



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“LOS JUEGOS MOTORES PARA EL CONTROL DE LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”

Proyecto de investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial

Autoras:

Jenny Fernanda Casa Guayta

Tatiana Mishel Sangucho Taco

Tutor:

Msc. Catherine Patricia Culqui Cerón

PUJILÍ - ECUADOR


MARZO - 2025

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Casa Guayta Jenny Fernanda, con cédula de ciudadanía No. 0550629661, Sangucho Taco Tatiana Mishel con cédula de ciudadanía No. 0550505069 declaramos ser autores del presente proyecto de investigación: **“LOS JUEGOS MOTORES PARA EL CONTROL DE LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**, siendo la Msc. Catherine Patricia Culqui Cerón, Tutora del presente trabajo; y eximimos expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Pujilí, febrero 24 del 2025


.....
Jenny Fernanda Casa Guayta
C.C: 0550629661

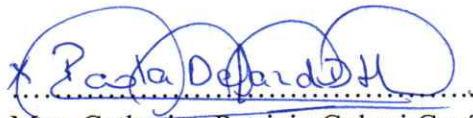

.....
Tatiana Mishel Sangucho Taco
C.C: 0550505069

AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“LOS JUEGOS MOTORES PARA EL CONTROL DE LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”, de Casa Guayta Jenny Fernanda, Sangucho Taco Tatiana Mishel, de la carrera Educación Inicial, considero que dicho Informe Investigativo es merecedor del aval de aprobación al cumplir las normas técnicas, traducción y formatos previstos, así como también ha incorporado las observaciones y recomendaciones propuestas en la pre-defensa.

Pujilí, 24 de febrero de 2025



Msc. Catherine Patricia Culqui Cerón
C.C: 0502828619

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y la Extensión Pujilí.; por cuanto, los postulantes: Casa Guayta Jenny Fernanda y Sangucho Taco Tatiana Mishel con el título de Proyecto de Investigación: **“LOS JUEGOS MOTORES PARA EL CONTROL DE LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”** han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de sustentación del trabajo de titulación.

Por lo antes expuesto, se autoriza grabar los archivos correspondientes en un CD, según la normativa institucional.

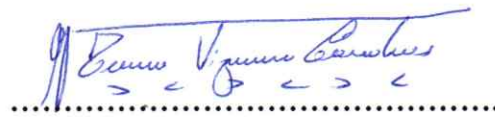
Pujilí, 24 de febrero de 2025

Para constancia firman:



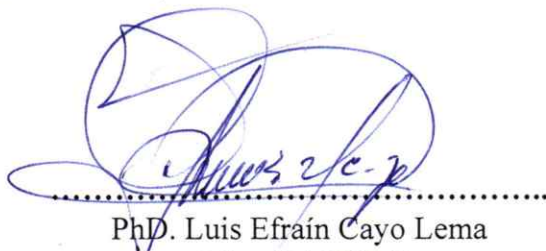
Ms.C José María Bravo Zambonino
C.C: 0501940100

LECTOR 1 (PRESIDENTE)



PhD. Tania Libertad Vizcaino Cárdenas
C.C: 0501876668

LECTOR 2 (MIEMBRO)



PhD. Luis Efraín Cayo Lema
C.C: 0501777742

LECTOR 3 (MIEMBRO)

AGRADECIMIENTO

Agradezco, en primer lugar, a Dios por su sabiduría y perseverancia, que me han permitido alcanzar mi meta. A mi madre, Piedad Guayta, a mis hermanas Jessica, Diana, Lidia, a mi hermano Bryan y a mi sobrina Paola, quienes han sido el pilar fundamental en mi vida, brindándome su apoyo incondicional y sus valiosos consejos. Gracias a ellos, hoy puedo decir que he logrado cumplir mi meta profesional.

A mi familia, que siempre ha sido un ejemplo de esfuerzo, me enseñaron a no rendirme nunca y a luchar por mis objetivos, sin importar los obstáculos que se presenten en el camino.

Fernanda

En primer lugar, agradezco a Dios por mantenerme con salud y vida, a la vez por darme sabiduría para afrontar de la mejor manera los problemas tanto personales como académicas.

A mis padres y hermanos por motivarme a seguir adelante y que a pesar de la distancia siempre me han dado su apoyo incondicional.

A la Universidad Técnica de Cotopaxi, por abrirme las puertas e inculcarme aprendizajes necesarios que me ayudaran a lo largo de mi futura carrera.

Tatiana

DEDICATORIA

A mi madre, Piedad Guayta, por su inquebrantable confianza en mí, eres la persona que siempre ha estado a mi lado, brindándome apoyo incondicional en cada paso de mi camino, gracias por tus sabios consejos y por alentarme a seguir adelante, enseñándome a nunca rendirme hasta alcanzar mis metas académicas.

A ti, abuelito Enrique Guayta, que desde el cielo guías mis pasos, cada logro en mi vida lleva tu huella y siempre estarás presente en mi memoria y en mi corazón. Para ti, mi ángel del cielo quien sigue siendo mi fuente de inspiración.

Fernanda

Este logro se lo dedico a mis padres Luis y María quienes, con su amor incondicional, paciencia y esfuerzo incansable, y a pesar de las dificultades me han ayudado a sobresalir, gracias a ellos hoy se ha hecho posible este sueño. Su apoyo y dedicación han sido la fuerza que me han impulsado a llegar hasta aquí.

También a mis hermanos, Alexis, Grace, Katerin y a mi sobrino Zaid, por su cariño, apoyo y por estar siempre a mi lado a lo largo de todo este proceso.

Tatiana

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE EXTENSIÓN PUJILÍ

TITULO: “Los juegos motores para el control de la agresividad en niños de Educación Inicial”

Autoras:

Casa Guayta Jenny Fernanda
Sangucho Taco Tatiana Mishel

RESUMEN

El presente trabajo de investigación permitió diagnosticar como los juegos motores inciden en el control de la agresividad en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa San José “La Salle”, debido a que los niños presentan ciertas conductas que afectan a su desarrollo integral y académico, lo que dificulta que los niños no puedan controlar sus emociones y actúen de una manera impulsiva con sus compañeros y personas que los rodean provocando en ellos frustración y problemas de socialización que afectará a su desempeño académico, por lo que se planteó hacer un diagnóstico de cómo los juegos motores inciden en el control de la agresividad de los niños de Educación Inicial; por lo cual en esta investigación se utilizó un enfoque cualitativo con un diseño no experimental, además se apoyó en la investigación de campo y bibliográfica a base del método inductivo, con la que se obtuvo información que ayudo a identificar de cerca la problemática. Para la recolección de la información se utilizaron como técnicas la observación y la entrevista, donde se hizo uso de los instrumentos la lista de cotejo y la guía de entrevista que permitió recopilar datos sobre como los juegos motores contribuyen en el control de la agresividad. La población estuvo conformada por 19 niños y 3 docentes, a partir de los resultados se pudo evidenciar que las docentes no aplican juegos motores que ayuden a canalizar las emociones de los niños debido al desconocimiento de los beneficios que conllevan los juegos motores. Finalmente se pudo establecer que la mayoría de los niños de la Institución no siguen instrucciones de los juegos y reaccionan de una manera impulsiva que dificulta a tener una buena relación con sus compañeros ocasionando que los niños no puedan tener un buen desarrollo integral.

Palabras clave: Juegos motores, agresividad, desarrollo integral, socialización y emociones.

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

PUJILÍ CAMPUS

TITLE: "Motor games for controlling aggressiveness in early childhood Education Children"

Authors:

Casa Guayta Jenny Fernanda
Sangucho Taco Tatiana Mishel

ABSTRACT

This research study aimed to diagnose how motor games influence the control of aggressiveness in children aged 3 to 4 at *San José "La Salle"* Educational Unit. Many children exhibit behaviors that negatively impact their holistic and academic development, making it difficult for them to regulate their emotions. As a result, they act impulsively towards their peers and others around them, leading to frustration and socialization problems that affect their academic performance. For this reason, the study sought to assess the role of motor games in managing aggressive behavior in early childhood education children. A qualitative approach was employed with a non-experimental design, supported by field and bibliographic research, using the inductive method. This approach enabled a closer examination of the issue. Data collection techniques included observation and interviews, utilizing instruments such as checklists and interview guides to gather insights into how motor games contribute to controlling aggression. The study population consisted of 19 children and 3 teachers. The findings revealed that teachers do not implement motor games as a strategy to help children regulate their emotions, mainly due to a lack of awareness regarding their benefits. Moreover, most children in the institution struggle to follow game instructions and often react impulsively, hindering their ability to build positive peer relationships. Consequently, their overall development is negatively affected.

KEYWORDS: Motor Games, Aggressiveness, Holistic Development, Socialization, Emotions.

