



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
“VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”
JAÉN**

TESIS

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PREVENIR LA
AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO
DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 16164, SAN JUAN BAUTISTA - EL
HUACO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS
DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

PRESENTADO POR:

DELGADO HORNA, KARINA

PERALTA QUINTANA, GLORIA

PÉREZ RAMOS, KARLA LISBE

JAÉN - PERÚ

2025

REPORTE DE SIMILITUD

Karina Delgado Horna

Estrategias lúdicas para prevenir la agresión en estudiantes del segundo grado de educación primaria

My Files
My Files

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trnoid::28915:462584927

62 Páginas

Fecha de entrega
27 may 2025, 8:54 a.m. GMT-5


17.215 Palabras

Fecha de descarga
27 may 2025, 9:00 a.m. GMT-5

90.734 Caracteres

Nombre de archivo
TESIS_Gloria Peralta-mayo_2025_2_turnitin.docx

Tamaño de archivo
746.3 KB




 **turnitin** Página 2 of 76 - Integrity Overview

Identificador de la entrega trnoid::28915:462584927

22% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 18%  Internet sources
- 3%  Publications
- 17%  Submitted works (Student Papers)



DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

- **Título:** Estrategias lúdicas para prevenir la agresión en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 16164, San Juan Bautista - El Huaco.
- **Autor (es)**
Delgado Horna, Karina
Peralta Quintana, Gloria
Pérez Ramos, Karla Lisbe
- **Asesor de la investigación**
Mg. Naimés Pérez Cubas
Orcid: 0009-0009-5752-1687
- **Sede y lugar de la investigación**
Institución Educativa N° 16164, San Juan Bautista
Lugar: El Huaco
Distrito: Huabal
Provincia: Jaén
Región: Cajamarca
- **Duración de la investigación**
Fecha de Inicio: 06 de abril 2022
Fecha de término: 25 de abril 2023
- **Línea de investigación y eje temático:**
Pedagogía, currículo y didáctica: Didáctica aplicada en educación básica.
- **Jurado:**
Presidente: Dr. Eliverando Araujo Avellaneda
Secretario: Dr. Saúl Menandro Núñez Cieza.
Vocal: Lic. Felix Encinas Aujtukai

Dedico con todo mi corazón este trabajo de tesis a mi madre, sin ella no lo habría logrado. Tu bendición a diario y a lo largo de mi vida desde niña, siempre me apoyaste y hasta ahora lo haces. Por eso dedico este trabajo como ofrenda a tu paciencia y amor incondicional de madre abnegada. Te amo mamá.

Karina.

Dedico esta tesis a mi gran familia y amigos que son parte de mi vida, no son nada más y nada menos que un solo conjunto: seres queridos que suponen benefactores de importancia inimaginable. No podría sentirme más grata con su apoyo.

Este nuevo logro es en gran parte gracias a ustedes; concluir con éxito un proyecto que en un principio podría parecer tarea titánica e interminable.

Dedico a ustedes, seres queridos este trabajo académico por su amor incondicional y bienestar, que me brindaron durante el tiempo de mis estudios. Muchas gracias de todo corazón.

Gloria.

Dedico este trabajo con mucho cariño a mi madre que está en el cielo que siempre tuvo la maravillosa idea de apoyarme para seguir adelante a pesar de los obstáculos y decirle de todo corazón este es el fruto que tu sembraste desde niña.

También quiero dedicar este trabajo a mi familia quienes han creído en mí dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio; enseñándome a valorar todo lo que tengo. A todos ellos dedico el presente trabajo, porque han fomentado en mí, el deseo de superación y de triunfo en la vida. Lo que contribuyó a este logro. Espero siempre y en cada momento contar con ese apoyo incondicional.

Karla.

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por permitirnos tener y disfrutar a nuestras familias, gracias a ellos por su apoyo en cada decisión que hemos tomado, gracias a la vida porque cada día nos demuestra lo hermosa y justa que puede llegar a ser.

No ha sido sencillo el camino hasta ahora, pero gracias a su amor, a su inmensa bondad y apoyo, lo complicado de lograr esta meta se ha notado menos. Este nuevo logro es en gran parte gracias a ustedes; para concluir con éxito un proyecto que en un principio podría parecer tarea titánica e interminable por ese dedicamos nuestra tesis a ustedes y los tantos detalles que nos brindaron durante el tiempo de nuestros estudios. Muchas gracias por siempre los guardamos en nuestros corazones, vendrán nuevos retos que seguiremos cumpliendo y cada meta trazada y cumplida es para nosotros un logro.

El Grupo.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Karina Delgado Horna identificada con DNI N° 43542185, Gloria Peralta Quintana con DNI N° 27719217 y Karla Lisbe Pérez Ramos con DNI 40694500, egresadas del Programa de Profesionalización Docente – Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Víctor Andrés Belaunde” de Jaén, presentamos la Tesis: “Estrategias lúdicas para prevenir la agresión en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 16164, San Juan Bautista - El Huaco”.

Declaramos, en honor a la verdad, que la tesis que presentamos es producto de nuestra autoría. Que los datos, el análisis e interpretación de los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Asimismo, todos los estudios o investigaciones previas han sido debidamente consultadas y referenciadas en la investigación, respetando los derechos de autor.

En calidad de autoras, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información, refrendando la presente declaración.

Jaén, 31 de marzo de 2025



Karina Delgado Horna
DNI N° 43542185



Gloria Peralta Quintana
DNI N° 27719217



Karla Lisbe Pérez Ramos
DNI N° 40694500

ÍNDICE

| | Pág. |
|--|------|
| Resumen | X |
| Abstract | xi |
| Introducción | xii |
| CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN | 14 |
| 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 14 |
| 1.1.1 Antecedentes de la investigación | 14 |
| 1.1.1.1 Antecedentes internacionales | 14 |
| 1.1.1.2 Antecedentes nacionales | 16 |
| 1.1.2 Análisis del contexto y caracterización del problema | 18 |
| 1.1.3 Enunciado del problema | 20 |
| 1..2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN | 20 |
| 1.2.1 Objetivo general | 20 |
| 1.2.2 Objetivos específicos | 20 |
| 1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN | 20 |
| CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL | 22 |
| 2.1 MARCO TEÓRICO | 22 |
| 2.1.1 Teorías relacionadas con el juego en el contexto educativo | 22 |
| 2.1.2 Teorías relacionadas con la agresividad | 26 |
| 2.1.3 Estrategias lúdicas | 28 |
| 2.2 MARCO CONCEPTUAL | 29 |
| CAPÍTULO III: INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA | 32 |
| 3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN | 32 |
| 3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN | 33 |
| 3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas | 33 |
| 3.2.1.1.Campo de acción: Planificación curricular | 33 |
| 3.2.1.2.Campo de acción: Estrategias didácticas lúdicas | 47 |
| CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS | 61 |
| CONCLUSIONES | 68 |
| RECOMENDACIONES | 70 |
| REFERENCIAS | 71 |
| ANEXOS | 76 |

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo central prevenir la agresión en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 16164, San Juan Bautista - El Huaco, a partir de la planificación e implementación de estrategias lúdicas. El estudio se enmarcó en un enfoque cualitativo y se desarrolló bajo las orientaciones metodológicas de la investigación-acción, utilizando técnicas e instrumentos cualitativos y cuantitativos. Participaron un total de trece estudiantes y tres docentes. Los resultados obtenidos producto de la ejecución de plan de acción muestran que en cuanto a la planificación, las reuniones colegiadas para analizar y planificar las experiencias de aprendizaje favoreció una mayor comprensión del trabajo pedagógico y la adecuada implementación de las actividades con estrategias lúdicas de interés para los estudiantes; asimismo, la ejecución de las estrategias lúdicas ayudó a mejorar la efectividad del desempeño docente en la prevención de conductas agresivas por parte de los estudiantes las cuales disminuyeron durante el plan de intervención pedagógica. Se concluye señalando que la planificación e implementación de experiencias de aprendizaje con estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje favorece la labor pedagógica ayudando en la prevención de la agresión en estudiantes de educación primaria.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, agresión, prevención.

ABSTRACT

The main objective of this research was to prevent aggression among second-grade students at Educational Institution No. 16164, San Juan Bautista - El Huaco, through the planning and implementation of recreational strategies. The study was framed within a qualitative approach and developed under the methodological guidelines of action research, utilizing qualitative and quantitative techniques and instruments. A total of thirteen students and three teachers participated. The results obtained from the execution of the action plan show that, in terms of planning, the collegial meetings to analyze and plan learning experiences favored a greater understanding of the pedagogical work and the adequate implementation of activities with recreational strategies of interest to students. Likewise, the execution of recreational strategies helped improve the effectiveness of teachers in preventing aggressive behaviors on the part of students, which decreased during the pedagogical intervention plan. It concludes by pointing out that the planning and implementation of learning experiences with playful strategies in learning activities favors pedagogical work by helping to prevent aggression in primary school students.

Keywords: Playful strategies, aggression, prevention.

INTRODUCCIÓN

La agresión entre estudiantes en las escuelas es un problema que ha sido objeto de estudio durante décadas, ya que puede tener consecuencias devastadoras tanto en la salud mental y emocional de los estudiantes, así como en su desempeño académico. Los niños que son víctimas de agresión en el entorno escolar a menudo sufren de ansiedad, depresión y una marcada disminución de la autoestima. Estas experiencias pueden llevar a un retraimiento social, al temor de asistir a la escuela y a la incapacidad para desarrollar relaciones de confianza con sus compañeros y maestros.

El impacto de la agresión no se limita a las víctimas directas. Cuando la agresión se convierte en una característica común del ambiente escolar, afecta negativamente a todo el alumnado, creando un clima de inseguridad y miedo. Los estudiantes que presencian actos de agresión, incluso si no son directamente afectados, pueden sentir ansiedad y temor, lo que puede interferir con su capacidad de concentrarse durante el aprendizaje y participar activamente en la vida escolar.

En la Institución Educativa N° 16164, San Juan Bautista ubicada en el centro poblado El Huaco, este fenómeno de la agresión no es ajeno. A pesar de ser una comunidad educativa pequeña y comprometida con el bienestar de sus estudiantes, se observó un incremento en las conductas agresivas entre los alumnos de segundo grado de educación primaria. Por ello, se decidió realizar esta investigación con el objetivo general de prevenir la agresión en dichos

estudiantes, a partir de la planificación e implementación de estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje.

La investigación fue desarrollada bajo el enfoque metodológico de la investigación acción, utilizando principalmente técnicas e instrumentos cualitativos como la observación participante, el diario de campo, el registro fotográfico. Sin embargo, se complementó con la aplicación de un cuestionario a los niños sobre su comportamiento que permitió el recojo de información cuantitativa.

Esta tesis que se pone a disposición de la comunidad educativa está organizada en cuatro capítulos. En el primer capítulo se explica el planteamiento del problema de investigación; capítulo que comprende los antecedentes de estudio del ámbito internacional y nacional, el análisis de las características del contexto y del problema, así como los objetivos y la justificación del estudio.

El segundo capítulo contiene el marco teórico, en el cual se exponen los fundamentos científicos sobre uso del juego como estrategia lúdica y las teorías más relevantes que ayudan a comprender los comportamientos agresivos de los estudiantes.

El tercer capítulo describe las acciones realizadas durante la intervención pedagógica organizada en un plan de acción que comprendió dos campos de acción: planificación curricular y estrategias didácticas. En el cuarto capítulo se desarrolla el análisis y discusión de los resultados productos del plan de acción, se discute el impacto de las estrategias lúdicas en la prevención de la agresión en los estudiantes de segundo grado de educación primaria.

En la parte final de la tesis, se presentan las conclusiones, recomendaciones, las referencias de las fuentes escritas consultadas y los anexos como evidencias de las acciones realizadas.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Antecedentes de la investigación

1.1.1.1 Antecedentes internacionales

Saray (2023), en Cundinamarca, Colombia, realizó una investigación sobre actividades culturales apoyadas con el uso de estrategias lúdicas, para contribuir a fomentar la convivencia pacífica con estudiantes del primer grado de una institución educativa, se propuso como objetivo identificar las actividades culturales y estrategias lúdicas que sirven para contribuir al fomento de la convivencia pacífica entre los estudiantes. La investigación se desarrolló con metodología cualitativa, en la cual participaron 10 estudiantes. Los resultados demostraron que las actividades culturales y lúdicas con los niños mejoraron su comunicación, desarrollo de habilidades sociales, prevención de conflictos y crearon un ambiente favorable para el aprendizaje. Concluye señalando que, el enfoque lúdico en la educación provee un entorno de aprendizaje atractivo y divertido, fomentando actividades que promueven la convivencia pacífica.

Cernuda y Pérez (2020), llevaron a cabo una investigación referida a la actividad artística como reguladora de procesos de ansiedad y agresividad en niños, en Portugal. El objetivo del estudio fue evaluar y comparar los efectos de

las actividades artísticas, específicamente la danza, en la regulación del estrés, ansiedad y agresividad en niños. Utilizaron un enfoque cuantitativo, con un diseño experimental longitudinal. Los resultados obtenidos indican que las actividades físicas y artísticas, como la danza, tienden a reducir los niveles de ansiedad y agresividad en los niños ($p < .01$), mientras que los niños sedentarios presentan actitudes de frustración, violencia e impotencia. Del mismo modo estos autores concluyen que la danza tiene efectos positivos en el estado de ánimo, mejora significativamente la calidad de vida de las personas, fortalece su parte espiritual y emocional, promueve la colaboración, la corresponsabilidad, la conciencia de uno mismo, la gestión de impulsos y la empatía hacia los demás.

Cabrera y Castiblanco (2020), llevaron a cabo una tesis de grado titulada "La lúdica, estrategia pedagógica para disminuir la agresividad en la hora del recreo en los estudiantes de básica primaria del colegio Marruecos y Molinos I.E.D", presentada en la Fundación Los Libertadores de Bogotá, Colombia. El objetivo del estudio fue diseñar estrategias relacionadas con los juegos grupales para disminuir los comportamientos agresivos en estudiantes de primaria. Utilizaron un enfoque metodológico cualitativo y un diseño de investigación-acción. Los resultados de la intervención, que incluyó en su planificación estrategias congruentes con los juegos de mesa, tradicionales, palabras y expresión artística y corporal, contribuyeron a internalizar el respeto de las normas de convivencia, la tolerancia, la empatía y el manejo positivo de las relaciones interpersonales, así como a mejorar el desempeño afectivo y socioemocional. El estudio concluye que en la hora del recreo a menudo se desencadenan acciones agresivas y que la adrenalina y el escaso control de las emociones también contribuyen a situaciones violentas, evidenciado en un 85% de la muestra. La propuesta brindó estrategias lúdicas para organizar los espacios y ambientes interactivos, crear estaciones acogedoras y agradables para practicar actividades de confraternidad, colaboración y entendimiento coparticipativo.

Vásquez y Cabrera (2021), en su investigación sobre los juegos cooperativos, como una estrategia para favorecer las relaciones personales en estudiantes de básica en Córdoba, Colombia con el fin de analizar la incidencia dichos juegos en las relaciones interpersonales entre estudiantes. La

investigación asumió una metodología cualitativa crítica, en el marco de la investigación acción. Según los resultados del estudio los juegos lúdico cooperativos ayudan a mejorar las relaciones interpersonales. En tal sentido la investigación concluye afirmando que la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia favoreció el reemplazo de las actitudes negativas y comportamientos violentos en la mayoría de estudiantes en el área de Educación Física, por comportamientos más tolerantes y amables generando mayor aceptación entre compañeros y una convivencia pacífica.

Erazo (2020), realizó una investigación titulada “La Lúdica, estrategia pedagógica en el comportamiento agresivo de los estudiantes de primero”, sobre el uso de la lúdica como estrategia pedagógica para reducir dicho comportamiento agresivo en estudiantes de primaria, presentada en la Fundación Los Libertadores de Bogotá, Colombia. El objetivo fue mejorar la disciplina, autoestima, interacción socioafectiva, y modales de los estudiantes a través de la reducción de comportamientos agresivos. La metodología utilizada fue cualitativa y el diseño de investigación fue la acción. Los resultados mostraron que los estudiantes son cohibidos y castigados cuando se comportan mal, a menudo no son escuchados por sus padres y carecen de apoyo en sus aprendizajes, evidenciado en un 70% de la muestra. La aplicación de estrategias lúdicas favoreció la convivencia escolar, mejoró los aprendizajes, estableció relaciones interpersonales respetuosas y autorreguló las conductas agresivas. Se concluye que el uso de la lúdica es una estrategia efectiva para mejorar la disciplina y el comportamiento en los estudiantes de primaria.

1.1.1.2 Antecedentes nacionales

Pacherres (2020), desarrolló la tesis de grado titulada: “La agresividad en los niños del quinto grado “A” de la Institución Educativa N° 094 “Soterito López Espinoza” Zarumilla - Tumbes 2019”. El objetivo a alcanzar fue describir el nivel de agresividad física, verbal y psicológica de los estudiantes investigados de primaria. El proceso metodológico comprendió el enfoque cuantitativo de tipo básica y diseño descriptivo. Como se puede evidenciar en la investigación, los resultados permiten manifestar que las conductas de agresividad física, verbal y psicológica se ubican en el nivel Medio (45,2%, 38,7%; y 41,9%) y Alto (45,2%).

Las conclusiones determinan que los sujetos evaluados muestran en su interacción acciones violentas como peleas, empujones, jaloneos, insultos, burlas, uso de palabras amenazantes, gritan, tiran objetos, hacen uso de la fuerza para obligar a hacer cosas incoherentes.

Tello (2020), realizó el estudio de grado denominado: “Propuesta de programa de asertividad para disminuir la agresividad de los estudiantes de una institución educativa estatal de Chiclayo – 2020”. El objetivo que movilizó la indagación comprendió diseñar un programa de asertividad orientado a disminuir comportamientos agresivos en estudiantes de escuelas públicas. El proceso metodológico de naturaleza cuantitativa empleó un trabajo de investigación descriptivo – propositivo; diseño no experimental y de corte transversal. Se visualizan resultados pertinentes con la agresividad física (54%), verbal (60%), hostil (65%), y de ira (50%) presentan un nivel alto. Las conclusiones establecen que las conductas agresivas se ven reflejadas en la impulsividad, uso de un lenguaje inapropiado, gritos, discriminación, la intimidación, agravios, suspicacias, resentimientos mutuos, rudeza y sumisión de los demás; realidad que motivo la implementación de un programa enfocado en habilidades asertivas.

