820.

Si desea que su hijo participe, favor de llenar el talonario de autorización y devolver a la maestra del estudiante. Preguntas o dudas sobre los derechos de su hijo(a) como participante en este estudio, pueden ser dirigidas a la Universidad César Vallejo filial. nombre de la investigadora licenciada Isabel Yolanda Bedoya Macías.

AUTORIZACIÓN

He leído el procedimiento descrito arriba. La investigadora me ha explicado el estudio y ha contestado mis preguntas.

Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) _____, participe en el estudio de investigación (Programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil – 2019) con la estudiante de posgrado licenciada Isabel Yolanda Bedoya Macías.

He recibido copia de este procedimiento.

Padre/Madre / Guardián

Fecha _____

Anexo 10. Fotografías