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	ii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
<i>AGRADECIMIENTO</i>	v
.....	vi
<i>DEDICATORIA</i>	vii
.....	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
INFORMACIÓN GENERAL	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	5
JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	6
OBJETIVOS	7
Objetivo General	7
Objetivos Específicos.....	7
ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE TAREAS	8
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	9
ENFOQUE PEDAGÓGICO	10
Constructivista	10
FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	10
Psicomotricidad.....	10
LOS JUEGOS MOTORES	11
Importancia	12
Ámbito cognitivo	12
Ámbito motriz.....	12
Ámbito afectivo.....	12
Objetivos - Fines	13
Características de los juegos motores	14

Tipos de juegos motores.....	14
Juegos cooperativos	15
Juegos de roles	16
Juegos tradicionales	16
El juego motor como mediador en el aprendizaje.....	17
Desarrollo emocional del niño de 3 a 4 años	18
LA AGRESIVIDAD	19
Tipos de agresividad	19
Conductas agresivas de los niños en el contexto familiar y escolar	20
Factores que influyen en la agresividad.....	21
Factor Familiar	22
Factor influyente programas de televisión.....	22
Factor Sociocultural	22
Incidencia de los juegos motores para el control de la agresividad	22
La música y relajación.....	23
Técnica de la flor y la vela	23
Toallita húmeda sobre el rostro	23
PREGUNTAS CIENTÍFICAS	24
METODOLOGÍA	24
Enfoque de la Investigación	24
Diseño de la investigación.....	24
Tipo de investigación	24
Método de investigación	25
Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	25
La observación	26
Lista de cotejo	26
La entrevista	26
Guía de entrevista.....	26
POBLACIÓN.....	27
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ “LA SALLE”.	28
DISCUSIÓN DE LA ENTREVISTA REALIZADA A LAS DOCENTES DEL NIVEL INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ “LA SALLE”	32

CONCLUSIONES	37
RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
ANEXOS	45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE TAREAS	8
Tabla 2: Población	27
Tabla 3: Lista de cotejo	28

INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto: “Los juegos motores para el control de la agresividad de los niños de Educación Inicial”.

Fecha de inicio: Octubre 2024

Fecha de finalización: Marzo 2025

Lugar de ejecución: Unidad Educativa Particular San José “La Salle”

Barrio: San Francisco

Parroquia: La Matriz

Cantón: Latacunga

Provincia: Cotopaxi

Zona: 3

Carrera que auspicia:

Educación Inicial

Proyecto de investigación vinculado:

La psicomotricidad en el desarrollo de las habilidades y destrezas en los niños de la primera infancia.

Equipo de Trabajo:

Tutor:

Msc. Culqui Cerón Catherine Patricia

Equipo de investigadoras:

Casa Guayta Jenny Fernanda

Sangucho Taco Tatiana Mishel

Área de Conocimiento:

Educación Inicial

Línea de investigación:

Educación y Comunicación para el Desarrollo Humano y Social.

Sub líneas de investigación de la Extensión:

Prácticas pedagógico, didácticas, curriculares e inclusivas en las áreas del conocimiento.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el contexto educativo los juegos motores son una estrategia efectiva para el desarrollo físico, la coordinación motora, también promueve la regulación emocional y el comportamiento social de los estudiantes a través del movimiento y el juego los niños aprenden a desarrollar habilidades como la empatía, cooperación y el manejo de la frustración al incorporar juegos motores en el entorno educativo y familiar se fomenta un ambiente en el que los niños puedan fortalecer comportamientos saludables y relaciones interpersonales armoniosas, estableciendo las bases para un crecimiento emocional equilibrado y una convivencia pacífica con las personas. Por lo que se ha encontrado las siguientes investigaciones sobre los juegos motores para controlar la agresividad.

En Perú en una investigación realizada por la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote titulada “Juegos de roles para regular las conductas agresivas en los niños de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N.º 263– Huari, 2021”, se implementó una metodología correspondiente al tipo de investigación cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post test, la muestra de estudio estuvo conformada de 13 niños de 5 años; la técnica aplicada fue la observación y el instrumento la escala de estimación, producto del proceso de validación por juicio de expertos y la prueba piloto. El recogimiento y procesamiento de la información se realizó mediante la aplicación de la estadística descriptiva e inferencial; la prueba de hipótesis se sometió a la prueba de rangos de Wilcoxon. Los resultados obtenidos mencionan que, en el pre test el 76,9% de niños se encuentran en el nivel de medio, pero en el post test el 46.2% de niños alcanzaron a disminuir al nivel bajo. Concluyendo que los juegos de roles regulan significativamente en las conductas agresivas en los niños de 4 años, con un valor de significancia de 0,001.

De acuerdo con la investigación realizada anteriormente demuestra que los juegos de roles son una herramienta eficaz para controlar las conductas agresivas en los niños de 4 años, lo cual resalta la importancia de implementar estos enfoques lúdicos en la educación inicial, fomentando así el desarrollo emocional e integral de los niños.

Por otra parte, en Perú también se encuentra una investigación realizada por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle titulada “El juego libre para el control de la agresividad en niños de 3 a 4 años”, se determinó que los comportamientos agresivos en el

ambiente escolar activan una alarma social, en la cual la comunidad en general debe actuar para mitigar posteriores riesgos, es aquí donde surge la necesidad de profundizar en el conocimiento de esta problemática y crear estrategias que contribuyan a erradicar conductas graves en los alumnos. El objetivo fue evidenciar el impacto que tiene el Programa de Juego Libre en el manejo de la agresividad en infantes de 3 a 4 años de edad de un centro educativo. El diseño de la investigación fue cuasiexperimental, en la cual participaron 50 niños. El instrumento empleado fue un cuestionario.

Se concluye que el uso de los juegos reglados y cooperativos contribuyen significativamente en la reducción de conductas agresivas y favorece el desarrollo de conductas prosociales y académicas, y por tanto reduce y controla los problemas de aprendizaje.

En síntesis, el juego libre permite desarrollar estrategias que ayudan a controlar la agresividad de los niños dentro del ámbito familiar y escolar, esta investigación tuvo como resultado que a través los juegos cooperativos y reglados contribuyen significativamente al manejo de las emociones y conductas conflictivas en los niños.

Por otra parte, en el cantón Yaguachi – Ecuador se realizó una investigación sobre el “Programa de habilidades sociales para disminuir las conductas agresivas de los estudiantes de la Unidad Educativa N°1”. El objetivo de la investigación fue demostrar la efectividad de la aplicación del programa de habilidades sociales para reducir las conductas agresivas. Aplicaron la teoría de Bandura de que la conducta agresiva de los menores se adquiere en el entorno. Los instrumentos que utilizaron es el cuestionario de Buss y Perry. Obteniendo como resultados el 60% nivel alto, un 25% en el nivel medio y 15% en el nivel bajo de conductas agresivas. En el cual concluyeron que la aplicación del programa de habilidades sociales reduce significativamente las conductas agresivas ($\text{sig} = 000$) en estudiantes de la Unidad Educativa N°1.

Por otro lado, en la ciudad de Loja en la Unidad Educativa Municipal Héroes del Cenepa se realizó una investigación titulada “La aplicación de las actividades lúdicas y su aporte al mejoramiento de la conducta agresiva de las niñas y niños de 4 a 5 años del Inicial 2” en el cual se tomó como objetivo: Aplicar las actividades lúdicas para el mejoramiento de la conducta agresiva de las niñas y niños. Las técnicas que se emplearon fueron la encuesta y la observación de campo los instrumentos aplicados son el cuestionario y la ficha de

observación. Los resultados más importantes de la encuesta proyectaron que el 100% de la población afirma que el juego es un recurso metodológico que debe ser utilizado dentro del salón de clases y que es muy importantes en la vida de los niños. Se concluye que el empleo del post ficha de observación dio a conocer la eficacia de las actividades lúdicas en la disminución de la conducta agresiva de las niñas y niños del Inicial 2 de la Unidad Educativa Municipal Héroes del Cenepa.

En las investigaciones ya mencionadas destacan la importancia de los programas educativos y las actividades lúdicas que ayudan a fortalecer las habilidades sociales, la cooperación y el respeto mutuo entre compañeros, el cual permitieron mitigar las conductas agresivas de los niños creando un ambiente armonioso y forjando lazos de amistad entre ellos.

En la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, lamentablemente en la Unidad Educativa San José “La Salle” no se han realizado investigaciones sobre los juegos motores para controlar la agresividad en los niños de Educación Inicial II, por lo que se ha observado que los niños muestran comportamientos violentos hacia sus compañeros. Estas conductas incluyen burlas, agresiones físicas y el uso de palabras inapropiadas, lo que afecta negativamente en su desempeño académico y dificulta su capacidad para socializar con otros niños. Esta situación lleva a que los niños tengan dificultades para controlar sus emociones y tiendan a actuar de manera impulsiva, lo que resulta un incumplimiento de los valores éticos y morales. Este problema no afecta solo al ámbito escolar si no también puede surgir debido a que existen problemas dentro del entorno familiar o social, el cual provoca que el niño actúe de la misma forma que lo hace dentro del hogar.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo los juegos motores inciden en el control de la agresividad de los niños de Educación Inicial?