Guzmán (2021), desarrolló un estudio sobre la disminución de niveles de agresividad en los niños a partir de la gestión escolar en una IE del distrito de Pazos, Huancavelica. El objetivo se expresó en fortalecer la convivencia escolar mediante estrategias lúdicas, talleres y compromisos consensuados a fin de reducir los niveles de agresividad en los estudiantes. El método fue de tipo cualitativo y diseño asociado con la investigación acción. Los resultados que arroja la matriz de ponderación VIP, indican la existencia de padres de familia jóvenes, ambientes de recreación y aprendizaje apropiados, existencia de un programa alimentario y asignación de materiales educativos de manera frecuente; en contraste, reconoce escasa práctica de valores, padres de familia desinteresados en participar y colaborar, y violencia dentro de los hogares familiares. Propone implementar talleres, activar la escuela de padres, fomentar valores mediante espacios de encuentros familiares, utilizar las TIC en la práctica docente e incluir en las programaciones curriculares las actividades lúdicas. Concluye que la agresividad disminuye si realizamos una gestión escolar

eficiente, lo que implica incentivar acuerdos de convivencia, planificar y utilizar estrategias lúdicas o juegos que desarrollen competencias afectivas, sociales y de regulación emocional.

Bedoya (2020), realizó el estudio de maestría titulado “Programa de habilidades lúdicas para afrontar conductas agresivas en los estudiantes de primaria”. El objetivo se centró en determinar la influencia del programa enfocado en las habilidades lúdicas para contrarrestar las conductas agresivas de los discentes del nivel primario. El proceso metodológico estuvo asociado con el enfoque cuantitativo, y diseño pre experimental. Se puede manifestar que los resultados confirman que, el 48% de los estudiantes exponían un comportamiento agresivo alto; 56% un nivel medio en relación a la agresión verbal y la práctica de actitudes agresivas en la convivencia escolar. Sin embargo, los resultados post test evidenciaron que el 72%, 52% y 92% de los sujetos expresaron niveles bajos en cuanto agresión física, oral, y comportamientos impulsivos en la convivencia inter-escolar.

Quiñones (2023), en su investigación referida a los Juegos cooperativos y las conductas agresivas en estudiantes de educación primaria de una I.E pública de San Juan de Lurigancho, Lima, con el objetivo de establecer si existe relación entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva de estudiantes de educación primaria. El método utilizado fue Hipotético-deductivo de carácter cuantitativo usando un diseño descriptivo correlacional. Los resultados revelaron que el 63.3% de niños practica juegos cooperativos con frecuencia y un 6.7% reportaron un nivel medio de comportamiento agresivo. El estudio afirma entre sus conclusiones y en base a un Rho de 0.448 que existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas con una correlación positiva moderada. Además, indica que la práctica de los juegos cooperativos reduce las conductas agresivas en los niños.

1.1.2 Análisis del contexto y caracterización del problema

En la actualidad, la educación primaria enfrenta grandes desafíos, especialmente en lo que respecta al manejo de las conductas agresivas en el aula. Estos comportamientos violentos y agresivos pueden generar un ambiente poco propicio para el aprendizaje y la convivencia. Es por eso que es

fundamental abordar este problema de manera efectiva y con una visión a largo plazo.

La educación es esencial para el desarrollo de las personas y las sociedades, ya que a través de ella se adquieren conocimientos, habilidades y valores que permiten mejorar la calidad de vida y contribuir al progreso de las comunidades. Sin embargo, en muchas escuelas se observan situaciones en las que los niños y niñas presentan conductas agresivas, lo que puede afectar gravemente su aprendizaje y su desarrollo personal y social.

En la I.E N° 16164, San Juan Bautista - El Huaco, en el aula del segundo grado de primaria se evidencia un alto índice de conductas agresivas en los niños y niñas. Se ha observado que los estudiantes se agreden física y verbalmente, se llaman con sobrenombres faltándose al respeto y discriminan, hieren y hacen llorar a sus compañeros. Además, muchos de ellos presentan comportamientos egoístas, excluyentes y violentos.

Las razones detrás de estas conductas agresivas pueden ser múltiples, incluyendo la exposición a programas televisivos y juegos digitales que exponen contenidos de violencia, la falta de habilidades de regulación emocional por parte de las maestras, y los problemas y conflictos familiares que los niños y niñas observan e internalizan. También se evidencia que cada uno de los involucrados en las agresiones provienen de disfunciones familiares, o en otros casos, son los padres o madres de familia que no tratan de manera adecuada a sus menores hijos.

Es importante, por tanto, abordar de manera efectiva estos problemas, tanto en el ámbito escolar como en el familiar, mediante la implementación de estrategias pedagógicas y de acompañamiento emocional para los niños y niñas, así como fomentar la participación activa de los padres y madres en la educación de sus hijos. Además, se requiere un enfoque multidisciplinario que involucre a especialistas en psicología, pedagogía y trabajo social, para atender las necesidades emocionales y sociales de los estudiantes y sus familias.

1.1.3 Enunciado del problema.

¿Cómo prevenir la agresión en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 16164, San Juan Bautista - El Huaco, a partir de la planificación e implementación de estrategias lúdicas?

1.2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1 Objetivo general

Prevenir la agresión en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 16164, San Juan Bautista - El Huaco, a partir de la planificación e implementación de estrategias lúdicas.

1.2.2 Objetivos específicos

- Mejorar la planificación de las experiencias de aprendizaje incorporando estrategias lúdicas para prevenir la agresión en los estudiantes.
- Optimizar el desempeño docente con el uso de las estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje para prevenir conductas de agresión entre los estudiantes.

1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Abordar la prevención de conductas agresivas en los estudiantes presenta justificación teórica porque responde en la actualidad a uno de los problemas que se manifiestan en las aulas y fuera de ellas en las instituciones educativas. Situaciones que deben atenderse y minimizarse pedagógicamente para construir una coexistencia pacífica expresada en el respeto mutuo, regulación de comportamientos mediante la interiorización y práctica de reglas de convivencia; aceptación de las diferencias interculturales, inclusión y equidad mediante la generación de oportunidades de aprendizaje para todos y todas.

Las estrategias lúdicas adquieren importancia teórica porque se fundamentan en investigaciones que demuestran ser recursos y herramientas metodológicas que en su estructura y procedimiento incentivan y motivan la participación activa y autónoma de los estudiantes; permiten desarrollar en ellos aprendizajes significativos mediante actividades recreativas, placenteras, atractivas; de igual forma, estimular la reflexión y metacognición, así como

formas de interactuar y relacionarse, para producir cambios sustanciales en el manejo de sus impulsos, estados emocionales y racionales.

La investigación contribuye con conocimientos contextualizados a la educación inicial sobre la prevención de la agresividad; estos nuevos saberes son producto del trabajo de campo a través de la recolección de información; y la implementación de la propuesta; asimismo, ofrece a la institución educativa resultados objetivos y pertinentes relacionados con el objeto de estudio para que tomen decisiones oportunas y establezcan lineamientos pedagógicos que mejoren las sesiones de aprendizaje mediante actividades que permitan la reducción o paliación de las acciones de violencia escolar, el manejo y gestión de habilidades socioemocionales, así como disciplinar y regular los vínculos interpersonales entre estudiantes.

Respecto a los aportes prácticos, las actividades lúdicas seleccionadas y ejecutadas fueron alineadas al desarrollo y movilización de capacidades y desempeños mediante la planificación de experiencias de aprendizaje vivenciales y crítico reflexivas orientadas a la prevención de agresiones y conductas violentas. Los procesos metodológicos implementados pueden servir a los docentes de ejemplos situados y contextualizados con la realidad de los estudiantes para favorecer enseñanzas y valores que garanticen un clima de afecto, socialización y convivencia pacífica y democrática.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Teorías relacionadas con los juegos en el contexto educativo

Caballero (2021), considera que los juegos son actividades interactivas que generan placer y recreación, motivadas por factores intrínsecos y extrínsecos. En la infancia, estas actividades favorecen el desarrollo de la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose en una herramienta fundamental para la recreación y la educación. La motivación intrínseca, impulsada por recompensas internas, es un factor clave en el uso de juegos lúdicos en el colegio, ya que puede influir positivamente en el equipo y en una fuerza laboral saludable.

Los juegos estimulan todas las dimensiones del desarrollo humano en los niños y niñas, incluyendo lo corporal, lo cognitivo, lo afectivo, lo comunicativo y la dimensión lúdico-estética. La lúdica se refiere a las experiencias personales de disfrute, goce, alegría y creación, y es una forma de vivir la cotidianidad, sentir placer y valorar lo que acontece.

La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas, lo que ayuda a los estudiantes del segundo grado en su mejora de comportamiento. Los juegos recreativos son

actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, cuyo objetivo principal es el disfrute de los que lo realizan. Además, tienen varios beneficios, como la liberación de malas energías, la reducción del estrés y, lo más importante, la promoción de la integración.

2.1.1.1. Teoría de la derivación por ficción de Claparède

Entre sus postulados establece que el juego es la actividad que más se valora en la vida de los niños y niñas; y las estrategias lúdicas son puentes que vinculan la educación escolar con la fantasía y el comportamiento mágico de los estudiantes. Favorece la construcción de símbolos, el protagonismo afectivo y la autoafirmación de un pensamiento creativo e imaginativo (Caballero, 2021).

Las actividades lúdicas conducen al niño no sólo al progreso intelectual sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas, posibilitando al mismo tiempo una oportunidad para expresar lo que él siente y piensa, lo cual aporta directamente a su desarrollo.

Lo interesante es que el juego estimula todas las dimensiones del desarrollo humano en los niños y las niñas: lo corporal, lo cognitivo, lo afectivo, lo comunicativo, y por supuesto, la dimensión lúdico estética. Entendemos la lúdica en referencia a las experiencias personales de disfrute, goce, alegría y creación.

Las actividades lúdicas conducen al niño no sólo al progreso intelectual sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas, posibilitando al mismo tiempo una oportunidad para expresar lo que él siente y piensa, lo cual aporta directamente a su desarrollo.

2.1.1.2. Teoría de Piaget

Según Caballero (2021) esta teoría plantea que el juego es producto de los cambios de las estructuras cognitivas, y a la vez es el responsable crear nuevas estructuras intelectuales. Distingue cuatro tipologías de juegos: los juegos de ejercicio, simbólico, de reglas y construcción, además señala que en todos ellos predomina la asimilación sobre la acomodación. El estudio opta por considerar los juegos de reglas y de construcción, porque las estrategias lúdicas están enfocadas en la regulación de comportamientos, el respeto de reglas

consensuadas por los participantes; incentivar la modelación de habilidades socioemocionales, control de sus impulsos motores, ejercitar actuaciones razonadas; fortalecer la amistad, cooperación y cultivar buenas relaciones interpersonales.

Mediante los juegos podemos contribuir al desarrollo de diferentes procesos psíquicos: cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje, memoria, atención, etc.) afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio).

La teoría de Piaget basada a partir de las observaciones de sus hijos, y explicadas a partir de las edades en que ellos tenían similitudes en sus acciones tanto motoras como cognitivas. Esta teoría explica el desarrollo cognitivo del niño de una forma individual y motriz, donde el niño inicia el conocimiento de su entorno partiendo desde lo motriz. Algo que hace más interesante su estudio.

2.1.1.3. Teoría sociocultural de Vygotsky

Enfoque que postula las siguientes premisas según Carrera & Mazzarella (2001), el juego es un proceso consciente, imaginario y de deseo e imitación; está sujeto a una zona de desarrollo próximo; tiene conexión con el contexto sociocultural, recrean actividades propias de su cultura, representan roles y responsabilidades de su entorno. Para Vygotsky (1978), el propósito del juego es aprender todo lo relacionado a lo que se manifiesta en una determinada sociedad; armoniza el componente social, cooperativo y motivacional de los estudiantes. Lúpori & Senn (2020) adicionan que a través del juego el niño llega conocerse a sí mismo y a sus pares

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

El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" sirve para explorar, interpretar y enseñar diferentes tipos de roles sociales observados, contribuye a expresar y a regular las emociones.

Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Vigotsky (1978) analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas: Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo. En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten. En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos.

2.1.1.4. Teoría de la actividad lúdica de Huizinga

La teoría de la actividad lúdica de Huizinga (2002) plantea que el juego es una actividad humana libre, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados y que tiene una finalidad en sí misma. En este sentido, el juego es una actividad desinteresada que se realiza por placer y por el simple hecho de jugar. Según Huizinga (2002), el juego es una actividad que se realiza en un tiempo y un espacio limitado, que se rige por sus propias reglas y que se caracteriza por ser una actividad voluntaria y desinteresada.

Por otra parte, esta teoría sostiene que el juego es una actividad fundamental en la sociedad humana y que, de hecho, ha tenido una importancia histórica y cultural en el desarrollo de la humanidad. Huizinga (2002), enfatiza que el juego no se reduce a una simple actividad recreativa, sino que tiene una función más compleja y profunda en la vida de los individuos y en las sociedades en las que éstos se desenvuelven. El juego, según esta teoría, es una actividad que implica una separación temporal y espacial del mundo ordinario, creando un espacio y un tiempo propio que se rigen por reglas y convenciones particulares. A través de estas reglas, el juego ofrece un espacio de libertad y de creatividad para los participantes, permitiendo la exploración de nuevas formas de pensamiento y acción, así como la posibilidad de establecer relaciones sociales diferentes a las del mundo ordinario.

En este sentido, Huizinga (2002) sostiene que el juego tiene una dimensión cultural y simbólica muy importante, ya que a través de él se pueden expresar y transmitir valores, creencias y normas que son propias de una sociedad o grupo social determinado. Además, el juego permite a los individuos desarrollar habilidades y competencias que son necesarias para su adaptación al entorno social y cultural en el que se encuentran inmersos. En resumen, el juego es una actividad que tiene una función vital en la vida humana, ya que permite la exploración, la creatividad, el desarrollo de habilidades y competencias, y la transmisión de valores y normas culturales.

2.1.2. Teorías relacionadas a la agresividad

2.1.2.1. La Teoría de la frustración-agresión

Según esta teoría, la agresividad se produce cuando una persona experimenta una situación de frustración, es decir, cuando sus objetivos o deseos son impedidos. Esta frustración genera una respuesta emocional negativa, que puede llevar a la persona a comportarse de forma agresiva para tratar de eliminar el obstáculo que le impide conseguir su objetivo (Dollard, et. al., 1939). Esta teoría plantea que la agresión es una respuesta natural a la frustración, es decir, a la interferencia de un objetivo deseado. Según esta teoría, cuando una persona se siente frustrada por la imposibilidad de alcanzar un objetivo, su nivel de agresividad aumenta y puede manifestarse en diferentes formas, desde comportamientos verbales hasta físicos.

Sin embargo, esta teoría ha sido objeto de críticas y se ha debatido su capacidad para explicar por completo la agresión humana. Algunos estudios sugieren que la relación entre la frustración y la agresión no es tan directa como se plantea en la teoría, ya que factores como la personalidad, la cultura y el contexto social también pueden influir en el comportamiento agresivo. A pesar de estas críticas, la teoría de la frustración-agresión sigue siendo considerada una de las teorías más influyentes y relevantes para entender la agresividad humana.

2.1.2.2. Teoría del aprendizaje social

La teoría del aprendizaje social, propuesta por Albert Bandura, sostiene que la agresividad se aprende a través de la observación y la imitación de modelos agresivos en el entorno social. Según esta teoría, las personas no solo aprenden a través de la experiencia directa, sino también por medio de la observación de lo que ocurre en su entorno y de las consecuencias que experimentan los demás por su comportamiento. Es decir, se propone que las personas adquieren nuevas formas de comportamiento a través de un proceso de imitación, observación, ensayo y retroalimentación, en el cual se fijan nuevos patrones conductuales que, con el tiempo, se consolidan y se convierten en hábitos.

De acuerdo con esta teoría, los modelos agresivos pueden ser personas reales o ficticias, tales como personajes de televisión o videojuegos violentos. Además, la teoría del aprendizaje social sostiene que el refuerzo de la conducta agresiva es un factor importante en su aprendizaje y mantenimiento. En este sentido, la recompensa o el castigo que sigue a un comportamiento agresivo pueden influir en la probabilidad de que se repita o no en el futuro. En resumen, la Teoría del Aprendizaje Social postula que la agresividad no es un instinto innato, sino que se aprende y se puede modificar mediante el cambio de los factores ambientales que la incentivan.

2.1.2.3. Teoría de la activación emocional

Clásicamente, la teoría de la activación emocional, también conocida como la Teoría de la excitación de la emoción, propone que la agresión es el resultado de la acumulación de energía emocional en el individuo que necesita ser liberada. Según esta teoría, cuando se experimenta una emoción, se produce una activación fisiológica que desencadena una respuesta comportamental. Si esta respuesta se ve obstaculizada o se encuentra en conflicto con los objetivos del individuo, puede producirse una acumulación de energía emocional que finalmente se liberará en forma de agresión hacia el objeto que impide la realización del objetivo o hacia cualquier objeto disponible (Berkowitz, 2012).

Sin embargo, la teoría de la activación emocional ha sido criticada por varios autores debido a que no explica la naturaleza de la emoción que

desencadena la agresión y no tiene en cuenta otros factores, como el pensamiento y la cognición. Además, esta teoría se enfoca principalmente en la emoción como el factor determinante de la agresión y no considera otros factores importantes, como los sociales y culturales (Huesmann, 1988).

2.1.3. Estrategias lúdicas.

En este acápite de manera organizada desarrollaremos las estrategias lúdicas que a continuación se detallan:

2.1.3.1. Juegos tradicionales

Es un recurso educativo que contribuye en el desarrollo socioafectivo, motriz y sociocultural de los niños y niñas; tiene la intención de arraigar la identidad cultural y el sentido de pertenencia a su contexto local; representa saberes que forman parte de la cultura lúdica popular y se refleja en la cotidianidad, vivencias y costumbres que provienen de generación en generación (Ardila, 2022).

Entre los juegos tradicionales tenemos los siguientes:

- **La rayuela (tejo):** Es un juego en el que los participantes deben lanzar una piedra y saltar sobre casillas numeradas dibujadas en el suelo. El objetivo es llegar a la casilla final sin pisar las líneas.
- **Juego de las latas con pelota:** Es un juego tradicional en el que los participantes colocan varias latas vacías en forma de pirámide o torre, y luego intentan derribarlas con una pelota. El objetivo del juego es tumbar todas las latas en el menor tiempo posible.
- **Las escondidas:** Es un juego en el que uno de los participantes cuenta mientras los demás se esconden, y luego debe buscarlos y encontrarlos.
- **El juego de la ronda:** Es un juego tradicional en el que los participantes se toman de las manos y forman un círculo mientras cantan una canción. Durante la canción, uno de los participantes se separa del círculo y camina por detrás de los demás. En un momento determinado, la canción se detiene y el participante que está detrás de otro debe escoger a alguien del círculo para pasar al centro y hacer un juego o tarea asignada.