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La agresividad en la infancia es un problema que afecta el desarrollo emocional y social de los niños. A través de juegos motores, se busca no solo canalizar esta agresividad, sino también promover habilidades sociales y emocionales. El diagnóstico de este proyecto es **importante**, ya que permite fomentar un ambiente de aprendizaje positivo en la educación inicial, donde los niños puedan expresarse de manera saludable y aprender a gestionar sus emociones.

El **interés** de este proyecto radica en la creciente preocupación de los docentes y los padres sobre el comportamiento agresivo en los niños. Al abordar esta problemática de forma lúdica y activa, se generan espacios donde los niños pueden aprender y relacionarse entre sí de manera constructiva. Además, el uso de juegos motores atrae tanto a niños como a educadores, facilitando su integración en el ámbito escolar.

Este proyecto tiene **originalidad**, debido a que en la unidad educativa no se han realizado indagaciones previas sobre la agresividad de los niños de Educación Inicial, por lo tanto, este proyecto permitirá a los docentes y autoridades conocer los resultados de como el juego motor incide como herramienta principal para el control de los comportamientos agresivos de los niños, ayudándoles en su desarrollo emocional e integral.

Esta investigación tiene **novedad científica** ya que mediante el diagnóstico de los juegos motores se busca reducir los comportamientos agresivos de los niños de esta manera favorecerá al desarrollo de habilidades socioemocionales el cual ayuda que los niños puedan tener una convivencia armónica con las demás personas.

El desarrollo de esta investigación es **factible** ya que cuenta con la colaboración de las autoridades, docentes y padres de familia interesados en promover un desarrollo integral y saludable de los niños de la Unidad Educativa San José “La Salle”, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, además se dispone de recursos adecuados que ayudarán a controlar la agresividad en los niños contribuyendo no solo a su desarrollo físico, sino a su estado emocional y social, igualmente se cuenta con una amplia variedad de fuentes bibliográficas que facilitarán al desarrollo de la investigación propuesta de manera efectiva.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Diagnosticar como los juegos motores inciden en el control de la agresividad en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa San José “La Salle”.

Objetivos Específicos

- Analizar los contenidos teóricos y conceptuales en los que se enmarca los juegos motores y la agresividad en los niños.
- Aplicar instrumentos de investigación que permitan detectar la importancia de los juegos motores en el control de la agresividad de los niños.
- Elaborar resultados, conclusiones y recomendaciones.

ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE TAREAS

Tabla 1: ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE TAREAS

Objetivos Específicos	Actividades	Resultado de la Actividad	Evidencias
<p>Analizar los contenidos teóricos y conceptuales en los que se enmarca los juegos motores y la agresividad en los niños.</p>	<p>Buscar fuentes bibliográficas del tema planteado. Analizar fuentes bibliográficas. Redactar y elaborar el marco teórico.</p>	<p>Elaboración del marco teórico.</p>	<p>Entrega del marco teórico</p>
<p>Aplicar instrumentos de investigación que permitan detectar la importancia de los juegos motores en el control de la agresividad de los niños.</p>	<p>Elaboración de instrumentos. Validación de instrumentos. Socialización en las instituciones. Aplicación del instrumento.</p>	<p>Instrumentos validados.</p>	<p>Presentación de los instrumentos de investigación.</p>
<p>Elaborar resultados, conclusiones y recomendaciones.</p>	<p>Interpretación de los resultados de la entrevista aplicada a los docentes y la lista de cotejo.</p>	<p>Presentación de los resultados y de la interpretación.</p>	<p>Presentación de conclusiones y recomendaciones.</p>

ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Una vez revisados los repositorios digitales de las diferentes universidades a nivel internacional, nacional y local, se han encontrado las siguientes investigaciones que tiene relación con el tema del proyecto:

Para Yanes (2016) en la tesis “La lúdica como estrategia orientada a la disminución de la agresividad en los niños y niñas del nivel pre-escolar de la institución educativa mis angelitos. Se propuso como objetivo Plantear desde la lúdica estrategia orientada a la disminución de la agresividad en los niños y niñas del nivel preescolar; a partir de la descripción de los factores que provocan la agresividad infantil y el impacto en el rendimiento escolar. El tipo de investigación a desarrollar en este proyecto hace referencia a la investigación cualitativa. Se concluye que existen niños agresivos por muchos medios o factores, pero el principal es el hogar cabe anotar, que esta es la primera escuela que el niño (a) visita desde el momento en que nace, allí aprende de sus padres y del medio que los rodea, la convivencia en un hogar disfuncional genera inseguridad, desapego, intolerancia y su reacción ante estímulos provocados será la aprendida en casa; este tipo de comportamientos genera bajo rendimiento escolar ya que no le da importancia a los estudios y a todo lo que en la escuela se realice.

Por otro lado, Guerrero (2018), en la investigación "El juego, estrategia metodológica para erradicar el comportamiento agresivo y formar en la sana convivencia en los niños y niñas del Nivel Inicial". En ella, se establece como objetivo principal potenciar la sana convivencia en los niños de la educación inicial mediante el juego como herramienta para erradicar la agresividad en el contexto escolar. La investigación se enmarca en un diseño cuasi experimental, con un nivel de investigación explicativo. Los resultados de la investigación confirman que el juego es una estrategia efectiva para erradicar la agresividad y promover la sana convivencia en la educación inicial. Además, se concluye que los niños aprenden a: respetar las reglas y normas; resolver conflictos de forma pacífica; comprender y gestionar sus emociones; desarrollar la empatía y la cooperación; y, a construir relaciones positivas con sus compañeros, por lo que el autor recomienda que las instituciones educativas implementen propuestas pedagógicas que incorporen el juego como herramienta de aprendizaje.

Por último, Echeverría (2016) sobre “El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial, del centro muñequitos de chocolate del cantón Quito”, tuvo como objetivo investigar sobre la incidencia del juego cooperativo entre las niñas y niños de educación inicial. Se abordó desde dos enfoques: cualitativo y cuantitativo. El estudio concluyó señalando, que la mayoría de los infantes se muestran animados en colaborar en el juego cooperativo de las ollitas encantadas, aseveración que se ratificó en la entrevista realizada a los docentes, pues se pudo emplear este juego como estrategia para desarrollar las relaciones interpersonales entre los infantes.

Las investigaciones expuestas, coinciden en resaltar la importancia del juego como herramienta fundamental en la Educación Infantil para fomentar la convivencia y reducir la agresividad, a través de actividades lúdicas los niños aprenden a gestionar sus emociones, resolver conflictos de manera pacífica y a establecer relaciones interpersonales saludables lo que les ayudara en su desarrollo social y académico.

ENFOQUE PEDAGÓGICO

Constructivista

En la presente investigación se enfatizó en un enfoque constructivista:

Según Piaget (1968) "dentro de los beneficios que tiene el enfoque constructivista se tiene el desarrollo de las habilidades cognitivas, el aseguramiento de aprendizajes significativos perdurables el fomento del desarrollo del alumno" (p.45)

Esta investigación se encuentra enmarcado bajo un enfoque constructivista ya que los juegos motores fomentan un aprendizaje activo y constructivo que es fundamental para el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, a través de estos juegos los niños estimulan un desarrollo integral y un aprendizaje significativo.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

Psicomotricidad

La psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del

movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. Al pretender estudiar el movimiento como fenómeno de comportamiento no puede aislarse de otras cosas. Sólo considerado globalmente, en donde se integran tanto los movimientos expresivos como las actitudes significativas se puede percibir la especificidad motriz y actitudinal del ser humano (Fonseca, 1996).

Según Aucouturier (2004) afirma que “la Psicomotricidad es una invitación a comprender todo lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz, una invitación a comprender el sentido de sus conductas. (p. 17)

Para, Ruíz y Ruíz (2017) “la psicomotricidad es una técnica que tiende a favorecer el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que el niño y niña va a establecer con el mundo que le rodea (en muchos casos a través de los objetos)”

Estos autores destacan que la psicomotricidad no solo estudia el movimiento físico, sino que esta se relaciona con la expresión integral del individuo, incluyendo la disciplina y los comportamientos tanto expresivo como actitudinal.

LOS JUEGOS MOTORES

Para, Cobos Pino (2011) el juego motor es uno de los recursos más utilizados por y para niños que se encuentran en sus primeros años de vida, por eso se puede afirmar que es innato. Se trata de una actividad repleta de contenido lúdico, que permite al infante tener una sensación de goce y disfrute cuando lo está llevando a la práctica.

Según Chiva et al. (2015) valoran el juego motriz como el conjunto de posturas dinámicas orientadas al perfeccionamiento de las destrezas motrices de los sujetos. Principalmente se centra en la estimulación de la coordinación general y segmentaria del niño. El juego motor es una herramienta pedagógica que promueve un estilo de vida saludable e impulsa el desarrollo de los procesos metabólicos y motores de niños (p.51).

Por otro lado, Moreno y Rodríguez (1996) el juego motor es una actividad que contiene unas características propias, gracias a las cuales además de divertirse, realiza tomas de contacto con contenidos o aspectos que en ocasiones futuras tiene que llevar a la práctica en su vida cotidiana. Defiende que toda actividad lúdica puede ser utilizada como recurso psicopedagógico debido a que constituye los cimientos de posteriores desarrollos.

Para concluir, es crucial destacar que todos los autores coinciden en que el juego motor es un proceso dinámico que facilita la socialización del niño con otras personas. A través del juego, los niños pueden desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, promoviendo una convivencia sana y armónica. Esto fomenta valores como el respeto y el compañerismo tanto en el entorno escolar como en el hogar.

Importancia

Según Cobos (2011) apunta que un juego motor es uno de los recursos más utilizados por y para niños que se encuentran en sus primeros años de vida, por eso se puede afirmar que es innato. Se trata de una actividad repleta de contenido lúdico, que permite al infante tener una sensación de goce y disfrute cuando lo está llevando a la práctica.

Para Latorre y López (2008) indica que los juegos motores atraen una serie de beneficios que, centrados en ámbitos, estos se muestran a continuación:

Ámbito cognitivo

El menor puede reconocer lo que ocurre en su entorno y conocerse a sí mismo por lo que es apto para resolver diversas dificultades que se le presenten.

Ámbito motriz

El niño ha recibido una correcta educación que le ha permitido desarrollar sus capacidades por lo que será capaz de mantener su confianza cuando se desempeñe en un juego.

Ámbito afectivo

Gracias al juego el menor puede ir resolviendo dificultades, así como expresar sus emociones libremente y recrearse.

En conclusión, los autores mencionan que el juego motor no solo proporciona diversión y placer a los niños, sino que también cumple un papel crucial en su desarrollo psicopedagógico. A través del juego motor, los niños desarrollan habilidades y conocimientos, que serán fundamentales para su vida diaria y su desarrollo futuro. Además, refuerzan su valor como herramienta educativa y formativa en las primeras etapas de la vida lo que les ayudara a que sean más unidos y colaborativos.

Objetivos - Fines

Para Espinoza Maldonado (2016) La implementación de juegos en la educación no se limita a la simple diversión, sino que abre un mundo de posibilidades para el desarrollo integral de los estudiantes. Más que una actividad lúdica, el juego se convierte en una herramienta poderosa para el autor.

Según García y Llull (2009) El juego nos enseña a respetar las normas, a entendernos y a relacionarnos con los demás. Mediante la comunicación, la competición y la cooperación, se facilitan procesos de interacción social. (...). También pueden construir un medio para reflexionar críticamente sobre la realidad y liberalizar los conflictos cotidianos, puesto que los ignora o los resuelve de forma imaginativa, casi siempre a favor del propio juego o del jugador. Por esto mismo el juego puede asumir en ocasiones una función rehabilitadora o terapéutica frente a situaciones desfavorables o traumáticas (p. 13).

Finalmente, Rivera y Trigueros (2004) entienden que, gracias al aprendizaje por el juego motor, un niño puede desarrollar sus capacidades cognitivas desde diferentes puntos de vista:

- Facilita el conocimiento de su entorno próximo, la cultura y tradiciones del mismo.
- Propicia situaciones en las que los niños tienen que aprender a utilizar movimientos o acciones que le permitan, tomar decisiones y resolver los conflictos que provoca el propio juego.
- Promueve la imaginación y la creatividad de los niños.
- Permite que cada niño se pueda expresar con total libertad.
- Trata temas de relevancia social actual que aparecen reflejados en las canciones.
- Fomenta la autonomía personal del niño y su separación de la figura del adulto, así como la autosugestión y la superación de los propios miedos.

Estos autores manifiestan que el juego en la educación no solo es una fuente de diversión, sino también una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños. El aprendizaje a través del juego motor no solo facilita el conocimiento, también promueve la creatividad y la imaginación. Además, enseña habilidades de resolución de problemas, fomenta la autonomía personal y la superación de miedos. Así, el juego se convierte en un medio poderoso para abordar temas sociales relevantes y cultivar la expresión libre y la toma de decisiones en un entorno seguro y estimulante.

Características de los juegos motores

Según López Yépez (2013) El juego conlleva consigo una serie de características que los hacen atractivos, motivantes y participativos. Formadores del carácter y controlador de las emociones (p. 29).

Desde el punto de vista, Cobos (2011), menciona que algunas de las principales características presentes en el juego motor son:

- Sirve como impulso hacia la comunicación con el resto de personas.
- Permite conocer las posibilidades y limitaciones de uno mismo.
- Acondiciona al niño para la vida adulta.
- Aclimata al niño a las necesidades y características que ofrece su entorno.
- Adentra al niño en un mundo lleno de ilusión y fantasía.
- Provoca en el niño una sensación de placer.

Se puede concluir que el juego motor, no solo es una actividad recreativa, sino una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños, fomenta la comunicación y la exploración de las propias capacidades, prepara a los niños para la vida adulta al aclimatarlos en su entorno, enseñando habilidades sociales y emocionales importantes. Además, el juego motor despierta la imaginación y el disfrute en los niños, creando experiencias que son formativas y gratificantes.

Tipos de juegos motores

Los juegos motores son aquellos que implican movimiento físico y coordinación, como correr, saltar, lanzar y atrapar pelotas, jugar a la cuerda, entre otros. Estas actividades no solo promueven el desarrollo físico, sino que también tienen efectos positivos en el control emocional de los niños.

Para Navarro (2002) El juego motor se explica a través de la significación motriz, entendiendo por esto el grado motriz suficiente de empleo de sistemas de movimiento que comparten paralelamente intención, decisión y ajuste de la motricidad a su contexto sus situaciones fluctuantes en el medio o con otros, y todo ello bajo la lógica de las situaciones.

Por otra parte, Coll et al. (1999) consideran que el alumno elabora y transforma sus propios esquemas mentales y de conocimiento en función a los diferentes contenidos que aprende y atribuye a esos contenidos un significado propio.

De acuerdo con las definiciones de estos autores, los diferentes tipos de juegos permiten a los niños mejorar su aprendizaje y su desarrollo integral, abarcando aspectos cognitivos, emocionales y físicos. El movimiento físico es fundamental para que los niños desarrollen actitudes sociables y fomenten el compañerismo y la solidaridad con quienes los rodean.

Juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son una herramienta lúdica fundamental para el desarrollo de diferentes valores y habilidades sociales en los niños, en este juego se resta importancia a la competición y prima la colaboración entre los participantes para conseguir un objetivo común, se trata de superar un desafío, no al resto de compañeros priorizando la diversión en equipo y la participación de todos los pequeños en la actividad.

Uno de los autores más importantes dentro del panorama del juego cooperativo es Terry Orlick, que destaca en este tipo de actividad “una serie de libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo” (Orlick, 1990)

Según, Garaigordobil (2002) Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes.

Finalmente, Pérez Oliveras (1998) menciona que los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros” (p. 1).

De acuerdo con los autores ya mencionados se puede establecer que los juegos cooperativos ayudan a que los niños sean empáticos y colaborativos poniendo en práctica los valores éticos-morales de esta forma contribuirá en su formación personal y educativa fomentando el diálogo y lazos de amistad con las personas que lo rodean.

Juegos de roles

Los juegos de roles, son actividades en las cuales los participantes asumen roles específicos, actúan según escenarios previamente establecidos o improvisados, e interactúan entre sí para simular situaciones de la vida real o imaginarias.

Según Dionicio (2020) manifiesta que el juego de roles “es una estrategia muy utilizada en eventos educativos basados en los principios del aprendizaje experimental” (p. 16). Siendo estos la representación que pueden lograr con el personaje que gusten o también en el contexto que mejor le parezca. Ya que pueden simular el personaje que es de su agrado. Asimismo, los lleva a un mundo de fantasía.

Por consiguiente, González et al. (2014) “El juego de roles es una actividad rectora en la infancia que permite asimilar la experiencia cultural para participar en la vida social” (p.294).