- **La gallinita ciega:** Es un juego en el que uno de los participantes tiene los ojos vendados y debe atrapar a los demás mediante el sentido del oído y el tacto.

- **El juego de la soga:** Es un juego en el que dos equipos tiran de una soga tratando de hacer caer al equipo contrario.

- **Juego del ula ula:** Es un juego tradicional en el que los participantes utilizan un objeto circular con pesos en su interior llamado "ula ula" o "hula hoop" para realizar diferentes movimientos y trucos. El objetivo del juego es mantener el ula ula en movimiento sin que caiga al suelo.

2.1.3.2. Juegos con reglas

Son juegos que están estructurados por reglas y normas, las cuales cada participante debe obedecer y cumplir, se caracterizan por incentivar la socialización, comunicación, coordinación y la empatía en la ejecución de los roles; son elegidos libremente, y supervisados o mediados por el docente (Beltrán et al. 2021).

- **Fútbol:** el fútbol es un juego estructurado por reglas, en el que dos equipos compiten por meter un balón en la portería del equipo contrario. Los jugadores deben cumplir con las normas del juego, como no utilizar las manos (excepto el portero), no cometer faltas, y respetar las decisiones del árbitro.

- **Matagente:** Los jugadores se dividen en dos equipos y tratan de golpear a los jugadores del otro equipo con pelotas de goma. El equipo que elimina a todos los jugadores del otro equipo gana.

- **Voleibol:** el voleibol es un juego de equipo en el que dos equipos compiten para enviar una pelota por encima de una red y hacerla caer en el campo contrario. Los jugadores deben cumplir con las reglas del juego, como no tocar la red o no dar más de tres toques al balón.

2.2. MARCO CONCEPTUAL

- **Juegos lúdicos:** Los juegos lúdicos se definen como actividades recreativas que se llevan a cabo con el propósito de entretener, divertir y desarrollar habilidades cognitivas, físicas y emocionales. Se considera que estos

juegos pueden ser un medio efectivo para prevenir la agresión en los estudiantes del segundo grado de educación primaria, ya que les permiten canalizar sus energías de manera positiva y aprender a trabajar en equipo (Castro, D. C. Martínez, F. I., y Mora, O. V. (2021)). Además, los juegos lúdicos pueden fomentar la creatividad, la imaginación y la autoestima de los estudiantes, lo que a su vez puede contribuir a un ambiente escolar más positivo y seguro.

- **Estrategias lúdicas:** Las estrategias lúdicas se refieren a las técnicas y metodologías utilizadas para la implementación de juegos lúdicos en el contexto escolar. Estas estrategias pueden incluir desde actividades físicas como deportes y juegos al aire libre, hasta juegos de mesa y actividades artísticas. Las estrategias lúdicas pueden ser adaptadas a las necesidades y características específicas de los estudiantes, y se pueden utilizar para fomentar habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la empatía y la comunicación efectiva (García et al., 2020). Se considera que la aplicación de estrategias lúdicas puede ser una forma efectiva de prevenir la agresión en los estudiantes del segundo grado de educación primaria, ya que les proporciona un ambiente seguro y positivo donde pueden aprender a interactuar de manera saludable con sus compañeros.

- **Agresión:** Práctica de actos violentos, hirientes y dañinos que se generan en los demás. Forma parte de los trastornos de conductas como la hiperactividad por déficit, psicosis, abuso de sustancias psicoactivas, trastornos psiquiátricos, ansiedad, depresión, factores que alteran las conductas y el desgobierno de la impulsividad (Castro et al., 2021).

- **Agresividad:** Comprende actos de hostilidad y violencia tangible que es provocada por una persona, Se manifiesta en agresiones físicas, verbales, psicológicas que alteran las relaciones interpersonales, dañan la salud mental y emocional a los sujetos que son víctimas. También se refiere a la liberación y descontrol de impulsos y estímulos que están dirigidos a perjudicar a otros y, así mismo; muchas veces se activa por modelos negativos y violentos que se asumen del entorno o en la familia (Arribasplata & Díaz, 2020).

- **Agresión física:** Se refiere al ataque directo e intencionado utilizando la fuerza del cuerpo, algún tipo de objetos o materiales, y se evidencia

en acciones físicas como patadas, peleas, arañazos, empujones, puñetes, que perjudican y lastiman además producen heridas, moretones o marcas (Esquicha y Pérez, 2021).

- **Agresión verbal:** Se manifiesta en los ataques orales que realiza una persona hacia otra, se expresan en injurias, sobrenombres, gritos, insultos, palabras discriminatorias, excluyentes y des valorativas; incluye burlas, amenazas, palabras soeces, menosprecios, y adjetivos (Esquicha y Pérez, 2021).

- **Agresión psicológica:** Comprende acciones silenciosas, puede manifestarse entre uno o más estudiantes de forma verbal, afecta directamente en la salud y bienestar emocional del agredido; entre los indicadores que la asocian se encuentran frases y opiniones descalificadoras; humillar y subordinar a los demás, ofender y amenazar; excluir por limitaciones físicas, y tratar de hacer callar con gestos agresivos o gritos (Claro y Gallardo, 2019).

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

En este capítulo se da cuenta de todas las actividades realizadas durante la intervención pedagógica que fue articulado en un plan de acción, en el marco del cual se puso en práctica las estrategias lúdicas a fin de prevenir las conductas agresivas entre los estudiantes, dando solución a la problemática que fue objeto de esta investigación.

3.1 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Desde esta perspectiva, el estudio es de carácter cualitativo, centrado en la metodología de la investigación – acción educativa. Al respecto Lewin (1973) afirma que la investigación-acción es un modo de cuestionar y auto reflexionar sobre la propia realidad problemática, se lleva a cabo por investigadores con la finalidad de encontrar una solución al problema, la cual parte del análisis del diagnóstico contextual para promover la transformación de esa realidad, siguiendo acciones asociadas con la reflexión, y la acción participativa de los actores educativos comprometidos en la investigación.

De acuerdo con la investigación acción y la propuesto por Elliot (2000), las fases o etapas desarrolladas con esta metodología fueron las siguientes:

- Reflexión y diagnóstico del problema de investigación.

- Elaboración de un plan de acción que se convierte en hipótesis de trabajo.

- Ejecución y desarrollo del plan de acción.

- En base a los resultados se obtienen conclusiones.

Participaron de la investigación 03 docentes y 13 estudiantes de segundo grado de educación primaria de la IE 16154 ubicado en el centro poblado El Huaco, distrito de Huabal, provincia de Jaén.

Para el recojo y procesamiento de información se utilizaron principalmente la observación participante, el diario de campo, la entrevista al docente y el cuestionario para estudiantes.

3.2 DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN

La organización y desarrollo de las actividades de cada campo de acción, se muestra en función a cada uno de los objetivos específicos, como una respuesta alternativa al problema identificado. Se presentan dos campos de acción a continuación:

Campo de acción 1: Planificación curricular

Campo de acción 2: Estrategias didácticas lúdicas

3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas

3.2.1.1 Campo de acción 1: Planificación curricular

En este campo de acción se realizaron las actividades que a continuación se describen:

Actividad N°1: Negociación con las maestras acerca de la necesidad de mejorar la planificación de experiencias de aprendizaje.

En esta actividad se organizó una reunión colegiada con las maestras de la institución educativa, para analizar y negociar las acciones de mejora de la planificación de las experiencias de aprendizaje debido a que éstas solo son trabajadas tal cual cómo se las descarga del ministerio de educación. Mediante el diálogo llegamos a los siguientes acuerdos: contextualizar las experiencias de aprendizaje en función a sus necesidades e intereses de los estudiantes, partiendo de vivencias y hechos que suceden en su alrededor para hacer que la

clase sea significativa, asimismo trabajar temas de convivencia, donde se observe el trabajo en equipo, la práctica de valores para prevenir las conductas agresivas en los estudiantes, finalmente contar con instrumentos de evaluación para poder aplicarlos en cada experiencia de aprendizaje, de esta manera tener información para evaluar si la planificación fue pertinente y favoreció el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Minedu (2019) «*la planificación es el arte de imaginar y diseñar procesos para que los niños aprendan*» (p. 7). Es muy importante que como maestras utilicemos estrategias, procedimientos que permitan llegar a los estudiantes para que logren adquirir los aprendizajes previstos. En este sentido, la participación colectiva de las maestras fue clave, ya que sus aportes, sugerencias permitieron enriquecer y dar respuesta a nuestro accionar investigativo. Lo acordado en la reunión quedó plasmada en un acta de compromiso, además de registros fotográficos (**ver anexo N°3**), en donde como maestras asumimos mejorar nuestra planificación de experiencias de aprendizaje. Al respecto, el desarrollo de reuniones colegiadas, favoreció y enriqueció el trabajo pedagógico porque permitió aprender de la experiencia de los otros.

Actividad N°2: Planificación e implementación de las experiencias de aprendizaje incorporando las estrategias lúdicas.

Mediante el trabajo coordinado, el grupo de investigación se reunió el jueves siete de julio del año 2022, para realizar la incorporación de las estrategias lúdicas en la planificación de las experiencias de aprendizaje, ya que se notó que las clases desarrolladas eran muy comunes y tradicionales, sin causar mayor interés por aprender en los estudiantes. Sobre las estrategias lúdicas Díaz & Hernández (2004) señalan que las estrategias lúdicas son medios o recursos pedagógicos que prevé y utiliza el docente para apoyar y facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. De esta manera el equipo asume la implementación de las experiencias de aprendizaje con estrategias lúdicas, como estrategia fundamental del trabajo pedagógico.

Para diseñar las experiencias de aprendizaje se planificó el cuadro de los propósitos de aprendizaje que son los que orientan lo que se quiere lograr

con los estudiantes al término de las actividades de aprendizaje. También se analizó las situaciones significativas, éstas fueron planificadas en función a los intereses y necesidades de los estudiantes además se implementaron con preguntas retadoras que permitan desarrollar el pensamiento crítico; asimismo, se previó la evidencia o producto que cada estudiante debió presentar al término de la experiencia.

También, se elaboró diversos materiales didácticos, utilizando material de reúso y propio de la zona, los podemos apreciar en el posteriormente estos materiales se utilizaron durante las actividades y sesiones de aprendizaje diarias, durante los meses de agosto a diciembre (**Anexo N°4, planificación de sesiones**).

Actividad 3: Selección y mapeo de los juegos a implementar

Esta actividad consistió en mapear todos los juegos a implementar y ejecutar como estrategias lúdicas con los estudiantes de segundo grado durante las actividades de aprendizaje previstas en el plan de acción. Enseguida se presentan todos los juegos seleccionados.

Recogiendo los aportes de Carrasco (2022) y Arcos (2015) se seleccionó los juegos que a continuación se describen.

a) Juego de la rayuela

Actividades:

En el juego de la rayuela se pueden realizar distintas actividades según la región geográfica donde se practique. Algunas de estas actividades son:

- Dibujar las casillas en el suelo: Los participantes pueden dibujar las casillas con tiza o con algún otro material que permita marcar el suelo.
- Lanzar la piedra: Los participantes deben lanzar la piedra sobre las casillas de la rayuela sin pisar las líneas.
- Saltar en una pierna: En algunas versiones del juego, los participantes deben saltar sobre una pierna mientras avanzan en la rayuela.
- Recoger la piedra: En algunas versiones del juego, los participantes deben recoger la piedra mientras saltan sobre las casillas de la rayuela.

Reglas

- No pisar las líneas: Los participantes no pueden pisar las líneas que separan las casillas. Si lo hacen, pierden su turno y deben empezar de nuevo desde la casilla número 1.
- No apoyar el pie: Los participantes no pueden apoyar el pie en la línea o fuera de la casilla en la que están saltando. Si lo hacen, pierden su turno y deben empezar de nuevo desde la casilla número 1.
- No tocar la piedra: Los participantes no pueden tocar la piedra con la mano durante el juego. Si lo hacen, pierden su turno y deben empezar de nuevo desde la casilla número 1.
- No utilizar zapatos con suela de goma: Algunas versiones del juego de la rayuela prohíben el uso de zapatos con suela de goma, ya que pueden dañar el suelo o la superficie donde se está jugando.

Variantes:

- Rayuela de una sola pierna: En esta variante, los participantes deben saltar sobre una pierna mientras avanzan en la rayuela.
- Rayuela con dibujos: En esta variante, las casillas de la rayuela están decoradas con dibujos o símbolos que representan distintos temas, como animales, plantas o elementos de la naturaleza.
- Rayuela con nombres: En esta variante, las casillas de la rayuela tienen nombres en lugar de números, y los participantes deben recitar los nombres mientras avanzan en el juego.

b) Juego de las latas con pelota

Actividades:

- Tumbiar las latas: Los participantes deben lanzar la pelota para tumbar las latas que se han colocado en una estructura o pirámide.
- Atrapar la pelota: Los participantes deben atrapar la pelota después de lanzarla hacia las latas.

- Montar las latas: Los participantes deben volver a colocar las latas en su posición original después de que hayan sido derribadas.

Reglas:

- No golpear a otros jugadores con la pelota: Los participantes no pueden lanzar la pelota con la intención de golpear a otros jugadores.

- No mover las latas con las manos: Los participantes no pueden mover las latas con las manos para ayudar a que la pelota las derribe.

- No interrumpir el juego de otros participantes: Los participantes no pueden interrumpir el juego de otros participantes lanzando la pelota hacia ellos o alterando las latas que han colocado.

Variantes:

- Juego de velocidad: En esta variante, los participantes deben derribar todas las latas en el menor tiempo posible.

- Juego de precisión: En esta variante, los participantes deben derribar las latas utilizando la menor cantidad de lanzamientos posibles.

- Juego en equipo: En esta variante, los participantes se dividen en equipos y compiten para derribar las latas del equipo contrario.

c) Juego de las escondidas

Actividades:

- Selecciona a un "buscador" y a varios "escondedores".
- Establece los límites del área de juego.
- El buscador cuenta mientras los escondedores buscan lugares para esconderse.

- El buscador busca a los escondedores.

- Cuando el buscador encuentra a un escondedor, grita su nombre para que sepa que ha sido encontrado.

- El escondedor encontrado se convierte en el nuevo buscador.

- El juego continúa hasta que todos los escondedores sean encontrados o hasta que se decida finalizar el juego.

Reglas básicas:

- Todos los jugadores deben permanecer dentro del área de juego designada.

- Los escondedores deben permanecer ocultos una vez que se hayan escondido.

- Los escondedores no pueden cambiar de escondite una vez que el juego ha comenzado.

- El buscador debe buscar a los escondedores sin salir del área de juego.

- Si un jugador sale del área de juego, pierde automáticamente el juego.

Variantes:

- Juego de "Base": Este juego se juega con una "base" designada, donde los escondedores pueden tocar la base y estar a salvo del buscador.

- Juego de "Ocultación": Los escondedores pueden cambiar de escondite mientras el buscador está contando para comenzar el juego. El buscador debe buscar a todos los escondedores que se escondieron mientras él contaba.

- Juego de "Luces apagadas": Este juego se juega en la oscuridad. Los escondedores deben encontrar un lugar para esconderse antes de que las luces se apaguen. El buscador debe buscar a los escondedores en la oscuridad.

- Juego de "Carrera": Los escondedores deben correr y llegar a un punto de meta designado antes de que el buscador los encuentre. Si un escondedor llega a la meta sin ser tocado, gana el juego.

- Juego de "Objetos escondidos": Los escondedores deben esconder objetos en lugar de esconderse ellos mismos. El buscador debe encontrar todos los objetos antes de que se acabe el tiempo.

d) Juego de la ronda

Actividades:

- Los jugadores se toman de las manos para formar un círculo.
- El primer jugador comienza a cantar una canción mientras el resto de los jugadores siguen el ritmo.
- Cuando la canción termina, el jugador a la izquierda del que comenzó la canción elige la siguiente canción y comienza a cantarla.

Reglas básicas:

- Todos los jugadores deben participar en la canción y seguir el ritmo.
- El jugador que canta la canción debe mantener el ritmo y la letra correcta.
- Si un jugador pierde el ritmo o se equivoca en la letra, se le da una "penitencia" o castigo, que puede ser acordado previamente o decidido por el grupo en ese momento.
- El juego continúa hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de elegir y cantar una canción.

Variantes:

- Juego de "Mímica": En lugar de cantar una canción, los jugadores pueden hacer mímica de una canción y los demás jugadores deben adivinar cuál es la canción que están representando.
- Juego de "Palabras": En lugar de cantar una canción, los jugadores pueden decir una palabra y el jugador a su izquierda debe decir otra palabra que se relacione con la palabra anterior. Por ejemplo, si el primer jugador dice "perro", el siguiente jugador podría decir "pelota".
- Juego de "Historia compartida": Los jugadores se turnan para añadir una frase a una historia que están creando juntos. Cada jugador debe recordar las frases anteriores y continuar la historia de una manera coherente.

e) Juego de la gallinita ciega

Actividades:

- un participante es vendado o cubierto los ojos, y se le da vueltas para desorientar.
- Una vez que está desorientado, debe intentar tocar a los demás participantes,
- Quienes se mueven alrededor de él para evitar ser tocados. Cuando el jugador que está vendado toca a otro jugador
- Este último se convierte en la "gallinita ciega" y el juego continúa.

Reglas:

Es importante establecer algunas reglas para evitar lesiones durante el juego. Algunas prohibiciones comunes incluyen:

- No correr.
- No empujar o golpear a otros jugadores.
- No alejarse demasiado del área de juego.
- No quitarse la venda o cubrirse los ojos con las manos.

Variantes:

Existen varias variantes del juego de la gallinita ciega en diferentes partes del mundo. Algunas de ellas incluyen:

- La gallinita sorda: en lugar de ser vendado, el jugador tiene los oídos tapados y debe adivinar quién está detrás de él solo por el sonido de su voz o de sus movimientos.
- La gallinita adivina: en lugar de tocar a los otros jugadores, el jugador que está vendado debe adivinar quién es cada jugador que se encuentra a su alrededor.
- La gallinita muda: los jugadores no pueden hablar, lo que hace que el juego sea más desafiante.

f) Juego de la soga

Actividades:

El juego de la soga es un juego infantil que se juega con una cuerda larga y resistente. Dos equipos se colocan en cada extremo de la cuerda y se turnan para jalarla hacia su lado. El objetivo es hacer caer al equipo contrario, hacerlo pasar por una línea determinada o mantenerlo en su lugar por un período de tiempo determinado.

Reglas:

Es importante establecer algunas reglas para evitar lesiones durante el juego. Algunas prohibiciones comunes incluyen:

- No tirar la cuerda directamente hacia la cara de otro jugador.
- No tirar la cuerda hacia arriba, sino horizontalmente.
- No utilizar la cuerda para golpear a otro jugador.
- No pisar la cuerda mientras se está jugando.
- No jugar en terrenos inestables o peligrosos.

Variantes:

Existen varias variantes del juego de la soga en diferentes partes del mundo. Algunas de ellas incluyen:

- Tira y afloja: la variante más común del juego de la soga.
- Juego de la soga con agua: se juega con una cuerda empapada en agua, lo que hace que sea más difícil agarrarla y mantenerla.
- Juego de la soga con lodo: se juega en un terreno embarrado, lo que hace que sea más difícil mantener el equilibrio y tirar de la cuerda.
- Juego de la soga humano: en lugar de una cuerda, se utiliza una cinta o una banda para atar las cinturas de los jugadores.

g) Juego del ula ula

Actividades:

El juego de ula ula, también conocido como hula hula, consiste en hacer girar un aro alrededor de la cintura, las caderas, los brazos, las piernas o el cuello. El objetivo es mantener el aro en movimiento durante el mayor tiempo posible sin dejar que caiga al suelo.

Reglas:

Es importante tener en cuenta algunas prohibiciones para evitar lesiones durante el juego. Algunas de ellas incluyen:

- No utilizar aros que sean demasiado pesados o grandes para la edad y habilidades del jugador.
- No hacer movimientos bruscos que puedan lastimar al jugador o a los demás participantes.
- No utilizar el aro para golpear o herir a otros jugadores.

Variantes:

Existen varias variantes del juego de ula ula, algunas de ellas incluyen:

- Ula ula con varios aros: se utilizan varios aros al mismo tiempo, lo que hace que el juego sea más desafiante.
- Ula ula en equipo: los jugadores deben coordinar sus movimientos para mantener varios aros en movimiento al mismo tiempo.
- Ula ula de competición: los jugadores compiten para ver quién puede mantener el aro en movimiento durante más tiempo o quién puede realizar los movimientos más complejos con el aro.

h) Juego de fútbol

Actividades:

- Saque inicial: Al principio del partido, se realiza un sorteo para determinar quién comienza con el balón. El equipo que gana el sorteo realiza el saque inicial desde el centro del campo.

- Pases: Los jugadores deben pasar el balón entre ellos para avanzar hacia la portería contraria. Los pases pueden ser cortos o largos, y se pueden realizar con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos y los brazos.

- Regate: Los jugadores pueden regatear o driblar el balón para evitar a los defensores y avanzar hacia la portería contraria. Los regates pueden ser simples o complejos y se deben realizar con habilidad y rapidez.

- Disparo a portería: El objetivo del juego es marcar goles en la portería contraria. Los jugadores pueden disparar a portería desde cualquier distancia y con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos y los brazos.

- Tiro de esquina: Si el balón sale por la línea de fondo después de ser tocado por un jugador del equipo defensor, se concede un tiro de esquina al equipo atacante. El balón se coloca en la esquina del campo más cercana a donde salió el balón.

- Saque de banda: Si el balón sale por la línea de banda, se concede un saque de banda al equipo contrario. El jugador que realiza el saque debe mantener ambos pies en el suelo y lanzar el balón con las manos por encima de su cabeza.

- Saque de meta: Si el balón sale por la línea de fondo después de ser tocado por un jugador del equipo atacante, se concede un saque de meta al equipo defensor. El portero realiza el saque desde dentro de su propia área.

Reglas:

- Agresión física: La agresión física está estrictamente prohibida en el juego del fútbol y puede resultar en la expulsión del jugador del partido.

- Lenguaje ofensivo: El lenguaje ofensivo está prohibido y se deben tomar medidas disciplinarias en contra de los jugadores que lo utilicen.

- Discriminación: La discriminación basada en la raza, género, orientación sexual, religión o cualquier otra característica personal está prohibida en el juego del fútbol.

Variantes:

- Fútbol sala: El fútbol sala se juega en un campo más pequeño y con menos jugadores. El balón es más pequeño y pesado, lo que hace que el juego sea más rápido y técnico.

- Fútbol de playa: El fútbol de playa se juega en la arena y con equipos más pequeños. Los jugadores no usan zapatos y el balón es más ligero para que se pueda jugar en superficies blandas.

- Fútbol callejero: El fútbol callejero se juega en calles o canchas improvisadas y es un juego informal que se centra en la habilidad y el control del balón.

i) Juego de matagente

Actividades:

- Formar dos equipos de igual número de jugadores.
- Colocar una línea de demarcación en el centro del campo de juego.
- Distribuir pelotas de goma de tamaño y peso adecuados a los jugadores.

- El objetivo del juego es eliminar a todos los jugadores del equipo contrario, golpeándolos con las pelotas de goma.

- Los jugadores pueden ser eliminados si son golpeados directamente por una pelota lanzada por el equipo contrario y no logran atraparla o esquivarla.

- Los jugadores eliminados deben salir del campo de juego.

- El juego continúa hasta que un equipo logra eliminar a todos los jugadores del equipo contrario.

Reglas:

- No se permite lanzar la pelota por encima de la línea de demarcación.
- No se permite golpear a los jugadores en la cabeza con la pelota.
- No se permite empujar o agarrar a los jugadores del equipo contrario.
- No se permite lanzar la pelota fuera de los límites del campo de juego.

Variantes:

- Matagente con un rey: Un jugador es el "rey" y se coloca en una plataforma elevada en el centro del campo. El objetivo del juego es eliminar al rey del equipo contrario.

- Matagente con médicos: Cada equipo tiene un "médico" que puede curar a los jugadores eliminados si los toca.

- Matagente con prisioneros: Los jugadores eliminados se colocan en una zona designada como "prisión" y pueden ser liberados si un compañero los golpea con la pelota.

j) Juego de voleibol

Actividades:

- Formar equipos de 6 jugadores en cada lado de la red.
- Comenzar el juego con un saque desde detrás de la línea de fondo.
- Los jugadores deben golpear la pelota por encima de la red y hacia el lado contrario del campo, tratando de hacer que toque el suelo del lado contrario.
- Los equipos pueden tocar la pelota un máximo de tres veces antes de que se devuelva al lado contrario.
- El juego continúa hasta que un equipo comete una falta o la pelota toca el suelo del lado contrario.

Reglas:

- No se permite tocar la pelota dos veces seguidas por el mismo jugador, a menos que haya sido bloqueada por un oponente.
- No se permite tocar la red mientras se juega la pelota.
- No se permite tocar la pelota fuera de los límites de la cancha.
- No se permite interferir en la trayectoria de la pelota del lado contrario.
- No se permite hacer contacto físico con los oponentes.

Variantes:

- Voleibol sentado: Este juego se juega con los jugadores sentados en el suelo, y se utiliza una red más baja.
- Voleibol de playa: Este juego se juega en la playa con dos jugadores por equipo y una pelota de voleibol de playa.
- Voleibol de relevo: Este juego se juega con equipos de tres jugadores, y cada jugador solo puede tocar la pelota una vez antes de que tenga que pasársela a su compañero de equipo.
- Voleibol de globos: Este juego se juega con una pelota de globo en lugar de una pelota de voleibol, y el objetivo es mantener la pelota en el aire durante el mayor tiempo posible.

Actividad N°4: Evaluación de la planificación de las experiencias y actividades de aprendizaje.

La planificación de las experiencias y actividades de aprendizaje tuvo como base las necesidades e intereses de los estudiantes. Necesidad de mejorar el comportamiento evitando las agresiones físicas y verbales, así como el interés lúdico natural de los niños, que fue atendido incorporando estrategias lúdicas, es decir juegos acordes a su edad y los propósitos de aprendizaje.

Se tuvo en cuenta situaciones significativas, como la organización de los espacios del aula y la formulación de normas de convivencia con la participación de todos; asimismo, se previó la evidencia o producto que los estudiantes deberían presentar al término de la experiencia.

Un aspecto que cabe destacar en el momento de la planificación es la reflexión y evaluación crítica que se hizo de las actividades y sesiones ya ejecutadas, en base a lo cual se fueron tomando decisiones para planificar y reforzar aquellos aprendizajes que aún no estaban consolidados en los niños o continuar avanzando con otras estrategias y nuevos aprendizajes. Se tuvo que incidir, por ejemplo, en la escucha respetuosa, la aplicación de normas para evitar enfrentamientos.

En el proceso de planificación se tuvo en cuenta un aspecto importante, la previsión de materiales educativos utilizando recursos reutilizables y propio de

la zona; estos materiales fueron utilizados durante las actividades y sesiones de aprendizaje, durante los meses de agosto a diciembre que duró la ejecución del plan de acción.

3.2.1.2 Campo de acción: Estrategias didácticas lúdicas

Actividad N°1: Contextualización de las estrategias lúdicas seleccionadas.

De manera dialogada y consensuada se optó por contextualizar las estrategias seleccionadas en función a las necesidades e intereses de los estudiantes, para favorecer su desarrollo integral y prevenir conductas agresivas a partir del fomento de un clima de sana convivencia con la ayuda de los juegos. Al respecto se tuvo en cuenta lo que señala el Minedu (2019), que «la planificación de la práctica pedagógica se fundamenta en el reconocimiento de las necesidades e intereses de los niños, de sus características de desarrollo y el contexto al que pertenece» (p.19).

A continuación, se pasa a describir los juegos que se contextualizaron

a) La rayuela: Este juego es una actividad lúdica que ha sido practicada por niños y adultos en diferentes culturas a lo largo de la historia. Esta actividad ofrece múltiples beneficios, tanto físicos como mentales, que contribuyen al desarrollo integral de la persona. Por un lado, el juego de la rayuela fomenta el ejercicio físico, ya que implica saltar, correr y moverse de forma coordinada. De este modo, se promueve la salud cardiovascular, el desarrollo muscular y la coordinación motriz.

Puede contribuir a la prevención de la agresión. Al ser un juego que fomenta la socialización y la cooperación, los participantes aprenden a convivir con los demás de manera pacífica y respetuosa. Además, al tener reglas claras y objetivos compartidos, se promueve la empatía y el diálogo, habilidades que son fundamentales para la resolución de conflictos de manera pacífica.

b) Juego de las latas con pelota: El juego de latas con pelota también puede ser una actividad lúdica útil en la prevención de la agresión. Al ser un juego que requiere cooperación y estrategia, los participantes aprenden a trabajar juntos para alcanzar un objetivo común en lugar de competir de manera destructiva. Además, el juego de latas con pelota puede ayudar a reducir el

estrés y la ansiedad, ya que la actividad física promueve la liberación de endorfinas y reduce la tensión muscular. De este modo, se disminuyen los niveles de agresividad y se fomenta un ambiente más pacífico y colaborativo.

También es importante destacar que el juego de latas con pelota puede ser una forma divertida de fomentar la comunicación y la empatía entre los participantes, ya que se deben coordinar y planificar acciones en equipo. En resumen, el juego de latas con pelota puede ser una actividad lúdica valiosa en la prevención de la agresión, ya que fomenta habilidades sociales y emocionales positivas, así como la actividad física y el trabajo en equipo.

c) Las escondidas: Además de ser una actividad divertida y emocionante para los niños, también puede tener un impacto positivo en la prevención de la agresión. El juego de las escondidas involucra la capacidad de esconderse y buscar a otros jugadores, lo que fomenta el desarrollo de habilidades de observación, atención y pensamiento estratégico. Estas habilidades son esenciales para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia. Al jugar juntos en un ambiente seguro y controlado, los niños pueden aprender a cooperar, comunicarse y respetarse mutuamente.

También pueden aprender a controlar sus emociones y a entender las consecuencias de sus acciones. En resumen, el juego de las escondidas puede ser una herramienta efectiva para fomentar valores positivos y prevenir comportamientos agresivos en los niños.

d) El juego de la ronda: Puede tener un impacto positivo en la prevención de la agresión en los niños. Este juego implica que los niños se tomen de las manos y canten mientras giran alrededor en un círculo. Además de ser una actividad divertida y alegre, el juego de la ronda puede fomentar la cooperación, el respeto y la inclusión entre los niños. Los niños aprenden a trabajar juntos para mantener el círculo en movimiento y a adaptarse a las necesidades de los demás mientras cantan.

También pueden aprender a respetar las diferencias culturales y a valorar la diversidad mientras se exponen a diferentes canciones y ritmos. El juego de la ronda puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas, como la comunicación, la empatía y la resolución de

conflictos, que son esenciales para prevenir la agresión y fomentar relaciones positivas entre los niños. En resumen, el juego de la ronda es una herramienta efectiva para fomentar valores positivos y prevenir comportamientos agresivos en los niños.

e) La gallinita ciega: Además de ser una actividad divertida y emocionante, el juego de la gallinita ciega puede fomentar la confianza, la empatía y la compasión entre los niños. Los niños que se esconden aprenden a ponerse en el lugar del niño que tiene los ojos vendados y a ser respetuosos y compasivos mientras juegan. Los niños que tienen los ojos vendados aprenden a confiar en los demás y a desarrollar su capacidad de escuchar y sentir con atención. También pueden aprender a controlar sus emociones y a entender las consecuencias de sus acciones. Al jugar juntos en un ambiente seguro y controlado, los niños pueden aprender a cooperar, comunicarse y respetarse mutuamente. En resumen, el juego de la gallinita ciega puede ser una herramienta efectiva para fomentar valores positivos y prevenir comportamientos agresivos en los niños.

f) El juego de la soga: Además de ser una actividad física divertida y desafiante, el juego de la soga puede fomentar la cooperación, el trabajo en equipo y la autoestima entre los niños. Los niños aprenden a trabajar juntos para lograr un objetivo común y a apoyarse mutuamente para superar obstáculos. También pueden aprender a respetar las diferencias de los demás y a valorar la diversidad mientras se divierten juntos. El juego de la soga puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales, emocionales y físicas, como la comunicación, la confianza en sí mismos y la coordinación motora, que son esenciales para prevenir la agresión y fomentar relaciones positivas entre los niños. En resumen, el juego de la soga es una herramienta efectiva para fomentar valores positivos y prevenir comportamientos agresivos en los niños.

g) Juego del ula ula: Este además de ser una actividad física divertida y desafiante, el juego del ula ula puede fomentar la autoestima, la concentración y la paciencia entre los niños. Los niños aprenden a practicar y perseverar para lograr sus objetivos, lo que puede ayudar a desarrollar su confianza y autoestima. También pueden aprender a concentrarse y a controlar sus emociones mientras realizan trucos y evolucionan su técnica. El juego del ula ula puede ayudar a los

niños a desarrollar habilidades físicas, cognitivas y emocionales, como la coordinación, la concentración y la auto-regulación, que son esenciales para prevenir la agresión y fomentar relaciones positivas entre los niños. En resumen, el juego del ula ula es una herramienta efectiva para fomentar valores positivos y prevenir comportamientos agresivos en los niños.

h) Fútbol: Fomenta la cooperación, la comunicación y el respeto mutuo entre los niños. Además de ser una actividad física saludable y divertida, el fútbol puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales, emocionales y físicas, como la empatía, la autoestima y la coordinación motora. Los niños aprenden a trabajar juntos en equipo y a respetar las decisiones de sus compañeros y oponentes. También aprenden a controlar sus emociones y a resolver conflictos de manera pacífica y constructiva. El fútbol puede ayudar a los niños a desarrollar valores positivos, como la perseverancia, la disciplina y la honestidad, que son fundamentales para prevenir la agresión y fomentar relaciones saludables y respetuosas entre los niños. En resumen, el fútbol es una herramienta efectiva para fomentar valores positivos y prevenir comportamientos agresivos en los niños.

i) Matagente: ayuda a fomentar habilidades sociales y emocionales, como la cooperación y el trabajo en equipo, ya que los jugadores deben trabajar juntos para evitar que los demás exploten sus globos. Además, jugar con globos también puede ser una forma divertida y creativa de desarrollar habilidades físicas, como la coordinación ojo-mano y la movilidad. Es un juego que también promueve mantener la calma y la tolerancia ante situaciones complicadas. En sí los niños aprenderán a tolerar y a controlar sus impulsos.

j) Voleibol: Al jugar voleibol, los jugadores deben trabajar en equipo y comunicarse de manera efectiva para lograr un objetivo común. Esto fomenta habilidades sociales y emocionales, como la cooperación, la empatía y el respeto mutuo, lo que puede prevenir la agresión al promover un ambiente de trabajo en equipo y colaboración.

Además, el voleibol también puede ser una forma saludable de liberar la energía y el estrés acumulado, lo que puede ayudar a prevenir la agresión y la violencia. Al proporcionar una salida saludable para la energía y las emociones,

los jugadores pueden reducir su frustración y enojo y desarrollar habilidades de manejo del estrés y la ansiedad.

En resumen, el voleibol es un deporte que puede ayudar a prevenir la agresión al fomentar habilidades sociales y emocionales saludables y proporcionar una salida positiva para la energía y el estrés. Alentar a los estudiantes a participar en el voleibol y otros deportes y actividades saludables puede ayudar a construir una cultura de respeto y colaboración en la que la agresión no tenga cabida.

Actividad N°2: Ejecución de las actividades de aprendizaje con implementación de estrategias lúdicas.

El equipo de investigación realizó la ejecución de las actividades de aprendizaje, haciendo uso del conjunto de estrategias lúdicas seleccionadas y contextualizadas, en función a las necesidades e intereses de los estudiantes para hacer que sus aprendizajes sean significativos y relevantes. La intervención pedagógica se llevó a cabo durante los meses de agosto a diciembre, estas actividades se pueden evidenciar en las seis sesiones de aprendizaje trabajadas con los estudiantes, ([anexo N°5, fotos de ejecución de sesiones](#)).

Estas actividades realizadas permitieron apoyar el proceso de aprendizaje individual y colectivo de los estudiantes y así buscar la solución a la problemática identificada.

Ejecución de los juegos en base a una temática

a) La rayuela “Viaje a la luna”

Durante las primeras semanas de clases, se implementó el juego de rayuela en el patio de la escuela con el objetivo de fomentar el trabajo en equipo, la coordinación y la creatividad en los niños y niñas. Los niños se divirtieron convirtiéndose en astronautas que debían llegar a la Luna a través de una rayuela dibujada en el suelo con 10 casillas numeradas del 1 al 10, cada una con una imagen relacionada con el espacio.