Para terminar, Campos y Quispe (2019) en sus aportes con respecto al estudio del juego de roles, “se considera como juego simbólico, juego con argumentos, juego en donde los participantes asumen roles o papel de protagonistas ante las asignaciones de funciones, de esta manera: los participantes actúan como si fueran otras personas y crean un mundo imaginario” (p. 23).

Estos autores destacan que el juego de roles se presenta como una herramienta educativa que a través de la simulación y la representación promueven el aprendizaje de la creatividad y la comprensión comunicativa estos juegos permiten explorar diferentes realidades y roles en un entorno lúdico y controlado.

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas y recreativas que han sido transmitidas de generación en generación dentro de una cultura o comunidad específica. Estos juegos suelen tener raíces históricas y culturales profundas y a menudo se juegan sin necesidad de equipos o equipamiento sofisticado, utilizando materiales simples o incluso sin ningún material.

Para Trautmann, (1995) “Los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio además de ser transmisor de costumbres.”

Por otro lado, Sailema y Guevara (2017) los juegos tradicionales son manifestaciones lúdicas que son transmitidas de generación en generación de padres a hijos proporcionando rescatar las tradiciones y costumbres de nuestros ancestros a su vez, estos forman parte indispensable de la vida de los individuos siendo estos una expresión cultural de adaptación que ha realizado el ser humano en el entorno donde se desarrolla.

Para concluir, Barrios (2018) los juegos tradicionales son una de las mejores estrategias pedagógicas con una riqueza simbólica cultivada en valores que con el transcurrir del tiempo han sido cambiantes reflejando en todo momento la sociedad en la que se desarrollaron, constituyendo estos un patrimonio cultural, expresiones de una forma de vivir de actuar y la interacción con los demás en función a los materiales y al lenguaje que cada lugar utiliza.

De acuerdo con los autores se manifiesta que los juegos tradicionales son una forma valiosa de transmisión cultural y social, además actúan como estrategias pedagógicas el cual ayuda a construir un aprendizaje significativo, permitiendo rescatar las tradiciones de nuestros ancestros y desarrollando un aprendizaje social.

El juego motor como mediador en el aprendizaje

El juego motor se refiere a las actividades físicas estructuradas y no estructuradas que involucran movimientos corporales, tales como correr, saltar, lanzar, y otras acciones físicas. Estas actividades son fundamentales en el desarrollo motor y cognitivo de los niños. Como mediador para controlar la agresividad, el juego motor se utiliza para canalizar las energías de los niños de manera positiva, reduciendo conductas agresivas y promoviendo comportamientos más sociales y cooperativos.

Como menciona Navarro (2010):

El juego promueve el aprendizaje porque concita experiencias, tanteos, resultados, los somete a repetición, mediante una fórmula agradable, placentera. Ésta es la razón por la que el juego es buscado por el jugador, sobre todo por el niño, y es por lo que jugar es una actividad frecuente” (p. 53).

Desarrollo emocional del niño de 3 a 4 años

El desarrollo emocional es un proceso en el que el niño va construyendo su personalidad, quién es y quién será en un futuro, la autoestima, la seguridad en sí mismo y la relación con el entorno en el que vive.

Para Escorcía y Díaz (2020) La educación emocional se define como un proceso de adquisición en: conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para desarrollar identidades saludables, manejar emociones, lograr metas personales y colectivas, ser empáticos y mantener buenas relaciones, todas perfeccionándose a medida que el niño progresa en su ámbito educativo y familiar.

Según, Ortiz et al. (2013) El desarrollo emocional y afectivo comienza desde el nacimiento, momento en que el niño es insertado en un contexto social de cual dependerá su supervivencia, en el recién nacido toda percepción inicial está relacionada con el afecto, siendo el llanto y las expresiones corporales y faciales los primeros componentes de comunicación para demostrar sus necesidades. Durante todo su desarrollo el niño pasa por diferentes fases, desde respuestas emocionales simples y primitivas, hasta la capacidad de comunicarse, autorregularse y resolver conflictos.

Por último, Sánchez y Ruetti (2018) las teorías básicas sostenidas en modelos naturalistas, las emociones emergen de mecanismos neurales y tienen reacciones faciales que se dividen en dos categorías (“se siente bien” / “se siente mal”), las que se diferencian progresivamente hasta alcanzar la construcción de un sistema de categorías discretas en la adolescencia que incluye las emociones básicas (felicidad, tristeza, ira, sorpresa) y sociales (vergüenza, compasión y culpa). También existen reacciones fisiológicas y conductuales que dependen de como nuestro cuerpo reacciona a ciertas situaciones y la respuesta que se expresa en relación al entorno.

Los tres autores destacan que el desarrollo emocional es un proceso dinámico que implica la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes favoreciendo la empatía y las relaciones interpersonales, las primeras expresiones emocionales del niño son básicas y primitivas lo que ayuda a la autorregulación y resolución de conflictos.

LA AGRESIVIDAD

La agresividad es una reacción a la frustración provocando en las personas un estado emocional que responde a un conjunto de patrones de diferente intensidad se puede manifestar con violencia física, con palabras insultantes o con gestos corporales tienen la intención de causar daño o malestar este comportamiento puede ser una respuesta a diversas situaciones, como el miedo, la ansiedad y el aislamiento con las personas.

Según, Hikal (2016) La agresión puede definirse como cualquier acto que tiene como finalidad herir o hacer daño ya sea física o psicológicamente a otro individuo. Por un lado, la conducta agresiva constituye parte de un instinto innato, desarrollado ya sea por dolor o frustración en individuos que han aprendido a responder de manera agresiva como único medio de resolver y afrontar situaciones no deseadas.

Para Muriel et al. (2012) La palabra agresividad viene del latín *agredí*, que significa atacar. La agresividad es un desorden conductual, característico de los niños y que puede ser evolutivo. Consiste en agredir ya sea de manera física, emocional o psicológicamente a las personas u objetos, por medio de los cuales expresa enojo o desacuerdo ante alguna situación.

Para concluir, es crucial destacar que todos los autores coinciden que la agresividad es un comportamiento complejo que implica la intención de dañar o humillar a las personas manifestándose de diferentes formas directas e indirectas, el cual presenta un desafío significativo para los padres y maestros en el desarrollo integral del infante.

Tipos de agresividad

Los tipos de agresividad son las diversas formas en que se manifiesta la intención de dañar o perjudicar a otros.

Según Flores et al. (2009) ha dividido los tipos de agresividad en cuatro grupos:

- a) **Física:** empujones, patadas, puñetazos, agresiones con objetos, etc. Este tipo de maltrato se da con más asiduidad en primaria que en secundaria.
- b) **Verbal:** insultos, motes, menosprecios en público, resaltar defectos físicos, etc. Es el modo de acoso más habitual en las escuelas.

c) **Psicológica:** acciones orientadas a consumir la autoestima de la víctima y atizar su sensación de inseguridad y aprensión. El factor psicológico está en todos los tipos de maltrato.

d) **Social:** pretende aislar al individuo del resto de compañeros del grupo.

Por otro lado, Rojas y Santa (2021) dan a conocer dos tipos de conducta agresiva: premeditada (CAP) e impulsiva (CAI), las cuales se basan en el criterio de funcionalidad motivacional, igualada a otra partición denominada reactiva y proactiva. El análisis de la agresividad impulsiva llevó a diferenciar ciertos aspectos peculiares como la respuesta no planificada, que se derivada de la ira por una motivación de hacer daño a la víctima como resultado de una provocación observada.

Finalmente, Rondon (2019) manifiesta tres tipos de agresividad enfocados en la manera de expresión así tenemos: Agresividad verbal, el abuso verbal puede ser directo o sutil, y los comentarios se pueden hacer de manera hostil, con enojo o, incluso, con una sonrisa. La agresividad verbal, además de una forma de violencia psicológica, es un modo más común del maltrato emocional. La violencia verbal no es una forma de conducta, sino un conjunto heterogéneo de comportamientos, en todo los cuales se produce una forma de agresión, psicológica.

De acuerdo al aporte de estos tres autores coinciden que los tipos de agresividad se manifiesta de diversas maneras y motivaciones, ya sea como una reacción emocional impulsiva o una acción premeditada y estratégica, que se puede expresarse verbal, física o relacionalmente, lo que resalta la complejidad y multifacética naturaleza influenciada por una combinación de factores biológicos.

Conductas agresivas de los niños en el contexto familiar y escolar

Las conductas agresivas de los niños en el contexto familiar y escolar son comportamientos que pueden causar daño físico o emocional a otros miembros. Incluyen agresión física, verbal, destrucción de propiedad, comportamientos desafiantes e intimidación. Estas conductas pueden ser el resultado de problemas emocionales, dificultades en el manejo de la ira, o modelos inadecuados observados en el entorno familiar y escolar. Es crucial abordarlas tempranamente para asegurar un ambiente seguro y saludable.

Para, Valarezo et al. (2021) indican que el hogar como primer espacio de socialización, es donde se forma la personalidad del niño y donde aprende a enfrentar los problemas de forma adecuada. Este proceso de aprendizaje temprano tiene importantes beneficios, porque en el ámbito social y educativo, los niños desarrollan la capacidad de relacionarse con los demás y afrontar varias situaciones con seguridad y confianza.

Finalmente, Bourcier (2012) señala que las conductas agresivas en niños de edad preescolar se muestran cuando él utiliza objetos para herir a otros y menciona palabras soeces. Ocasionalmente ocasionando perjuicios durante su desarrollo, además de reflejar la incapacidad de mantener relaciones positivas con sus compañeros. Muchos de ellos suelen atacar a sus padres, otros pueden llegar a lastimar y no sentir ningún remordimiento hacia la víctima. Siendo este uno de los factores que es necesario tener en cuenta para poder intervenir de manera oportuna en las conductas agresivas que presente el niño.

Para, Bustos (2009) cuando un niño agrede a otro niño puede resultar molesta para los maestros y los niños involucrados, los niños agresivos tienen más probabilidades de ser rechazados por los compañeros de juego, y a menudo continúan teniendo problemas para llevarse bien con los demás compañeros de aula a medida que crecen.

De acuerdo con los autores ya mencionados, las conductas agresivas en niños pueden manifestarse como maltrato físico, psicológico y verbal, afectando negativamente su desarrollo y relaciones familiares y escolares. Además, la agresividad es un comportamiento violento, que destaca que esta puede reducirse a medida que los niños aprendan a expresar sus emociones verbalmente. Por lo tanto, es esencial abordar estas conductas tempranamente, fomentando habilidades de comunicación y creando un entorno seguro y saludable.

Factores que influyen en la agresividad

Para, Cuervo (2010) expresa que los padres, en el proceso de socialización, actúan como modelos que los hijos imitan, al tiempo que estimulan o inhiben determinados comportamientos en función de los estilos de crianza que practican. Los padres deben ofrecer pautas educativas que fomenten la madurez personal y, al mismo tiempo, que eviten la impulsividad, la agresividad, el aislamiento y otras conductas inadaptadas.

A continuación, se detallan los principales factores que influyen en la agresividad:

Factor Familiar

Como bien se sabe la familia es aquella encargada de implementar la disciplina, las normas y los límites en los niños en diferentes espacios tanto en los espacios sociales como en los educativos, cultural y también en el familiar. Por lo que las influencias parentales van a llegar a ser algo decisivo en el desarrollo de los niños tanto en la socialización como en su personalidad. Por lo sí existe una disciplina autoritaria en donde se evidencia la violencia o el maltrato y se genere problemas de personalidad en los niños y puedan provocar conductas negativas Estrada Gómez (2016).

Factor influyente programas de televisión

Según, Bickham y Rich (2006) manifiesta que “el contenido televisivo violento quizá inicie un ciclo en el que los espectadores frecuentes se vuelven más agresivos, por lo que su comportamiento conduce al aislamiento social y esto, su vez, induce a ver más televisión violenta”.

Factor Sociocultural

Por otro lado, Cerezo (2014), afirma que uno de los factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva es el factor sociocultural del individuo. Uno de los elementos más importantes del ámbito sociocultural del niño es la familia. Dentro de la familia, además de los modelos y refuerzos, son responsables de la conducta agresiva el tipo de disciplina a que se les someta. Se ha demostrado que tanto un padre poco exigente como uno con actitudes hostiles que desapruera constantemente al niño, fomentan el comportamiento agresivo en los niños.

Incidencia de los juegos motores para el control de la agresividad

La incidencia de los juegos motores para el control de la agresividad se refiere a la influencia y el impacto positivo que las actividades físicas y lúdicas, tienen en la reducción de comportamientos agresivos en los niños. Esto abarca cómo la participación regular en juegos motores puede modificar y mejorar la conducta de los niños, promoviendo un entorno más pacífico y armonioso tanto en el contexto escolar como en el hogar.

Para controlar la agresividad se debe utilizar técnicas que ayuden al canalizar las emociones a continuación, se describen algunas técnicas para el control de la agresividad:

La música y relajación

Para, Escalera Gámiz (2009) expone que la música es el recurso que más calma y relaja a los discentes. Se debe oír una canción melódica que relaje, para que mientras se descansa con los ojos cerrados y utilizando una correcta postura, el estado de ánimo pueda cambiar en cuestión de segundos.

Para poder llegar a relajarse a través de la música, esta debe mostrar diversas características: pulsación lenta, escasos contrastes de fuerza, sinfonía insuficientemente estimulante para las emociones, ritmos cortos, evidentes y repetitivos; normalmente, tiene que ser imparcial y expresivamente escasa, que no provoque movimiento ni de lugar al asombro, posibilidades o ventajas, en definitiva quien la escuche debe de tener la impresión de que no va a pasar nada y por tanto va a producirse una adecuada relajación (Trallero Flix, 2004).

Gracias a la música estimulamos y ponemos en funcionamiento la actividad física impulsando el desarrollo muscular de los más pequeños. De igual manera, la música despierta la imaginación combinando el baile, el equilibrio, el ritmo, e incluso despierta y estimula los sentidos, provocando una interacción con los adultos que los rodean y con sus iguales (Sarget Ros, 2003).

Técnica de la flor y la vela

La técnica de relajación de la flor y la vela es un ejercicio muy efectivo para reducir el estrés y fomentar la calma mental. Consiste en que el niño imagine que sostiene una flor en la mano derecha y una vela encendida en la mano izquierda. Debe inhalar profundamente el aroma de la flor y luego soplar suavemente sobre la vela. Este ejercicio favorece el bienestar emocional, mejora la concentración y contribuye al desarrollo de hábitos saludables.

Toallita húmeda sobre el rostro

La técnica de la toalla húmeda en el rostro es muy eficaz para ayudar a los niños a relajarse, reducir su ansiedad y mantener la calma. Para llevarla a cabo, se debe tomar una toalla húmeda y colocarla suavemente sobre el rostro del niño, dejándola reposar entre 2 y 5 minutos. Durante este tiempo, el niño puede respirar con tranquilidad y relajarse. Al retirar la toalla, es importante observar si el niño ha logrado alcanzar un estado de calma.

PREGUNTAS CIENTÍFICAS

- ❖ ¿Cuáles son los contenidos teóricos y conceptuales en los que se enmarca los juegos motores y la agresividad?
- ❖ ¿Qué instrumentos de investigación permiten detectar la importancia de los juegos motores en el control de la agresividad en los niños?
- ❖ ¿Cuáles son los resultados alcanzados en la investigación?

METODOLOGÍA

Enfoque de la Investigación

El presente trabajo de investigación se encuentra enmarcado bajo el enfoque cualitativo que: Según Hernández et al. (2014), manifiestan que la investigación cualitativa esta se enfoca en “comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (p.358).

Por lo tanto, este tipo de enfoque se utilizó para la investigación de cómo los juegos motores inciden en el control de la agresividad de los niños de Educación Inicial, lo que permitió conocer de manera detallada las causas que provoca este comportamiento violento dentro del contexto educativo.

Diseño de la investigación

Para el desarrollo del proyecto se utilizó el diseño no experimental:

Según Hernández et al. (2010) la investigación no experimental, consiste en estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.

Este tipo de diseño de investigación permitió observar cómo los juegos motores regulan las emociones de manera espontánea debido a que se intervino directamente en un entorno natural, y no se manipularon intencionalmente las variables.

Tipo de investigación

Para el desarrollo efectivo de la presente investigación se utilizó la de campo y bibliográfica.

De acuerdo con Arias (2012), menciona que la investigación de campo consiste en recopilar datos de primera mano de los sujetos que se estudian o del contexto real donde ocurren los

hechos. Estos datos, se recopilan sin ningún tipo de manipulación o control de variables, lo que significa que el investigador adquiere información sin modificar las condiciones existentes.

Según, Arias-Odón (2016) La investigación documental o bibliográfica se ha definido como un proceso dirigido a la búsqueda de nuevos conocimientos mediante la recuperación, análisis e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y publicados por otros investigadores o instituciones científicas en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas.

Por ende, se utilizó un enfoque de investigación de campo dirigido específicamente a los niños de educación inicial de la Unidad Educativa San José “La Salle”. Esta investigación ayudó a recolectar información directamente en el entorno donde ocurren los hechos para conocer las causas del comportamiento agresivo de los niños hacia sus compañeros, también se utilizó la investigación bibliográfica la cual, nos ayudó a obtener los datos y conocimientos validados de diversas fuentes como libros, revistas, tesis, artículos, etc. En donde se obtuvo datos verídicos que sustentan teóricamente cada una de las variables.