Para comenzar, los niños lanzaron una piedra al primer cuadrado y saltaron sobre una pierna hasta el final, evitando pisar la casilla donde estaba la piedra. Al llegar a la casilla número 5, debían realizar una acción relacionada con

el espacio, como hacer un saludo de astronauta o imitar el movimiento de una nave espacial. Si lograban completar la rayuela sin pisar la casilla donde estaba la piedra, avanzaban a la siguiente etapa de su viaje a la Luna.

En la segunda etapa, se dibujó una nueva rayuela con 10 casillas más grandes y cada casilla tenía una imagen relacionada con la Luna. Los niños repitieron el proceso de saltar sobre una pierna, pero esta vez con un poco más de dificultad debido al tamaño de las casillas.

Finalmente, en la última etapa, los niños llegaron a la Luna y tuvieron que saltar sobre una sola pierna en cada casilla hasta llegar al final. Una vez que llegaron a la casilla número 10, se convirtieron oficialmente en astronautas de la Luna.

Durante el juego, los niños trabajaron en equipo y se apoyaron mutuamente, especialmente aquellos que tenían dificultades para saltar o mantener el equilibrio. Además, demostraron creatividad al realizar las acciones relacionadas con el espacio en la casilla número 5.

En la presentación del juego, los niños explicaron su experiencia y todos se interesaron en escuchar las historias de sus compañeros. Cada uno tuvo la oportunidad de compartir su opinión y hacer preguntas. Sin duda, la rayuela fue una actividad divertida y educativa que promovió el trabajo en equipo y la creatividad en los niños y niñas.

b) Juego de latas:

El juego de latas, conocido como "El desafío de las latas", se implementó en la Institución Educativa N° 16164, San Juan Bautista - El Huaco, con el objetivo de fomentar el trabajo en equipo, la coordinación y la motricidad de los niños y niñas de segundo grado de educación primaria.

Para llevar a cabo este juego, se dividió la clase en dos equipos a los cuales se les asignó un color y un número. Cada equipo se ubicó en un extremo del espacio donde se desarrolló el juego, y se colocaron las latas en una formación previamente acordada, separadas a una distancia determinada. Uno de los equipos recibió la pelota para iniciar el juego.

El objetivo del juego era que el equipo que tenía la pelota derribara todas las latas del equipo contrario, mientras que el otro equipo debía defenderlas. Si el equipo defensor interceptaba la pelota, tenía la oportunidad de intentar derribar las latas del otro equipo en su turno. El desafío consistió en que los equipos tuvieran que trabajar en conjunto y coordinar sus movimientos para lograr su objetivo, siendo hábiles en el lanzamiento y en la defensa para poder obtener la victoria.

Al final del juego, se realizó una reflexión sobre la importancia del trabajo en equipo, el respeto, y la coordinación en la vida cotidiana. Se resaltó la importancia de la actividad física para el desarrollo de una vida saludable y la sana recreación sin agresiones, además, el fomento de la cooperación, el trabajo en equipo y contribución al desarrollo de habilidades motrices básicas y la coordinación.

c) Juego de las escondidas: "La exploración de la selva misteriosa"

Este juego estuvo diseñado con una temática que simula la exploración de una selva misteriosa. Los niños fueron organizados en dos grupos: los exploradores y los animales salvajes.

La selva misteriosa es un lugar lleno de peligros y los exploradores deben buscar la salida mientras evitan ser atrapados por los animales salvajes. Los animales, por su parte, deberán atrapar a los exploradores para que no puedan salir de la selva.

Para comenzar el juego, se eligió a un niño explorador que se escondió en la selva misteriosa, mientras los demás exploradores contaban hasta 20 antes de salir en su búsqueda. Los animales salvajes, por su parte, también se esconderán por la selva misteriosa para atrapar a los exploradores.

Los exploradores deberán encontrar una salida segura de la selva misteriosa antes de que los animales los atrapen. Para escapar, deberán correr hacia un punto acordado, como una pared o un árbol, mientras los animales tratan de atraparlos. Si un explorador es atrapado, se convertirá en un animal salvaje y ayudará a atrapar a los exploradores restantes.

El juego termina cuando todos los exploradores son atrapados o cuando han encontrado la salida segura. Si los exploradores logran escapar, se

convierten en los ganadores y podrán convertirse en los animales salvajes en la siguiente ronda.

Con este juego, los niños disfrutaron de la emoción y la aventura de explorar una selva misteriosa mientras desplegaron sus habilidades psicomotoras, cognitivas, así como la estrategia, la coordinación y la comunicación en equipo.

d) Juego de la ronda: "La fiesta en el jardín encantado"

El juego estuvo destinado a que los niños se diviertan cantando y bailando en una ronda mientras imaginan estar en un jardín encantado.

Se inició el juego formando una ronda con los niños y niñas tomados de las manos. Uno de ellos es escogido como líder y se coloca en el centro de la ronda, representando al hada del jardín encantado. El líder cantó una canción relacionada con la naturaleza y el jardín, "en el jardín de mi abuela", y los demás niños lo acompañaron cantando y moviéndose en círculo.

Cuando la canción terminó, el líder eligió a uno de los niños de la ronda para que salga y baile en el centro, representando a una flor o un animal del jardín. Los demás niños continuaron cantando y moviéndose en círculo mientras el elegido bailaba en el centro. Después de unos minutos, el líder eligió a otro niño para que tome el lugar del anterior y así sucesivamente, hasta que todos los niños participaran.

Durante este juego, se agregó elementos decorativos para simular un jardín encantado, como flores de papel o plantas. También se ofreció disfraces o accesorios para que los niños se sientan más inmersos en el ambiente del juego.

En el proceso de la realización del juego, los niños pudieron desarrollar su creatividad e imaginación, así como su capacidad para seguir una dinámica en grupo. Además, se fomentó la diversión, el respeto y la cooperación entre los participantes.

Figura 1.

Estudiantes de la IE 16164 participan de las estrategias lúdicas



Nota: Estudiantes de 2do grado jugando la fiesta en el jardín encantado

e) Juego de la gallinita ciega: "La aventura de la gallinita ciega"

Los niños se sentaron en círculo y escogieron a uno de ellos para que fuera la "gallinita ciega". Se le vendaron los ojos y se le dio varias vueltas para que pierda la orientación. Luego, los demás niños se desplazaron por el espacio sin hacer ruido, mientras la gallinita ciega trataba de atrapar a uno de ellos con las manos.

Una vez que la gallinita ciega ha atrapado a uno de los niños, debe adivinar quién es. Así fue, el niño atrapado se convirtió en la nueva gallinita ciega. Así se continuó con el juego.

A modo de sugerencia, para hacer el juego más interesante se puede utilizar una historia o aventura para darle contexto. Por ejemplo:

"Había una vez una gallinita muy aventurera que quería conocer el mundo, pero no podía ver. Un día decidió salir de su corral y aventurarse en el bosque, pero se perdió y no sabía cómo volver a casa. Entonces, los demás animales del bosque se ofrecieron a ayudarla, pero tenían que ser muy sigilosos para no despertar a los cazadores que estaban cerca. ¿Podrán ayudar a la gallinita ciega a volver a su corral sin ser atrapados por los cazadores?"

De esta forma, se puede crear un ambiente de aventura para que los niños se sientan más involucrados en el juego, lo que aumenta su motivación y su capacidad de atención.

f) Juego de la soga: "Salvemos el planeta con la soga"

Este juego, además de fomentar sana convivencia, tuvo como objetivo concientizar a los niños y niñas sobre la importancia de cuidar el medio ambiente y preservar el planeta. La dinámica del juego induce a los niños a trabajar juntos para "salvar el planeta".

Para jugar, los niños y niñas se dividieron en dos grupos, cada uno sostiene una extremidad de la soga y se colocan frente a frente. En lugar de tratar de jalar la soga para que el otro equipo pierda el equilibrio, los dos grupos deben trabajar juntos para mover la soga hacia adelante y hacia atrás en un movimiento de "ondas". Mientras movían la soga, los niños y niñas recitaban en voz alta diferentes acciones que podrían hacer para cuidar el medio ambiente, como, por ejemplo, reciclar, no tirar basura en la calle, ahorrar energía, usar transporte público, entre otros.

Si algún niño o niña se equivoca o no puede pensar en una acción, todo el grupo debe empezar de nuevo. El juego terminó cuando lograron realizar varias acciones correctas.

Al final del juego, se realizó una reflexión con los niños y niñas sobre la importancia de cuidar el planeta y cómo pequeñas acciones pueden tener un gran impacto en el medio ambiente. También se propuso que generen un compromiso individual o grupal para seguir cuidando el planeta en su vida diaria.

g) Juego del ula ula: "Los astronautas en el espacio"

Este juego del ula ula tuvo como temática la exploración del espacio. Los niños eran los astronautas que viajan por el espacio en su nave espacial, representada por el ula ula. Se organizó a los niños en dos equipos de dos, uno será el astronauta y el otro su compañero en la nave. El propósito fue que los astronautas mantengan el ula ula en movimiento todo el tiempo mientras hacen diferentes movimientos, imitando la sensación de gravedad cero en el espacio.

Se les indicó que los astronautas pueden caminar alrededor del círculo, saltar, hacer movimientos con los brazos como si flotaran en el espacio, e incluso hacer acrobacias simples. El compañero en la nave debe estar atento para ayudar al astronauta a mantener el equilibrio en el ula ula y asegurarse de que no se caiga.

El juego finalizó cuando un equipo dejó caer el ula ula, luego inició otro equipo hasta que todos los niños participaron. Este juego fomentó la cooperación, el trabajo en equipo, la coordinación y el equilibrio de los niños, y les permitió imaginar y experimentar la emoción de ser astronautas en el espacio.

Figura 2.

Estudiantes de la IE 16164 participando de las estrategias lúdicas



Nota: estudiantes de 2do grado participan del juego ula ula "los astronautas en el espacio"

h) Juego de fútbol: "El partido mágico de fútbol"

Se les indicó que el juego de fútbol se transforma en un partido mágico porque se juega con una "pelota mágica". La "pelota mágica" tiene la capacidad de hacer cambios en el partido y en el marcador.

Se dividió a los niños en dos equipos y se inició el partido de fútbol de manera normal. Cuando un equipo logró hacer un gol con la pelota mágica, se activó un efecto mágico que cambió las reglas del juego por un tiempo limitado. La "pelota mágica" hizo que un jugador del equipo contrario quede "congelado" y no pueda moverse por un tiempo. El otro gol hizo que el arco se agrande por

un minuto. Y así continuaron el juego. Cada vez que un equipo lograba hacer un gol con la pelota mágica, se activaba un nuevo efecto sorpresa.

El partido mágico de fútbol estimuló la creatividad y trabajo en equipo adaptándose a los cambios de las reglas del juego, lo cual prepara para enfrentar situaciones imprevistas en la vida real.

En el partido de fútbol, se creó una atmósfera emocionante e impredecible debido a la incorporación de la pelota mágica, que tenía la capacidad de cambiar las reglas del juego y el marcador en cualquier momento. Los jugadores se adaptaron a los efectos mágicos de la pelota y demostraron su creatividad e imaginación para trabajar en equipo y aprovechar las oportunidades que se presentaban. La variabilidad en las reglas del juego debido a los efectos mágicos también mantuvo el juego emocionante y estimulante. El juego de fútbol con la pelota mágica también les enseñó a los niños la importancia de adaptarse a las situaciones cambiantes, y les proporcionó una experiencia divertida y emocionante que pueden aplicar en situaciones de la vida real.

En resumen, el partido de fútbol con la pelota mágica fue un éxito en términos de fomentar la creatividad, el trabajo en equipo, la adaptabilidad y la diversión para los niños que participaron.

i) Juego de matagente: "El ataque de los globos de agua"

Este juego se realizó organizando a los estudiantes en dos equipos, uno de atacantes y otro de defensores. Los atacantes tenían en sus manos balones con los que intentaban tocar a los defensores. Los defensores, por su parte, deberán evitar ser tocados por el balón y al mismo tiempo coger el balón para ganar una vida en caso de lograr cogerlo.

Los defensores que son tocados por el balón eran eliminados del juego, hasta que no quedó ninguno de dicho equipo. En ese momento se cambian los roles, los defensores pasaban a ser atacantes y los atacantes a ser defensores.

En este juego se pueden establecer distintas reglas, como por ejemplo que los atacantes solo pueden avanzar por una zona determinada del campo, o que los defensores puedan esconderse detrás de obstáculos como árboles o paredes para evitar ser tocados por el balón.

Este juego fomentó la coordinación, el trabajo en equipo, la estrategia y la habilidad física de los niños. Además, una sana convivencia.

j) Juego de voleibol: “voleibol animal”

Para realizar el juego se dividió el grupo de estudiantes en dos equipos, cada uno representando a un animal: el equipo de los leones y el equipo de los tigres. Cada equipo eligió un capitán que tenía el encargo de liderar y organizar su equipo.

El objetivo del juego es conseguir que la pelota caiga en el campo del equipo contrario, como en el voleibol tradicional. Pero hay una variante: los equipos tenían que intentar imitar los sonidos de los animales que representan cada vez que tocan la pelota. Por ejemplo, los jugadores del equipo de los leones tendrán que rugir cada vez que toquen la pelota.

Si un jugador no imita correctamente el sonido del animal que representa, pierde un punto para su equipo. Si el equipo contrario detecta que el sonido no es correcto, también puede reclamar el punto.

El juego se realizó hasta que uno de los equipos llegó a acumular 15 puntos. En ese momento, el equipo ganador celebró como el animal que representa, haciendo sonidos y movimientos para imitarlo.

Con este juego, los niños desplegaron sus habilidades psicomotoras, el trabajo en equipo y la creatividad al tener que imitar los sonidos de los animales.

Actividad N°3: Evaluación del impacto de las actividades de aprendizaje.

La evaluación del impacto de las actividades de aprendizaje en las que se utilizó las estrategias lúdicas con el fin de prevenir la agresión, se realizó a través de la ficha de observación de conductas agresivas antes y después de ejecutar el plan de intervención pedagógica. A través de esta ficha se evaluaron la manifestación de conductas agresivas verbales, físicas y psicológicas de los estudiantes durante las actividades dentro y fuera del aula.

Los resultados de las evaluaciones de entrada y salida (**anexo N° 7**) son presentados en detalle en el capítulo siguiente. Pero, de modo general se puede precisar que existen diferencias significativas entre los resultados de la

evaluación de entrada, en los que se aprecia claramente que el indicador con más altos porcentajes es “siempre”, es decir, las agresiones verbales, física y psicológicas, están presentes en la mayoría de estudiantes y son recurrentes. Mientras que, en la evaluación de salida realizada después del plan de intervención pedagógica con la aplicación de estrategias lúdicas, los resultados revelan que la mayoría de niños evitó las conductas agresivas verbales, físicas y psicológicas, ubicándose en la escala “nunca”, evidenciando el impacto positivo de las estrategias lúdicas en la prevención de la agresión entre estudiantes.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En este capítulo, se exponen y discuten los resultados por objetivos específicos de la investigación, luego de poner en práctica el plan de acción, con los debidos análisis e interpretaciones de la aplicación de las estrategias lúdicas, discusión que se realiza basándose en los resultados propios, en investigaciones previas sobre el tema y en el marco teórico que sustenta la investigación.

Con relación a los resultados relacionados con el primer objetivo específico: mejorar la planificación de las experiencias de aprendizaje incorporando estrategias lúdicas para prevenir la agresión en los estudiantes, se logró planificar las experiencias y actividades de aprendizaje teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes en el sentido de mejorar el comportamiento evitando agresiones físicas y verbales, así como su interés natural por el juego, incorporándolos como estrategias lúdicas considerando su edad y elementos del contexto sociocultural.

En las acciones de planificación curricular se tuvo en cuenta lo señalado por el Minedu (2017) respecto a la planificación la cual no se debe considerar una ruta rígida, sino como una hipótesis de trabajo que tiene como base las necesidades e intereses de los estudiantes, asimismo, toma en cuenta los logros

y dificultades durante el proceso de enseñanza y aprendizaje a fin de darle pertinencia con la realidad educativa.

En base a estas orientaciones del Minedu y, de la reflexión y evaluación crítica del proceso de planificación que fue algo que se hizo no solo al final, sino durante el plan de intervención pedagógica, se fue adecuando las planificaciones de las experiencias y actividades de aprendizaje incorporando las estrategias lúdicas a fin de fortalecer aquellos aprendizajes que aún no estaban consolidados en los estudiantes como la escucha respetuosa, el respeto a los compañeros y a las normas para evitar conflictos.

Investigaciones como las de Guzmán (2021) y, Cabrera y Castiblanco (2020) afirman que incluir en las planificaciones curriculares actividades lúdicas como estrategias didácticas contribuye a la disminución de la agresividad, a internalizar el respeto por las normas de convivencia, la tolerancia, la empatía en las relaciones interpersonales, conductas que son fundamentales para prevenir comportamientos agresivos en los estudiantes.

Los resultados de los citados investigadores son congruentes con los de esta investigación, que valoró la planificación de las experiencias de aprendizaje como una herramienta clave en la que se debe incorporar de un modo claro y preciso las estrategias didácticas con las que trabajará el docente, a fin de que desde el momento previo a la intervención pedagógica, este tenga claridad de la ruta a seguir y de qué instrumentos didácticos utilizar para lograr los propósitos de aprendizaje que en esta investigación estuvieron dirigidos a prevenir la agresión entre los estudiantes de segundo grado de educación primaria planificando y utilizando estrategias lúdicas.

Con relación a la discusión de resultados del segundo objetivo específico: optimizar el desempeño docente con el uso de estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje para prevenir conductas de agresión entre los estudiantes, el cual significó realizar cambios en la didáctica y el desempeño docente teniendo en cuenta el uso de juegos en las actividades de aprendizaje, se muestran los resultados en las tablas siguientes de las evaluaciones realizadas antes y después de la intervención pedagógica.

Tabla 1

Resultados de la evaluación de conductas agresivas

Dimensión verbal

| EVALUACIÓN DE ENTRADA | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-------------|-------------|----------------|-------------|-----------|-------------|------------|-------------|-----------|-------------|
| x | Burlas | | Apodos | | Discusiones | | Malas palabras | | Amenazas | | Habladuras | | Insultos | |
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Siempre | 6 | 46.0 | 7 | 54.0 | 6 | 46.0 | 9 | 69.0 | 8 | 62.0 | 7 | 54.0 | 8 | 62.0 |
| Casi siempre | 4 | 31.0 | 4 | 31.0 | 3 | 23.0 | 3 | 23.0 | 2 | 15.0 | 3 | 23.0 | 2 | 15.0 |
| Nunca | 3 | 23.0 | 2 | 15.0 | 4 | 31.0 | 1 | 8.0 | 3 | 23.0 | 3 | 23.0 | 3 | 23.0 |
| Total | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 |
| EVALUACIÓN DE SALIDA | | | | | | | | | | | | | | |
| x | Burlas | | Apodos | | Discusiones | | Malas palabras | | Amenazas | | Habladuras | | Insultos | |
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Siempre | 2 | 15.0 | 2 | 15.0 | 3 | 23.0 | 1 | 8.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 | 1 | 8.0 |
| Casi siempre | 3 | 23.0 | 4 | 31.0 | 4 | 31.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 | 5 | 38.0 | 5 | 38.0 |
| Nunca | 8 | 62.0 | 7 | 54.0 | 6 | 46.0 | 10 | 77.0 | 10 | 77.0 | 7 | 54.0 | 7 | 54.0 |
| Total | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 |

Nota: Elaborado por el equipo de investigación realizado en base a la ficha de observación aplicada a los niños de 2^{do} grado de la Institución Educativa N° 16164 San Juan Bautista - El Huaco

La tabla 1 muestra la evaluación de las conductas en cuanto a la dimensión agresión verbal de los estudiantes. Se observa con claridad una diferencia significativa entre los datos de la evaluación de entrada con los de salida, respecto a la ubicación del grupo en la categoría “siempre”, disminuyendo los porcentajes en la evaluación de salida. Asimismo, en la evaluación de entrada se observa que la mayoría de estudiantes manifiestan conductas agresivas verbales como “malas palabras” 69%, amenazas e insultos 62%, respectivamente; habladuras 54%, burlas y discusiones con 46% cada una. Sin embargo, estos porcentajes descendieron considerablemente en la evaluación de salida a porcentajes iguales o menores a 23%. Esto revela una moderación significativa del vocabulario agresivo de los estudiantes,

Tabla 2

Resultados de la evaluación sobre conductas agresivas

Dimensión física

| EVALUACIÓN DE ENTRADA | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|---------------|-------------|------------------------------------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|------------------------|-------------|------------------------|-------------|-----------|-------------|
| x | Rompe objetos | | Agresiones en ausencia de profesor | | Golpes | | Empujones | | Golpes por desatención | | Enfrentamientos mutuos | | Patadas | |
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Siempre | 5 | 38.0 | 7 | 54.0 | 9 | 69.0 | 10 | 77.0 | 5 | 38.0 | 6 | 46.0 | 6 | 46.0 |
| Casi siempre | 4 | 31.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 | 1 | 8.0 | 4 | 31.0 | 3 | 23.0 | 3 | 23.0 |
| Nunca | 4 | 31.0 | 4 | 31.0 | 3 | 23.0 | 2 | 15.0 | 4 | 31.0 | 4 | 31.0 | 4 | 31.0 |
| Total | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 |

| EVALUACIÓN DE SALIDA | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------|---------------|-------------|------------------------------------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|------------------------|-------------|------------------------|-------------|-----------|-------------|
| x | Rompe objetos | | Agresiones en ausencia de profesor | | Golpes | | Empujones | | Golpes por desatención | | Enfrentamientos mutuos | | Patadas | |
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Siempre | 1 | 8.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 | 2 | 15.0 | 3 | 23.0 | 1 | 8.0 | 2 | 15.0 |
| Casi siempre | 3 | 23.0 | 5 | 39.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 | 3 | 23.0 | 2 | 15.0 | 3 | 23.0 |
| Nunca | 9 | 69.0 | 6 | 46.0 | 10 | 77.0 | 10 | 77.0 | 7 | 54.0 | 10 | 77.0 | 8 | 62.0 |
| Total | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 |

Nota: Elaborado por el equipo de investigación realizado en base a la ficha de observación aplicada a los niños de 2^{do} grado de la Institución Educativa N° 16164 San Juan Bautista - El Huaco

La evaluación de conductas agresivas en la dimensión física refleja que antes de la intervención pedagógica la mayor parte del grupo de estudiantes “siempre” mostraba comportamientos agresivos físicos como: empujones (77%) y golpes (69%) entre otras conductas con porcentajes mayoritariamente altos en relación a las categorías “casi siempre” o “nunca”. Estos comportamientos fueron perdiéndose progresivamente en la mayoría de los niños ya que al final del plan de acción, en la evaluación de salida, se nota que solo el 8% del grupo muestra algunas conductas agresivas como romper objetos, golpear y enfrentamientos; patadas, empujones y agresiones en ausencia de profesor presenta el 15% y golpes por desatención el 23%. Situación que demuestra la influencia positiva que ha tenido el uso de estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje para la prevención de conductas agresivas.

Tabla 3

Resultados de la evaluación sobre conductas agresivas

Dimensión psicológica

| EVALUACIÓN DE ENTRADA | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|-------------------|-------------|----------------------|-------------|-------------------------|-------------|--------------------------|-------------|-----------|-------------|-----------------------|-------------|
| x | Resaltan defectos | | Miradas de desprecio | | Alegría por miedo ajeno | | Alegría por quitar cosas | | Burlas | | Problemas permanentes | |
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Siempre | 6 | 46.0 | 7 | 54.0 | 8 | 62.0 | 9 | 69.0 | 8 | 62.0 | 7 | 54.0 |
| Casi siempre | 3 | 23.0 | 2 | 15.0 | 3 | 23.0 | 3 | 23.0 | 3 | 23.0 | 5 | 38.0 |
| Nunca | 4 | 31.0 | 4 | 31.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 |
| Total | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 |

| EVALUACIÓN DE SALIDA | | | | | | | | | | | | |
|----------------------|-------------------|-------------|----------------------|-------------|-------------------------|-------------|--------------------------|-------------|-----------|-------------|-----------------------|-------------|
| x | Resaltan defectos | | Miradas de desprecio | | Alegría por miedo ajeno | | Alegría por quitar cosas | | Burlas | | Problemas permanentes | |
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Siempre | 2 | 15.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 | 1 | 8.0 | 1 | 8.0 | 1 | 8.0 |
| Casi siempre | 4 | 31.0 | 1 | 8.0 | 5 | 38.0 | 2 | 15.0 | 3 | 23.0 | 5 | 38.0 |
| Nunca | 7 | 54.0 | 10 | 77.0 | 7 | 54.0 | 10 | 77.0 | 9 | 69.0 | 7 | 54.0 |
| Total | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 |

Nota: Elaborado por el equipo de investigación realizado en base a la ficha de observación aplicada a los niños de 2^{do} grado de la Institución Educativa N° 16164 San Juan Bautista - El Huaco

Los resultados de la tabla 3, al igual que los anteriores resultados, revelan la eficacia de las estrategias lúdicas aplicadas en la reducción de la agresividad en los estudiantes, en este caso, en la dimensión psicológica. En la evaluación de entrada se puede observar claramente que los porcentajes mayoritarios se ubican en el nivel “siempre” manifestando conductas agresivas de carácter psicológico, entre las cuales tenemos: alegría por quitar cosas con 69%; burlas y alegría por miedo ajeno 62%; miradas de desprecio y problemas permanentes 54% y resaltan defectos 46%. Mientras que, en la evaluación de salida, hubo una mejora significativa en cada indicador, reduciendo de este modo las conductas agresivas antes mencionadas, que descienden un 15% en las conductas “resaltan defectos” y “miradas de desprecio”; y un 8% en las conductas “problemas permanentes”, “burlas”, “alegría por quitar cosas” y “alegría por miedo ajeno”.

Los resultados de la evaluación en las tres dimensiones: agresión verbal, agresión física y agresión psicológica, demuestran una reducción de dichas conductas agresivas, resultado que se puede considerar en gran parte un efecto

del uso de estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje para prevenir comportamientos agresivos de los estudiantes.

Los resultados de investigaciones en el contexto internacional como las de Erazo (2020) y Saray (2023), en Colombia, confirman el efecto positivo que tiene el uso de juegos como estrategias lúdicas en la prevención y disminución de conductas agresivas en estudiantes de la educación básica, ya que favorecen el desarrollo de sus habilidades sociales, relaciones interpersonales respetuosas y sana convivencia escolar, actuando como un factor que mejora el comportamiento y previene los conflictos, creando, además, un ambiente favorable para el aprendizaje.

En el escenario nacional también existen investigaciones en las que se utilizaron actividades lúdicas como estrategias para la prevención y disminución de conductas agresivas en estudiantes, entre las cuales tenemos las de Quiñones (2023), quien afirma que la práctica de los juegos cooperativos reduce las conductas agresivas en los niños, existiendo una correlación positiva entre ambas categorías de estudio. Asimismo, la investigación de Guzmán (2021), afirma que existe una disminución de la agresividad cuando se realiza una gestión escolar eficiente, que implica utilizar estrategias lúdicas que desarrollen competencias afectivas, sociales y de regulación emocional.

Como se acaba de ver, los resultados en la presente investigación y en otras investigaciones vienen demostrando que el uso de los juegos como estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, da resultados positivos en las habilidades sociales y la convivencia escolar, impactando en la disminución y prevención de conductas agresivas en los estudiantes. Por ser el juego, según Huizinga (2002), una actividad fundamental en la sociedad humana, ofrece las oportunidades para explorar nuevas formas de pensamiento y actuación, posibilitando establecer mejores relaciones sociales que eviten la agresión.

Caballero (2021), afirma que los juegos en la niñez favorecen el desarrollo de la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose de este modo en una herramienta fundamental para la recreación y la educación. En manos de los docentes los juegos se convierten es estrategias

lúdicas que se puede utilizar para favorecer el desarrollo de las múltiples dimensiones humanas, entre ellas la regulación de las emociones y comportamientos que ayudan a prevenir la presentación de conductas agresivas, tal como se demostró en el presente estudio.

A modo de cierre, la presente investigación que basó su intervención pedagógica en la planificación e implementación de estrategias lúdicas, ha obtenido, según los resultados de las evaluaciones realizadas, que estas estrategias ayudaron de modo efectivo en la prevención de la agresión en los estudiantes del segundo grado de educación primaria moderando sus conductas agresivas.

CONCLUSIONES

- La planificación de experiencias y actividades de aprendizaje incorporando estrategias lúdicas para prevenir la agresión en los estudiantes, es una actividad que resultó pertinente para la solución del problema porque consideró las necesidades de mejorar su comportamiento evitando agresiones físicas y verbales, así como su interés natural por el juego, incorporando diversos juegos acordes a la edad de los alumnos y elementos del contexto sociocultural.

- El uso de las estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje de acuerdo con los resultados de las observaciones y evaluación después del plan de intervención, demuestran que resultaron efectivas para prevenir conductas de agresión entre los estudiantes de segundo grado de educación primaria. Estos resultados muestran una notable reducción de las manifestaciones de agresividad en las dimensiones: verbal, física y psicológica; ya que favoreció el desarrollo relaciones interpersonales respetuosas durante los juegos y una sana convivencia escolar, resultados coincidentes con otras investigaciones nacionales e internacionales sobre el tema.

- De acuerdo con los resultados de la investigación la planificación, implementación y ejecución de estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje son procesos que resultan efectivos para la prevención de conductas agresivas en estudiantes de segundo grado de educación primaria, porque son procesos que se complementan en la intervención pedagógica permitiendo mayor efectividad del desempeño docente de acuerdo con los objetivos de la investigación.

RECOMENDACIONES

- Es aconsejable que las docentes de nivel primaria integren estrategias lúdicas en la planificación y ejecución de sus sesiones de aprendizaje, ya que estas contribuyen eficazmente a la prevención de la agresión entre los estudiantes.

- Se recomienda a los docentes en general, comprometer a los padres de familia en el trabajo pedagógico para prevenir la agresión y malos hábitos de conducta en los estudiantes que afecten la convivencia escolar.

- Se recomienda a investigadores interesados en el tema tomen como referencia este estudio y las medidas correspondientes respecto al uso de los juegos en las actividades de aprendizaje, debido a que las realidades no son las mismas en todos los ambientes educativos.

- Para fortalecer el conocimiento y aplicación de estrategias lúdicas en la educación primaria, se sugiere difundir sus hallazgos a través de publicaciones en revistas locales e internacionales especializadas en educación, lo que permitirá ampliar el alcance y la implementación de estas prácticas.

REFERENCIAS

- American Volleyball Coaches Association. (2019). *Volleyball Variations*. Recuperado de <https://www.avca.org/articles/education/volleyball-variations.html>
- Arcos, J. (2015). *Los Juegos Tradicionales y Populares: Programa de Intervención en Primaria*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/12360>
- Ardila, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista. Digital Actividad Física Deporte* 8(1): e2152." <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Arribasplata, M. P. y Díaz, L. (2020). *Agresividad en estudiantes en edad escolar*. [Tesis de grado, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo] Repositorio institucional. <https://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/1489>
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa Calpe.
- Bedoya, I. Y. (2020). *Programa influencia de habilidades lúdicas para contrarrestar conductas agresivas en estudiantes de octavo grado de E.G.B. Escuela Río Coca Guayaquil-2019*. Repositorio institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51659>
- Beltrán, A. V., Guzmán, A. J. y Salazar, L. P. (2021). *El juego de reglas como estrategia pedagógica para fortalecer el Aprendizaje significativo en el área ciencias naturales*. [Tesis de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios] Repositorio institucional. <https://repository.uniminuto.edu/xmlui/handle/10656/12948>
- Berkowitz, L. (1989). *Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation*. *Psychological Bulletin*, 106(1), 59–73". <https://doi.org/10.1037/0033-2909.106.1.59>
- Berkowitz, L. (2012). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. New York: McGraw-Hill.
- Beltrán, C., Curiel, L., Espinosa, L., García, J., & Rodríguez, J. (2021). *Juegos basados en reglas*. Universidad Autónoma del Estado de México. https://www.uaemex.mx/documentos/educacion/dgda/desarrollo_academico/Juegos_Basados_en_Reglas.pdf.
- Blain, C. (2019). Building bridges: STEM challenges with craft sticks. *Science and Children*, 57(5), 80-85.
- Brown, T. C., & Kellison, T. B. (2019). The beach is not just for fun: Place-based learning in coastal communities. *Journal of Geography*, 118(3), 97-107.
- Caballero, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*. 6 (4) pp. 861-878. ISSN: 250-682X. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cabrera, N. I. y Castiblanco, M. D. (2020). *La lúdica, estrategia pedagógica para disminuir la agresividad en la hora del recreo en los estudiantes de básica primaria del colegio Marruecos y Molinos I.E.D.* [Tesis de grado,

- Fundación Universitaria Los Libertadores] Repositorio institucional.
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/3465>
- Carrasco, M. R. (2022). *Los juegos tradicionales para la educación inicial*. [Trabajo monográfico para licenciatura, Universidad Nacional del Santa].
<https://hdl.handle.net/20.500.14278/4188>
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). *Vygotsky: Enfoque sociocultural*. Educere, Universidad de los Andes.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Castro, D. C. Martínez, F. I., y Mora, O. V. (2021). *Estrategias lúdicas para la disminución de la agresividad en los niños de grado transición de la Institución Educativa Candelaria*. [Tesis de grado, Fundación Universitaria los Libertadores] Repositorio institucional.
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4564>
- Cerda, J. C., & Retamal, D. (2015). Juegos y juguetes tradicionales: Reflexiones en torno a su valor patrimonial. *Revista Chungará* (Arica), 47(2), 321-327. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-73562015000200011>
- Cernuda, A., & Pérez, M. E. (2020). La actividad artística como regulador de los procesos de ansiedad y agresividad en niños. *Revista Portuguesa de Educação*. 33(2),226-239. ISSN: 0871-9187.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37465637012>
- Claro, Y. A., y Gallardo, L. I. (2019). *Estrategias lúdico pedagógicas que disminuyen los niveles de agresividad que presentan los niños del grado 3° del centro educativo chiquilladas, del municipio de Ocaña, norte de Santander y que fomentan la sana convivencia en el aula de clases*. [Tesis de grado, Escuela Normal Superior, de Colombia] Repositorio institucional.<http://www.enso.edu.co/biblionline/archivos/3025.pdf>
- Cortés, M. A., & López, J. D. (2019). *Juegos tradicionales, una estrategia para reducir la agresión física y verbal entre estudiantes del curso 201 del colegio distrital Guillermo Cano Isaza*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2004). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. McGraw-Hill Interamericana.
- Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). *Frustration and aggression*. Yale University Press.
- Elliot J. (2000). *La investigación – acción en educación*. Madrid. Morata.
- Erazo, R. (2020). *La lúdica, estrategia pedagógica en el comportamiento agresivo de los estudiantes de primero*. [Tesis de grado, Fundación Universitaria los Libertadores] Repositorio institucional.
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/3827>
- Esquicha, F. R. y Pérez, X. A. (2021). *Agresividad antes y durante la pandemia en estudiantes de 5to y 6to grado de primaria de una institución educativa privada de Arequipa, 2020*. [Tesis de grado, Universidad

César Vallejo] Repositorio institucional.
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/72221/Esquicha_BFR-P%
quicha_BFR-P%
SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/72221/Esquicha_BFR-P%c3%a9rez_TXA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Escobar, M. C. (2018). Los juegos tradicionales: Una aproximación a la cultura lúdica popular. *Revista Affectio Societatis*, 15(28), 61-72. <https://doi.org/10.17533/udea.ras.v15n28a04>

Federación Internacional de Damas (2021). *Reglas de las damas internacionales*. http://www.fmjd.org/rules/docs/Rules_of draughts.pdf

Fernández-Cabrera, E., & León-Ruiz, J. M. (2018). Juegos y juguetes tradicionales como elementos didácticos para la enseñanza de la historia. *Revista de Educación*, 380, 122-140. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2017-380-370>

García, L. M. (2015). Juegos y juguetes tradicionales: Identidad, cultura y educación. *Revista EUREKA sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 12(1), 68-78. http://dx.doi.org/10.25267/Eureka_ensen_divulg_cienc.2015.v12.i1.06

Gómez, M. Á. (2019). Los juegos y juguetes tradicionales en la educación infantil. *Infancia y Aprendizaje*, 42(3), 601-623. <https://doi.org/10.1080/02103702.2019.1596594>.

Gómez, G. A., & Etxebarria, I. P. (2018). Juegos y deportes tradicionales: una herramienta educativa para el desarrollo integral del niño y la niña. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 18(69), 573-584. <https://doi.org/10.15366/rimcafd2018.69.012>

Guerrero, M. R., & Berríos, G. A. (2014). Estrategia didáctica basada en el uso de materiales de reciclaje para desarrollar la creatividad en estudiantes del grado octavo. *Revista Científica de Administración, Economía y Negocios*, 2(4), 23-34.