Método de investigación

Dentro de los métodos que se utilizó específicamente en este proyecto de investigación fue el método inductivo.

Para Bernal (2010) el enfoque empleado en este método implica la utilización del pensamiento lógico para derivar conclusiones generales basadas en hechos particulares aceptados. Comienza con un examen completo de los hechos individuales, lo que conduce a la formulación de conclusiones universales que se afirman como fundamentos de una teoría.

El método que se aplicó en el proyecto fue el inductivo, lo que nos permitió observar y recolectar datos sobre los comportamientos agresivos, a partir de estas observaciones se identificó sobre como los juegos motores podrían reducir la agresividad en los niños de Educación Inicial.

Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Para el desarrollo de la presente investigación se utilizó técnicas e instrumentos que ayuden a la recolección de información sobre el objeto de estudio dentro de los que se tiene:

La observación

Por lo tanto, Hernández et al. (1996) la observación “Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso tomar información y registrarla para su posterior análisis” (p. 185).

Lista de cotejo

Para lo que se utilizó el instrumento listo de cotejo, en donde Tobón (2014), define las listas de cotejo como:

Instrumentos de evaluación de competencias que permiten determinar la presencia o ausencia de una serie de elementos de una evidencia (indicadores). Los niveles de desempeño se tienen en cuenta en la ponderación o puntuación de los indicadores. Mientras mayor sea el nivel de desempeño, el indicador tiene más puntos (p. 172).

Esta técnica de la observación se utilizó específicamente en los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa San José “La Salle” para determinar los principales problemas que surgen a raíz de la agresividad, además el instrumento que se utilizó en este proyecto investigativo fue la lista de cotejo, el cual consta de 10 indicadores y se evaluó mediante los niveles de logro (iniciado, en proceso y adquirido), el cual permitió diagnosticar el impacto de los juegos motores en el control de la agresividad en los niños de Educación Inicial.

La entrevista

Por otro lado, Taylor y Bodgan (1986) entienden la entrevista como un conjunto de reiterados encuentros cara a cara entre el entrevistador y sus informantes, dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que los informantes tienen respecto a sus vidas, experiencias o situaciones.

Guía de entrevista

Según Vallejo et al. (2007) la define como un instrumento que se realiza sobre la base de un formulario brevemente preparado, a través de una lista de preguntas, en unos casos de manera textual y en otros, de manera codificada, que sirven al investigador para recabar información e interés por el estudio. En su encabezado debe contener a que persona, departamento o coordinación va dirigida la entrevista, la finalidad, lugar, fecha y datos del aplicador.

Se utilizó la técnica de la entrevista a las docentes de Educación Inicial, con la finalidad de recolectar la información sobre el conocimiento en relación al uso de los juegos motores como estrategia pedagógica, en donde el instrumento aplicado fue la guía de entrevista el cual consta de 13 preguntas abiertas permitiendo que las docentes puedan dar su criterio de una manera libre.

POBLACIÓN

Para Arias (2012) define como “...población un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para las cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación...” (p.81).

Tabla 2: Población

Descripción	Frecuencia
Docentes	3
Niños	19
TOTAL	22

Fuente: Docentes y niños de la Unidad Educativa San José “La Salle”

Para el análisis de los resultados se aplicaron las técnicas de investigación a los niños de Educación Inicial II y a los docentes de la Unidad Educativa San José “La Salle”, en donde se realizó una recopilación y procesamiento de la información sobre “Los juegos motores para el control de la agresividad en niños de Educación Inicial” por medio de los datos obtenidos mediante la aplicación de las técnicas de investigación, se procedió al análisis de los resultados.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ “LA SALLE”.

Objetivo: Determinar cómo los juegos motores influyen en el control de la agresividad en los niños, evaluando su capacidad para manejar la frustración, resolver conflictos e interactuar positivamente durante las actividades propuestas.

Tabla 3: Lista de cotejo

Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido	Observaciones
1. Sigue el niño las reglas del juego de manera adecuada y sin alterar las normas.	11	3	5	A los niños se les dificulta seguir las reglas del juego de manera adecuada.
2. Colabora el niño con sus compañeros en juegos que requieren trabajo en equipo.	2	14	3	Los niños no son colaborativos con sus compañeros.
3. El niño se frustra cuando un compañero toma ventaja en el juego.	2	16	1	La mayoría de los niños aún se les dificulta controlar sus emociones.
4. El niño participa de manera cooperativa y respetuosa en el aula.	14	3	2	Los niños aun se encuentran en un nivel iniciado para colaborar y respetar las normas del aula.
5. El niño se relaciona con los demás de manera cordial.	3	15	1	Los niños se encuentran en proceso para relacionarse con los demás.
6. El niño participa en juegos de roles de manera que simula situaciones de resolución de conflictos.	0	12	7	Tienen dificultades para participar en juegos de roles.

7. Solicita ayuda o guía cuando es necesario de manera adecuada.	0	19	0	Los niños están en un nivel de proceso para pedir ayuda.
8. El niño reacciona de manera impulsiva cuando tiene que seguir reglas.	0	18	1	Los niños aun no pueden controlar sus impulsos.
9. El niño resuelve conflictos mediante el diálogo solicitando ayuda de una persona adulta.	0	15	4	Los niños tienen desconfianza para solicitar ayuda.
10. El niño busca reconciliación después de un conflicto durante el juego.	2	16	1	Los niños presentan dificultad para reconciliarse después de un conflicto.

Tras aplicar la técnica de la observación, utilizando como instrumento la lista de cotejo a niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa San José “La Salle” se pudo constatar que la mayoría de los niños participantes presentan diversas dificultades para controlar sus emociones.

Después de llevar a cabo y aplicar la Lista de cotejo, se procedió al análisis de los resultados obtenidos, lo cual permitió observar el comportamiento de los niños de Educación Inicial II. Por ello a continuación, se detallan los principales problemas detectados.

Al ejecutar el juego “**Simón dice**” y de acuerdo con los resultados obtenidos del primer indicador, relacionado con la capacidad del niño para “**seguir las reglas del juego de manera adecuada y sin alterar las normas**”, se observó que la mayoría de los niños se encuentran en un nivel inicial. Esto implica que no respetan las reglas del juego, lo que dificulta el desarrollo de sus habilidades motrices y provoca reacciones impulsivas. Por lo tanto, es fundamental reforzar la motivación de los niños y diseñar juegos con reglas simples y claras.

Por otro lado, en el juego “**Atrapa la bandera**”, se evaluó el indicador relacionado con si el niño “**colabora con sus compañeros en juegos que requieren trabajo en equipo**”. Se observó que la mayoría de los niños se encuentran en proceso y enfrentan dificultades para trabajar en equipo, lo que afecta negativamente su desarrollo social. Por lo tanto, es crucial fomentar un entorno que valore la cooperación, promoviendo valores como la solidaridad, la empatía y el respeto.

Para el siguiente juego **“carrera de postas”** se evaluó si **“el niño se frustra cuando un compañero toma ventaja en el juego”** los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los niños se encuentran en proceso para controlar la frustración y enfrentar dificultades para relacionarse adecuadamente ante situaciones competitivas. Por esta razón es fundamental promover la educación emocional en los niños, ayudándoles a lidiar con la frustración de manera saludable.

De esta manera, dados los resultados del indicador si **“el niño participa de manera cooperativa y respetuosa en el aula”** se evidenció que la población mayoritaria de los niños está en un nivel de inicio y generalmente no participan de manera cooperativa y respetuosa en el aula, sin embargo, es importante brindar el apoyo necesario a los niños que no cumplen con las normas del aula y hacer énfasis en actividades que requieran de empatía y resolución de conflictos.

Además, al evaluar el indicador si **“el niño se relaciona con los demás de manera cordial”** se puede establecer que la mayoría de los niños están en proceso de relacionarse con las personas de manera cordial, lo cual es crucial fomentar un ambiente de respeto y cooperación, que permitirá la integración en actividades recreativas con las personas de su entorno, en donde se deben aplicar estrategias que ayuden a mejorar la relación con los demás fomentando la empatía.

Al realizar el juego **“Jardín de infantes”** con el indicador si **“el niño participa en juegos de roles de manera que simula situaciones de resolución de conflictos”** se evidenció que los niños no participan activamente en juegos de roles, lo cual dificulta a identificar problemas y buscar soluciones de manera cooperativa, es fundamental aplicar juegos de roles el que ayudará a aumentar la empatía y la comprensión de las emociones propias para una convivencia armoniosa con las personas de su entorno.

Mientras que, los resultados obtenidos del indicador si el niño **“solicita ayuda o guía cuando es necesario de manera adecuada”**, se observó que todos los niños no se sienten seguros para pedir ayuda cuando lo requieren. Debido a la falta de confianza que les limita el desarrollo de habilidades de comunicación, lo cual es fundamental para su crecimiento emocional y social. Esto resalta la necesidad de crear un entorno de aprendizaje más apoyador que fomente la autonomía mientras se brinda el soporte necesario para que todos los niños se sientan igualmente seguros.