Guzmán, L. M. (2021). *Disminuir los niveles de agresividad en los niños y niñas a partir de una Gestión Escolar en la IE N° 358 del Distrito de Pazos* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. Repositorio Institucional UCSS. <https://hdl.handle.net/20.500.14095/912>

Huesmann, L.R. (1988). An information processing model for the development of aggression. *Aggressive Behavior*, 14, 13-24. <https://arg.isr.umich.edu/wp-content/uploads/2021/03/1988.Huesmann.InfoProcessingModelfortheDevelopmentofAgg.AggbBehav.pdf>

Huizinga, J. (2002). *Homo ludens: A study of the play element in culture*. Routledge.

La Torre, J. (2018). *Manualidades con palillos de madera: aprende a hacer objetos con palillos de madera*. Editorial CEP.

Leiva López, N. (2019). *Programa de actividades lúdicas en la agresividad en niños de una institución educativa de Virú* [Tesis de licenciatura,

- Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37978>
- Lewin, K. (1973). Action research and minority problems. En G. Lewin (Ed.), *Resolving social conflicts: Selected papers on group dynamics* (pp. 201-216). Souvenir Press.
- Llano, M. (2008). *Juego de la sogá. En Juegos populares y tradicionales* (pp. 56-57). Madrid: Gymnos.
- Lúpori, V. A., & Senn, M. P. (2020). *Juego y educación: Concepciones, usos y sentidos en el segundo ciclo de una escuela primaria de la ciudad de Córdoba* [Tesis de grado, Universidad Católica de Córdoba]. Repositorio Institucional UCC. <https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/2867/>
- Melhuish, K. (2007). Childhood games and toys in traditional African society". *African Study Monographs*, 28(4), 181-201.
- Ministerio de Educación. (2017). *Cartilla de planificación curricular para educación primaria*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/cartilla-planificacion-curricular.pdf>
- Ministerio de Educación. (2019). *La planificación en la educación inicial: Guía de orientaciones*. Biblioteca Nacional del Perú. https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/la_planificacion_en_la_educacion_inicial_guia_de_orientaciones.pdf
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. Biblioteca Nacional del Perú. https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/la_planificacion_en_la_educacion_inicial_guia_de_orientaciones.pdf
- Ministerio de Educación. (2020). *Orientaciones para la evaluación de competencias, condiciones para la promoción, recuperación pedagógica y permanencia en el marco de la RVM N.º 00094-2020-MIN*.
- Nevado, J. P. (2019). La función educativa de los juegos y juguetes tradicionales. *Revista Educación y Humanismo*, 21(36), 50-67. <https://doi.org/10.17081/eduhum.21.36.3395>
- Pacherres Medina, V. del P. (2020). *La agresividad en los niños del quinto grado "A" de la Institución Educativa N° 094 "Soterito López Espinoza" Zarumilla - Tumbes 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44422>
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Piedrahita, J. A. (2018). Juegos y juguetes tradicionales: una alternativa para el desarrollo integral de los niños y las niñas. *Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), 87-100. <https://doi.org/10.22370/rccsh.v5i1.125>
- Quiñones, D.V. (2023). *Juegos cooperativos y conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública, San Juan*

- de *Lurigancho*, 2023. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/131005>
- Rodríguez, G. (2011). *Evaluación orientada al e- Aprendizaje estratégico*. Universidad de Navarra.
- Saray, J. (2023). *Actividades culturales que, apoyadas con el uso de estrategias lúdicas, puedan contribuir a fomentar la convivencia pacífica con estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Departamental Ignacio Pescador, de Choachí, Cundinamarca*. [Tesis, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD].
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/58668/jsarayb.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Scott, L. (1983). *Jenga [Juego de mesa]*. Londres, Inglaterra: Leslie Scott Associates.
- Tello Vallejos, S. de J. (2020). *Propuesta de programa de asertividad para disminuir la agresividad de los estudiantes de una institución educativa estatal de Chiclayo - 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/53395>
- Tobón, S. (2018). *El proyecto de enseñanza-aprendizaje: Aprendizaje y evaluación*. CIFE. ISBN 978-1-945721-06-9
- Vásquez, L.E. y Cabrera, V.A. (2021). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *Revista UNIMAR*, 40(1), 54-75. DOI:<https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar40-1-art3>
- Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*.
<https://www.fre.uy/a/cb9c5ac3/vigotskiLIBROCOMPLETO-el-desarrollo-de-los-procesos-psicologicos-superioresSINCOPYRIGHT.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PREVENIR LA AGRESIÓN EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 16164, SAN JUAN BAUTISTA - EL HUACO

| PROBLEMA | OBJETIVOS | CAMPOS DE ACCIÓN | ACCIÓN GENERAL | ACTIVIDADES ESPECÍFICAS | METODOLOGÍA |
|--|---|--------------------------------|--|---|--|
| ¿Cómo prevenir la agresión en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 16164, San Juan Bautista - El Huaco, ¿a partir de la planificación e implementación de estrategias lúdicas? | <p>OBJETIVO GENERAL: Prevenir la agresión en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 16164, San Juan Bautista - El Huaco, a partir de la planificación e implementación de estrategias lúdicas.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la planificación de las experiencias de aprendizaje incorporando estrategias lúdicas para prevenir la agresión en los estudiantes. | Planificación curricular | Planificación curricular de experiencias de aprendizaje | <ul style="list-style-type: none"> - Negociación con las maestras acerca de la necesidad de mejorar la planificación de experiencias de aprendizaje. - Planificación e implementación de las experiencias de aprendizaje incorporando las estrategias lúdicas. - Selección y mapeo de los juegos a implementar - Evaluación de la planificación de las experiencias de aprendizaje. | <p style="text-align: center;">TIPO DE INVESTIGACIÓN Investigación Acción Educativa</p> <p style="text-align: center;">FASES DE LA INVESTIGACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexión y diagnóstico del problema a ser abordado. - Elaboración de un plan de acción que se convierte en hipótesis de trabajo. - Ejecución y desarrollo del plan de acción. - En base a los resultados se obtienen conclusiones. <p style="text-align: center;">PARTICIPANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • 03 docentes. • 13 estudiantes de 2do grado de educación primaria. |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Optimizar el desempeño docente con el uso de las estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje para prevenir conductas de agresión entre los estudiantes. | Estrategias didácticas lúdicas | Aplicación de estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje. | <ul style="list-style-type: none"> - Contextualización de las estrategias lúdicas seleccionadas. - Ejecución de las actividades de aprendizaje con implementación de estrategias lúdicas. - Evaluación del impacto de las actividades de aprendizaje. | |

ANEXO 2

PLAN DE ACCIÓN

Objetivo específico 1: Mejorar la planificación de las experiencias de aprendizaje incorporando estrategias lúdicas para prevenir la agresión en los estudiantes.

| Acción general | Actividades específicas | Fecha | Técnicas y procedimientos para el control y registro de información |
|---|---|----------------------------|--|
| Planificación curricular de experiencias de aprendizaje | - Negociación con las maestras acerca de la necesidad de mejorar la planificación de experiencias de aprendizaje. | Agosto 2022 | Acta y fotografía |
| | - Planificación e implementación de las experiencias de aprendizaje incorporando las estrategias lúdicas. | Agosto – noviembre de 2022 | Diarios de campo |
| | - Selección y mapeo de los juegos a implementar. | Agosto y setiembre de 2022 | Análisis documental |
| | - Evaluación de la planificación de las experiencias de aprendizaje. | Diciembre de 2022 | Diarios de campo |

Objetivo específico 2: Optimizar el desempeño docente con el uso de las estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje para prevenir conductas de agresión entre los estudiantes.

| Acción general | Actividades específicas | Fecha | Técnicas y procedimientos para el control y registro de información |
|--|--|--------------------------|---|
| Aplicación de estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje. | - Contextualización de las estrategias lúdicas seleccionadas. | Agosto – septiembre 2022 | Diarios de campo Fotografías. |
| | - Ejecución de las actividades de aprendizaje con implementación de estrategias lúdicas. | Agosto - noviembre 2022 | Fotografía. Diarios de campo |
| | - Evaluación del impacto de las actividades de aprendizaje. | Agosto - Diciembre 2022 | Ficha de observación |

ANEXO 3

ACTA DE COMPROMISO DE LAS DOCENTES

ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA REALIZACIÓN DE INVESTIGACIÓN DE TESIS

En la localidad de San Juan Bautista - El Huaco, a los 11 días del mes de octubre del año 2022, siendo las 8 horas, se deja constancia que:

Yo, **Karina Delgado Horna**, docente del segundo grado de Educación Primaria de la **Institución Educativa N° 16164**, autorizo formalmente la realización de un trabajo de investigación de tesis por parte de los profesores Karla Lisbe Pérez Ramos y Gloria Peralta Quintana investigadores, quienes han solicitado permiso para desarrollar dicho estudio en el aula a mi cargo.

La investigación tiene como título:

"Estrategias lúdicas para prevenir la agresión en estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 16164, San Juan Bautista - El Huaco."

Esta autorización se otorga tras observar conductas agresivas en algunos estudiantes del segundo grado, situación que motiva el interés por aplicar estrategias que contribuyan a la mejora del clima escolar y el bienestar emocional de los alumnos.

La docente se compromete a brindar las facilidades necesarias para el desarrollo de la investigación, respetando los lineamientos éticos y pedagógicos correspondientes.

Sin otro particular, se firma la presente acta para los fines que estime conveniente.



Karina Delgado Horna
Docente - Segundo Grado
IE N° 16164 - San Juan Bautista - El Huaco

DNI: 43542185



Gloria Peralta Quintana
Estudiante de investigación de tesis

DNI: 27719217



Karla Lisbe Pérez Ramos
Estudiante de investigación de tesis

DNI:40694500

ANEXO 4

PLANIFICACIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA

"Jugamos con el Tumba Latas en la sustracción"

DATOS INFORMATIVOS:

| | | | |
|----------|------------------------------------|--------|---------------|
| I.E. | 16164 "San Juan Bautista" El Huaco | | |
| DOCENTE: | Karina Delgado Horna | | |
| GRADO | 2do grado | FECHA: | 17 /07 / 2023 |

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| Área, competencias y capacidades | Desempeños | Criterios de evaluación |
|---|--|--|
| MATEMÁTICA Resuelve problemas de cantidad Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. | <ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre datos y una o más acciones de comparar, igualar, reiterar, cantidades y las transforma en expresiones numéricas de adición, sustracción de números naturales. • Realiza afirmaciones sobre las relaciones entre sumas y restas, luego las justifica con varios ejemplos y sus conocimientos matemáticos. • Justifica su proceso de resolución y los resultados obtenidos. | <ul style="list-style-type: none"> - Participación activa en el juego. - Aplicación de estrategias. - matemáticas en el registro de puntajes. - Actitudes de respeto y cooperación durante la actividad. |
| Propósito | Resolvemos problemas de (sustracción) aplicando diversas estrategias. | |
| Evidencia | Ficha de trabajo de resolución de problemas de sustracción | |
| Instrumento de evaluación | Escala valorativa | |

| | |
|----------------------------------|---|
| Enfoque transversal | Enfoque de orientación al bien común |
| Valores | - Solidaridad - Empatía |
| Actitudes o acciones observables | - Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas. - Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran. |
| Competencia transversal | Gestiona su aprendizaje de manera autónoma |
| Desempeños | -Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta. -Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados. |

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

| ¿Qué se debe hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión? |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ❖ Elaborar la sesión ❖ Ficha de aprendizaje ❖ Imágenes y anexos impresos | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Fichas adaptadas de la actividad. ❖ Cuaderno u hojas de reúso. ❖ Lapicero, lápiz, colores, etc. |

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO ----- Tiempo aproximado: 20

Motivación: Inicia una conversación sobre juegos tradicionales y pregunta a los estudiantes cuáles conocen.

Presentación del juego: Explica las reglas del "Tumba Latas":

Los estudiantes lanzarán pelotas para tumbar las latas numeradas.

Cada lata tiene un valor según su número.

El objetivo es sumar el mayor puntaje posible.

Normas de convivencia: Establece reglas para fomentar el respeto y la cooperación, como:

Respetar el turno de palabra.

Ayudar a los compañeros.

Celebrar los logros de los demás con aplausos

Planteamos la siguiente pregunta como conflicto cognitivo:

¿será importante ubicar de forma correcta las latas y qué pasaría si no se colocaría así?

Se presenta el propósito de la clase de hoy:

Hoy resolveremos problemas de adición y sustracción utilizando latas vacías

Se socializan los criterios de evaluación:

- ✓ **Identifica** los datos del problema para resolver las operaciones aditivas (sustracción).
- ✓ **Aplica** sus estrategias de cálculo para resolver los problemas de sustracción.
- ✓ **Explica** las estrategias utilizadas en la resolución de problemas aditivos (sustracción).

Recordamos las siguientes recomendaciones:

- Escuchar y respetar la opinión de los demás.
- Ser solidarios al trabajar en equipo.
- Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

DESARROLLO ----- **Tiempo aproximado: 60**

FAMILIARIZACIÓN CON EL PROBLEMA -----

Se plantea el siguiente problema:

En la Institución Educativa 16164 San Juan Bautista – El Huaco, los niños y niñas están juntando latas vacías para reciclar. El lunes, Alicia juntó 12 latas, el martes, Pedro juntó 9 latas y el miércoles, **juntaron 7 latas menos**, del total entre lunes y martes. ¿Cuántas latas juntaron en total en los tres días? Responden las siguientes preguntas:

- ¿De qué trata el problema?
- ¿Qué datos nos presenta el problema?
- ¿Qué nos pide resolver?

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS -----

Responden las preguntas:

- ¿Qué debo identificar para resolver el problema?
- ¿Con que material podemos representar el problema?
- ¿Cuál de los tres datos irá en la primera posición? ¿Por qué?

SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES -----

Realizan la representación del problema en el tablero posicional ubicando las cifras en la posición correcta.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN -----

Responde la siguiente pregunta para formalizar sus aprendizajes:

¿Qué es la sustracción?

La resta o sustracción es una operación matemática que consiste en sacar, quitar, reducir o separar algo de un todo. Restar es una de las operaciones básicas de las matemáticas junto a la suma, que es su proceso inverso.

Los elementos o partes que componen la resta son: El minuendo, que es el número al que vamos a restar o sustraer elementos. El sustraendo que es la cantidad de elementos que vamos a restar al minuendo. El resultado se le conoce como diferencia.

Reflexionan mediante las siguientes preguntas:

- ¿Qué acción se realizan en los problemas de sustracción?
- ¿Cuál de los dos termino es el que va primero en una sustracción?
- ¿De qué otra manera podríamos resolver los problemas de sustracción?

PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS -----

Para poder seguir practicando y poniendo en ejecución las estrategias aprendidas brindamos la ficha de actividad.

$$12 - 2 = 10$$

Minuendo Sustraendo Diferencia

Respondemos las siguientes preguntas:

¿Qué aprendiste en esta actividad?

¿Cómo vas a utilizar tus aprendizajes en tu vida diaria?

¿Tuviste alguna dificultad en el desarrollo de la actividad? ¿Cómo lo resolviste?

Ahora te invitamos a reflexionar sobre lo aprendido.

Evalúa tus aprendizajes teniendo en cuenta los criterios:

| Criterios | Sí | No | Explico cómo lo logré |
|---|----|----|-----------------------|
| - Identifiqué los datos del problema para resolver las operaciones aditivas (sustracción). | | | |
| - Apliqué mis estrategias de cálculo para resolver los problemas de sustracción. | | | |
| - Explicé las estrategias utilizadas en la resolución de problemas aditivos (sustracción). | | | |


PROFESORA
Karina Delgado Horna
43542185


PROFESORA
Gloria Peralta Quintana
27719217


PROFESORA
Karla Lisbe Pérez Ramos
40694500

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA

Aprendemos con textos instructivos: “Cómo jugar con el ula ula”

| | | | |
|---------------------|---|------------------------|-------------|
| IE | 16164 “San Juan Bautista el Huaco” | | |
| ÁREA | COMUNICACIÓN | FECHA | 12 -09 - 23 |
| DOCENTE | Karina Delgado Horna | GRADO Y SECCIÓN | 2° |
| PROPOSITO | Los estudiantes leerán y comprenderán un texto instructivo sobre el juego del <i>ula ula</i> para aplicar sus reglas en la práctica, promoviendo conductas de respeto, colaboración y autocontrol durante el juego. | | |
| PAUSA ACTIVA | Gira que gira | | |

| COMPETENCIAS/ CAPACIDADES | ESTANDAR | CRITERIO DE EVALUACIÓN | EVIDENCIA | INST. DE EVALUACIÓN |
|--|---|--|---|---|
| LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito | Lee y comprende textos instructivos simples con vocabulario cotidiano y con estructura básica (título, materiales, pasos). Reflexiona sobre su utilidad y relación con su vida cotidiana. | Infiere información, anticipando el contenido del texto, a partir de algunos indicios (tipografía, índice) . Deduce las características de personas, personajes, objetos y lugares, así como el significado de palabras en contexto y expresiones con sentido figurado. | En una hoja de aplicación identifica las características de los personajes | Lista de cotejo Escala de valoración |

| ENFOQUE | ACCIONES OBSERVABLES |
|-----------------------------|---|
| ENFOQUE AMBIENTAL | Docentes y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, a favor de la limpieza de los espacios educativos que comparten, así como de los hábitos de higiene y alimentación saludables. |
| ENFOQUE IGUALDAD DE GÉNERO. | Docentes y directivos fomentan una valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas |

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión? |
|--|--|
| Elaborar el instrumento de evaluación. Ampliar el texto Elaborar la sesión | Lápiz, borrador y plumones Hojas y cuaderno |

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

Tiempo aproximado: 20 minutos

- Saludo y breve conversación sobre juegos que conocen.
- Presentación del texto “Movemos el cuerpo con el ula ula”.
- Lectura guiada del texto instructivo.
- Identificación de partes del texto: título, materiales, pasos.
- Preguntas de comprensión.
- Ensayo de lectura en parejas.

ANTES DE LA LECTURA:

Recuerdan el propósito de lectura.

Se exploran las características del texto a través de las siguientes preguntas:

¿Quién escribe? ¿Qué eventos incluye?

Se anticipa el contenido mediante el título y las imágenes del texto, y se hacen preguntas: “¿De qué tratará la historia?” “¿Cómo creen que el personaje describirá sus experiencias?”

MOVEMOS EL CUERPO CON EL ULA,ULA

Propósito del texto:

Este texto te enseñará **cómo usar el ula ula correctamente** y cuáles son las **reglas que debes seguir** para jugar de manera divertida y segura con tus compañeros.

¿Qué necesitas?

- Un ula ula (aro de plástico liviano y resistente)
- Espacio libre para moverte sin chocar
- Ropa cómoda para jugar



A seguir **instrucciones paso a paso**.

- A conocer y respetar **reglas de juego**.
- A practicar un juego divertido que también mejora tu salud.
- A **convivir mejor** con tus compañeros en el recreo o en casa.

DURANTE LA LECTURA

La docente indica a los estudiantes que lean el texto de manera silenciosa en pareja o en grupo pequeño.

Se les pide que subrayen las palabras cuyo significado no conocen.

Responden a preguntas de localización:

¿Qué es el ula ula? El **ula ula** es un aro que se mueve alrededor de tu cintura cuando haces un movimiento circular con tu cuerpo. También puedes usarlo en los brazos, el cuello o incluso una pierna. También podemos usarlo para saltar en el patio, ¡Es un juego que mejora tu equilibrio y es muy divertido!



Pasos para jugar con el ula ula:

1. **Párate derecho**, con los pies separados y el aro en tu cintura.
2. **Sujeta el ula ula con las dos manos** y colócalo contra tu espalda.
3. **Da un pequeño empujón con las manos** para hacerlo girar hacia adelante.
4. **Mueve tu cintura de un lado a otro** para que el aro no se caiga.
5. Si se cae, **vuelve a intentarlo con calma y sin enojarte**. ¡Todo es práctica!

Reglas para jugar con respeto

| Regla | ¿Por qué es importante? |
|---|-----------------------------------|
| 1. Jugar en tu espacio sin empujar | Para no chocar con tus compañeros |
| 2. Esperar tu turno si hay pocos aros | Para que todos participen |
| 3. No burlarse si alguien no sabe | Para que todos se sientan bien |
| 4. Escuchar al profesor cuando da instrucciones | Para que el juego sea seguro |
| 5. Ayudar a quien lo necesite | Para que todos aprendan juntos |

DESPUÉS DE LEER:

En plenario, comparten las características del personaje que lograron identificar. Se les recuerda que algunas veces las características no se encuentran escritas en el texto y habrá que deducirlas a partir de las acciones que realiza el personaje.

Ejemplo:

Responden a las preguntas:

¿Qué se refleja en el texto

¿Qué pasos debemos seguir para leer un texto instructivo

Se reflexiona en grupo a partir de las preguntas de la docente:

- ¿Qué podríamos aprender de este texto?

Se les entrega papelotes, plumones para que realicen un organizador gráfico (por ejemplo, un mapa conceptual) donde se consigne lo siguiente:

Responder a las interrogantes.

Escribe los pasos del texto

Escribe las reglas del texto

Al terminar socializan sus productos y concluyen en la idea principal del texto:

¿De qué se habla en el texto?

CIERRE

La docente desarrolla las habilidades meta cognitivas de los estudiantes a través de las siguientes preguntas:

¿Qué hemos aprendido hoy? ¿de qué manera lo que han aprendido hoy les ayuda a prepararse para escribir un texto instructivo? ¿cómo se han sentido haciendo estas actividades?, ¿qué les permitió hacerlo? ¿para qué les servirá lo que han aprendido hoy?


PROFESORA
Karina Delgado Horna
43542185


PROFESORA
Gloria Peralta Quintana
27719217


PROFESORA
Karla Lisbe Pérez Ramos
40694500

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE PERSONAL SOCIAL



Convivimos en armonía jugando a la ronda

DATOS INFORMATIVOS:

| | | | |
|------------------|------------------------------------|--------|--------------|
| I.E. | 16164 "San Juan Bautista el Huaco" | | |
| DOCENTE: | Karina Delgado Horna | | |
| GRADO Y SECCIÓN: | 2do grado | FECHA: | 18 /10/ 2023 |

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

| Área, competencias y capacidades | ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE | Criterios de evaluación | Instrumento de evaluación |
|---|---|---------------------------------|---------------------------|
| Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Interactúa con todas las personas sin discriminar. - Practica normas de convivencia. - Participa en actividades de grupo | Se relaciona con respeto, cumple normas y acuerdos. Identifica conductas agresivas y propone alternativas para una convivencia pacífica en el aula y en su comunidad escolar | Participa en juegos sin agredir | Lista de cotejo |
| Propósito | Los estudiantes reconocerán la importancia de respetar normas de convivencia en situaciones de juego, identificando conductas agresivas y proponiendo soluciones, a través del juego de la ronda como herramienta para promover el respeto y la colaboración entre compañeros | | |
| Evidencia | Identifica y participa con respeto y empatía en actividades lúdicas. - Reconoce conductas que afectan la convivencia. - Propone soluciones para convivir mejor | | |

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

| ¿Qué se debe hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión? |
|---|---|
| Elaborar la sesión Fichas de aprendizaje y ficha de evaluación Imágenes y anexos impresos | Fichas adaptadas de la actividad. Cuaderno u hojas de reúso. Lapicero, lápiz, colores, etc. |

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO ----- **Tiempo aproximado: 20**

Dinámica de saludo: "La ola de la amistad".

Pregunta inicial: ¿Qué pasa cuando alguien se enoja en el recreo?

Dialogamos sobre peleas y gritos en el aula o patio.

El propósito de hoy es:

Los estudiantes conviven en armonía utilizando el juego de la ronda

Recordamos los siguientes acuerdos: Escuchar y respetar la opinión de los demás, Ser solidarios al trabajar en equipo. Tener nuestros materiales de trabajo listos y en orden.

PROBLEMATIZACIÓN -----

Observa y lee la siguiente situación:

Durante el recreo, algunos niños y niñas de quinto grado deciden jugar a la ronda. Al principio, todos están contentos, pero pronto comienzan los problemas: algunos no quieren seguir las reglas, otros no permiten que todos participen, y algunos se burlan si alguien se equivoca. Poco a poco, el juego se vuelve incómodo y ya nadie se divierte.

Reflexiona y responde:

¿Por qué es importante respetar las reglas en un juego como la ronda?

¿Cómo podemos asegurarnos de que todos se sientan incluidos y respetados al jugar?

¿Qué podemos hacer si alguien no respeta a los demás durante el juego?

¿Qué valores ponemos en práctica cuando jugamos juntos y buscamos que todos lo pasen bien?

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

1. Identificación de hechos:

- Algunos compañeros no siguen las reglas del juego.
- Otros excluyen a algunos niños o niñas del grupo.
- Se producen burlas o actitudes irrespetuosas.

2. Identificación de emociones y consecuencias:

- ¿Cómo se sienten los niños y niñas que no son aceptados en el juego?
- ¿Cómo cambia el ambiente del grupo cuando no hay respeto?
- ¿Por qué deja de ser divertido el juego cuando no se actúa con empatía?

3. Análisis de valores y actitudes:

- ¿Qué valores se deben promover en un juego compartido? (respeto, empatía, justicia, solidaridad).
- ¿Qué actitudes favorecen la convivencia armoniosa en grupo?
- ¿Por qué seguir las reglas es una forma de buscar el bien común?

TOMA DE DECISIONES

Con base en el análisis, se guía a los estudiantes a tomar decisiones conscientes y colectivas que promuevan una mejor convivencia:

1. Tomar acuerdos democráticos:

- Establecer, entre todos, reglas claras para jugar a la ronda de manera justa.
- Acordar cómo actuar si alguien no respeta las reglas o a sus compañeros.
- Incluir a todos y todas en el juego, valorando las diferencias.

2. Comprometerse con el grupo:

Cada estudiante puede expresar cómo se compromete a actuar para que todos se diviertan.

- Se puede construir entre todos un pequeño “Pacto de juego en armonía” con normas consensuadas.
- 3. **Reflexionar sobre el bien común:**
- Reconocer que el bienestar de todos se logra cuando hay respeto y participación.
- Valorar que un juego es más divertido y significativo cuando todos se sienten incluidos y respetados.

CIERRE ----- Tiempo aproximado: 20

Momento de reflexión grupal (10-15 minutos)

1. **Rueda de diálogo o asamblea rápida**

Reúne a los estudiantes en círculo y guíalos con preguntas como:

- ¿Cómo nos sentimos al jugar respetando las reglas y a los compañeros?
- ¿Qué hicimos para que todos participen y se diviertan?
- ¿Qué aprendimos hoy sobre convivir en armonía?


2. **Conclusión colectiva**

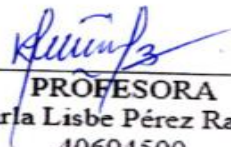
Escríbela en la pizarra (o en un palógrafo con ayuda de los estudiantes). Por ejemplo:

“Cuando jugamos con respeto, inclusión y siguiendo las reglas, todos nos sentimos bien y disfrutamos. Eso es convivir en armonía y buscar el bien común.”

| Criterios | Sí | No | Explico cómo lo logré |
|--|----|----|-----------------------|
| • Respeté a mis compañeros durante el juego. | | | |
| • Ayudé a que todos se sintieran incluidos. | | | |


 PROFESORA
 Karina Delgado Horna
 43542185


 PROFESORA
 Gloria Peralta Quintana
 27719217


 PROFESORA
 Karla Lisbe Pérez Ramos
 40694500

ANEXO 5

FOTOS DE LA EJECUCION DE SESIONES DE APRENDIZAJE

FOTOGRAFÍAS DE TUS ACTIVIDADES



ANEXO 6

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE CONDUCTAS AGRESIVAS

DIMENSIÓN VERBAL

| EVALUACIÓN DE ENTRADA | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-------------|-------------|----------------|-------------|-----------|-------------|-------------|-------------|-----------|-------------|
| x | Burlas | | Apodos | | Discusiones | | Malas palabras | | Amenazas | | Habladurías | | Insultos | |
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Siempre | 6 | 46.0 | 7 | 54.0 | 6 | 46.0 | 9 | 69.0 | 8 | 62.0 | 7 | 54.0 | 8 | 62.0 |
| Casi siempre | 4 | 31.0 | 4 | 31.0 | 3 | 23.0 | 3 | 23.0 | 2 | 15.0 | 3 | 23.0 | 2 | 15.0 |
| Nunca | 3 | 23.0 | 2 | 15.0 | 4 | 31.0 | 1 | 8.0 | 3 | 23.0 | 3 | 23.0 | 3 | 23.0 |
| Total | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 |
| EVALUACIÓN DE SALIDA | | | | | | | | | | | | | | |
| x | Burlas | | Apodos | | Discusiones | | Malas palabras | | Amenazas | | Habladurías | | Insultos | |
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Siempre | 2 | 15.0 | 2 | 15.0 | 3 | 23.0 | 1 | 8.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 | 1 | 8.0 |
| Casi siempre | 3 | 23.0 | 4 | 31.0 | 4 | 31.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 | 5 | 38.0 | 5 | 38.0 |
| Nunca | 8 | 62.0 | 7 | 54.0 | 6 | 46.0 | 10 | 77.0 | 10 | 77.0 | 7 | 54.0 | 7 | 54.0 |
| Total | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 |

Nota: Elaborado por el equipo de investigación realizado en base a la ficha de observación aplicada a los niños de 2^{do} grado de la Institución Educativa N° 16164 San Juan Bautista - El Huaco

Descripción e interpretación

La tabla 1 muestra la evaluación de las conductas en cuanto a la dimensión de agresión verbal de los estudiantes. Se observa claramente una diferencia significativa entre los datos de la evaluación de entrada con los de salida, respecto a la ubicación del grupo en la categoría “siempre”. En la evaluación de entrada se observa que la mayoría de estudiantes manifiestan conductas agresivas verbales como “malas palabras” 69%, amenazas e insultos 62%, respectivamente; habladurías 54%, burlas y discusiones con 46% cada una. Sin embargo, estos porcentajes descendieron considerablemente en la evaluación de salida a porcentajes iguales o menores que 23%. Esto revela una moderación significativa del vocabulario agresivo de los estudiantes,

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN SOBRE CONDUCTAS AGRESIVAS

DIMENSIÓN FÍSICA

| EVALUACIÓN DE ENTRADA | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|---------------|------|------------------------------------|------|--------|------|-----------|------|------------------------|------|------------------------|------|---------|------|
| x | Rompe objetos | | Agresiones en ausencia de profesor | | Golpes | | Empujones | | Golpes por desatención | | Enfrentamientos mutuos | | Patadas | |
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Siempre | 5 | 38.0 | 7 | 54.0 | 9 | 69.0 | 10 | 77.0 | 5 | 38.0 | 6 | 46.0 | 6 | 46.0 |
| Casi siempre | 4 | 31.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 | 1 | 8.0 | 4 | 31.0 | 3 | 23.0 | 3 | 23.0 |
| Nunca | 4 | 31.0 | 4 | 31.0 | 3 | 23.0 | 2 | 15.0 | 4 | 31.0 | 4 | 31.0 | 4 | 31.0 |
| Total | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 |

| EVALUACIÓN DE SALIDA | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------|---------------|------|------------------------------------|------|--------|------|-----------|------|------------------------|------|------------------------|------|---------|------|
| x | Rompe objetos | | Agresiones en ausencia de profesor | | Golpes | | Empujones | | Golpes por desatención | | Enfrentamientos mutuos | | Patadas | |
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Siempre | 1 | 8.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 | 2 | 15.0 | 3 | 23.0 | 1 | 8.0 | 2 | 15.0 |
| Casi siempre | 3 | 23.0 | 5 | 39.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 | 3 | 23.0 | 2 | 15.0 | 3 | 23.0 |
| Nunca | 9 | 69.0 | 6 | 46.0 | 10 | 77.0 | 10 | 77.0 | 7 | 54.0 | 10 | 77.0 | 8 | 62.0 |
| Total | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 |

Nota: Elaborado por el equipo de investigación realizado en base a la ficha de observación aplicada a los niños de 2^{do} grado de la Institución Educativa N° 16164 San Juan Bautista - El Huaco

Descripción e interpretación

La evaluación de las conductas agresivas en la dimensión física refleja que antes de la intervención pedagógica la mayor parte del grupo de estudiantes mostraba “siempre” comportamientos agresivos físicos como: empujones (77%) y golpes (69%) entre otras conductas agresivas con porcentajes mayoritariamente altos en relación a las categorías “casi siempre” o “nunca”. Estos comportamientos fueron perdiéndose progresivamente en la mayoría de los niños ya que al final del plan de acción, en la evaluación de salida, se nota que solo el 8% del grupo muestra algunas conductas agresivas como romper objetos, golpear y enfrentamientos; patadas, empujones y agresiones en ausencia de profesor presenta el 15% y golpes por desatención el 23%. Situación que demuestra la influencia positiva que ha tenido el uso de estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje para la prevención de conductas agresivas.

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN SOBRE CONDUCTAS AGRESIVAS

DIMENSIÓN PSICOLÓGICA

| x | EVALUACIÓN DE ENTRADA | | | | | | | | | | | |
|----------------|-----------------------|-------------|----------------------|-------------|-------------------------|-------------|--------------------------|-------------|-----------|-------------|-----------------------|-------------|
| | Resaltan defectos | | Miradas de desprecio | | Alegría por miedo ajeno | | Alegría por quitar cosas | | Burlas | | Problemas permanentes | |
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Siempre | 6 | 46.0 | 7 | 54.0 | 8 | 62.0 | 9 | 69.0 | 8 | 62.0 | 7 | 54.0 |
| Casi siempre | 3 | 23.0 | 2 | 15.0 | 3 | 23.0 | 3 | 23.0 | 3 | 23.0 | 5 | 38.0 |
| Nunca | 4 | 31.0 | 4 | 31.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 |
| Total | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 |

| x | EVALUACIÓN DE SALIDA | | | | | | | | | | | |
|----------------|----------------------|-------------|----------------------|-------------|-------------------------|-------------|--------------------------|-------------|-----------|-------------|-----------------------|-------------|
| | Resaltan defectos | | Miradas de desprecio | | Alegría por miedo ajeno | | Alegría por quitar cosas | | Burlas | | Problemas permanentes | |
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Siempre | 2 | 15.0 | 2 | 15.0 | 1 | 8.0 | 1 | 8.0 | 1 | 8.0 | 1 | 8.0 |
| Casi siempre | 4 | 31.0 | 1 | 8.0 | 5 | 38.0 | 2 | 15.0 | 3 | 23.0 | 5 | 38.0 |
| Nunca | 7 | 54.0 | 10 | 77.0 | 7 | 54.0 | 10 | 77.0 | 9 | 69.0 | 7 | 54.0 |
| Total | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 | 13 | 100 |

Nota: Elaborado por el equipo de investigación realizado en base a la ficha de observación aplicada a los niños de 2^{do} grado de la Institución Educativa N° 16164 San Juan Bautista - El Huaco

Descripción e interpretación.

Los resultados de la tabla 3, al igual que los anteriores resultados, revelan la eficacia de las estrategias lúdicas aplicadas en la reducción de la agresividad en los estudiantes, en este caso en la dimensión psicológica. En la evaluación de entrada se puede observar claramente que los porcentajes mayoritarios se ubican en el nivel “siempre” manifestando conductas agresivas de carácter psicológico, entre las cuales tenemos: alegría por quitar cosas con 69%; burlas y alegría por miedo ajeno 62%; miradas de desprecio y problemas permanentes 54% y “resaltan defectos” con 46%. Mientras que, en la evaluación de salida, hubo una mejora significativa en cada indicador, reduciendo de este modo las conductas agresivas antes mencionadas, que descienden desde un 15% en las conductas “resaltan defectos” y “miradas de desprecio”; y, hasta un 8% en las conductas “problemas permanentes”, “burlas”, “alegría por quitar cosas” y “alegría por miedo ajeno”.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE CONDUCTAS AGRESIVAS

Nombre del estudiante:

IE: 16164 – San Juan Bautista - El Huaco. Edad: ... Sexo: Fecha:

| Indicadores | VALORACIÓN | | |
|--|------------|--------------|-------|
| | Siempre | Casi siempre | Nunca |
| DIMENSIÓN VERBAL | | | |
| 1. Burlas | | | |
| 2. Apodos | | | |
| 3. Discusiones | | | |
| 4. Malas palabras | | | |
| 5. Amenazas | | | |
| 6. Habladurías | | | |
| 7. Insultos | | | |
| DIMENSIÓN FÍSICA | | | |
| 8. Rompe objetos | | | |
| 9. Agresiones en ausencia del profesor | | | |
| 10. Golpes | | | |
| 11. Empujones | | | |
| 12. Golpes por desatención | | | |
| 13. Enfrentamientos mutuos | | | |
| 14. Patadas | | | |
| DIMENSIÓN PSICOLÓGICA | | | |
| 15. Resaltan defectos | | | |
| 16. Miradas de desprecio | | | |
| 17. Alegría por miedo ajeno | | | |
| 18. Alegría por quitar cosas | | | |
| 19. Burlas | | | |
| 20. Problemas permanentes | | | |