Por otro lado, los resultados obtenidos en el indicador si **“el niño reacciona de manera impulsiva cuando tiene que seguir reglas”**, muestran que la mayoría de los niños están en proceso para controlar la impulsividad, lo cual puede dificultar en su desarrollo social, por esta razón es necesario aplicar técnicas que ayude al niño a relajarse y manejar sus impulsos de manera adecuada.

De igual manera, en el indicador si **“el niño resuelve conflictos mediante el diálogo solicitando ayuda de una persona adulta”** se evidenció que la población mayoritaria se encuentra en proceso para resolver conflictos a través del diálogo generando inseguridad para pedir ayuda a una persona adulta, por esta razón es necesario realizar actividades que ayuden

en el desarrollo de habilidades socioemocionales para que puedan enfrentar conflictos de forma constructiva y positiva.

Por último, en indicador si **“el niño busca reconciliación después de un conflicto durante el juego”** se determinó que la mayor parte de los niños necesitan desarrollar habilidades sociales y emocionales, el cual ayudará a fomentar relaciones interpersonales saludables permitiendo que el niño aprenda a manejar sus emociones de manera efectiva manteniendo una actitud abierta a la solución de problemas fomentando así un ambiente armonioso.

Finalmente, se evidenció que los resultados obtenidos de la lista de cotejo la mayoría de los niños no pueden controlar sus emociones por esta razón reaccionan de manera impulsiva, es fundamental aplicar juegos motores que ayuden a canalizar las conductas agresivas de los niños de Educación Inicial, fomentando un ambiente armónico en donde se desarrollen habilidades sociales y emocionales fortaleciendo los valores como la empatía, la cooperación y el respeto.

DISCUSIÓN DE LA ENTREVISTA REALIZADA A LAS DOCENTES DEL NIVEL INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ “LA SALLE”

Objetivo: Recolectar información sobre las percepciones, conocimientos y prácticas de los docentes en relación con el uso de los juegos motores como estrategia pedagógica para el control de la agresividad en niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa San José “La Salle”.

1. ¿Cómo integra la psicomotricidad en su metodología de enseñanza diaria y que beneficios considera que aporta a los estudiantes?

R1: La psicomotricidad es aplicada al inicio de la secuencia didáctica en la fase de motivación, ya que el movimiento del cuerpo es necesario para el desarrollo de las neuro funciones y a partir del conocimiento corporal para el desarrollo cognitivo.

R2: Se aplica en actividades iniciales como en los días de la semana sacando los deditos, al final poner goma en las manos, esto aporta a los niños a la preescritura.

R3: En toda actividad se aplica la psicomotricidad, porque se utiliza de forma interdisciplinado.

Discusión: Las respuestas de las docentes evidencian que la psicomotricidad es vista como una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños, en donde mencionan que loa aplican desde el inicio de la secuencia didáctica, no solo en actividades específicas como la preescritura, sino también de forma transversal en todas las actividades integrando el movimiento corporal.

2. ¿Usted como docente cree que los juegos motores ayuda desarrollar la socialización del niño?

R1: Es muy importante el juego porque los niños desarrollan habilidades socioemocionales de esta forma pueden integrarse mucho mejor.

R2: Si, porque permite que el niño pueda socializar y de esta manera crear lazos de amistad.

R3: Si, porque les ayuda a integrarse y a ser solidarios.

Discusión: De acuerdo a la entrevista realizada a las docentes coinciden en que el juego motor juega un papel crucial en el desarrollo de la socialización de los niños, a través de estas actividades no solo mejoran sus habilidades físicas si no también sus capacidades socioemocionales, como la integración, la amistad y la solidaridad.

3. Entre los tipos de juegos motores identifique cuál es fundamental para el desarrollo de valores y habilidades. ¿Por qué?

- a) Juegos de roles
- b) Juegos Tradicionales
- c) Juegos cooperativos

R1: Juegos cooperativos, porque los niños presentan un rol y lo asumen para luego ser una diversión para todos los participantes.

R2: Juegos de roles, tradicionales y cooperativos, Los tres juegos porque en cada juego debe haber respeto y normas.

R3: Juegos cooperativos, Porque permite que los niños puedan ayudarse mutuamente.

Discusión: Las docentes resaltan que los juegos cooperativos son fundamentales para el desarrollo de valores y habilidades de los niños, fomentando el trabajo en equipo, la solidaridad y el respeto, pero a la vez se menciona que los juegos d roles y tradicionales forman parte muy importante en los niños, ya que en los juegos deben seguir las reglas contribuyendo a la formación de relaciones interpersonales.

4. ¿Qué habilidades cognitivas cree usted que se pueden desarrollar a través de los juegos motores?

R1: A través del juego se puede desarrollar de manera integral a una persona, ya que permite el inicio de nociones, percepciones, memoria, etc.

R2: Las habilidades cognitivas que se puede desarrollar a través de los juegos motores es la concentración y la precisión.

R3: Las habilidades cognitivas que desarrollan es la atención, la memoria y la concentración.

Discusión: Dadas las respuestas de las docentes están de acuerdo que los juegos motores son importantes para el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la concentración y la atención además resalta que estos juegos fomentan nociones básicas, percepciones y precisión, aspectos esenciales para el aprendizaje integral de los niños.

5. ¿Por qué considera que los juegos motores podrían contribuir al control de la agresividad en niños de Educación Inicial?

R1: El juego permite asumir roles, controlar impulsos, descargar energía y sobre todo divertirse con los que juegan.

R2: Porque a través de los juegos los niños pueden desahogarse, expresarse, expulsar y controlar su agresividad.

R3: Porque se van conociendo y van manejando sus emociones, ya que en los juegos deben seguir las reglas.

Discusión: Las respuestas manifestadas por las docentes concuerdan que los juegos motores son efectivos para controlar la agresividad en los niños, ya que les permiten canalizar emociones y liberar la energía a través del juego los niños aprenden a controlar impulsos, expresar sus sentimientos y asumir roles que le ayudara a la regulación emocional además al seguir reglas los niños desarrollan autocontrol y respeto por los demás.

6. ¿Cómo maneja las situaciones en las que los niños muestran comportamientos impulsivos o dificultades para autorregularse emocionalmente?

R1: Aplicando una ronda en el patio, previo a una instrucción de las normas para jugar.

R2: Realizando la técnica de respiración (flor-vela).

R3: Aplicando técnicas de relajación y conversando directamente con ellos.

Discusión: Las respuestas de las docentes muestran una variedad de enfoques para manejar comportamientos impulsivos y dificultades emocionales en los niños, mencionan estrategias como la ronda en el patio con instrucciones clara, la técnica de respiración (flor-vela) para calmar y relajar, las docentes adaptan sus métodos a las necesidades de los niños, fomentando un ambiente positivo para su bienestar emocional.

7. ¿Cuáles son las principales causas que usted identifica cuando un niño muestra comportamientos agresivos en el aula?

R1: Los niños imitan comportamientos aprendidos en su entorno, mismo que se da conocer al niño que ese comportamiento no es adecuado y luego seguir observando para proceder según el protocolo.

R2: Las principales causas es que el niño no sigue instrucciones.

R3: Las principales causas de comportamiento agresivo en el aula es la falta de orden y disciplina en el hogar cuando no existen reglas.

Discusión: Las docentes concuerdan que los niños al no recibir una orientación adecuada tanto en el hogar como en el aula, pueden manifestar agresividad como una forma de expresar frustración, la intervención oportuna y el establecimiento de normas claras en ambos contextos son esenciales para prevenir y corregir estos comportamientos con la ayuda de la familia y la escuela.

8. ¿Qué factores del contexto familiar considera que influye en el comportamiento del niño y como interviene usted para ayudar al niño y a su familia?

R1: Una disrupción familiar influye mucho en los niños como también violencia familiar, conversar con el niño luego conversar con la familia, reportar al DECE y trabajar en el aula con mucho amor.

R2: Los factores que influyen en el comportamiento del niño es que no existen normas en la casa y se refleja en la escuela, se interviene con una ficha de compromiso para ayudar en la casa con las normas de convivencia.

R3: No existen reglas con los papás en casa, conversar y trabajar en conjunto con los papás.

Discusión: Las docentes señalan que los factores como la disrupción familiar, la violencia y la falta de normas en el hogar afectan el comportamiento de los niños para poder intervenir, proponen trabajar tanto con el niño como con su familia, estableciendo una comunicación constante y afectiva además se utilizan fichas de compromiso para fomentar normas de convivencia en casa.

9. ¿Qué factores tienen mayor influencia en la agresividad de los niños?

- a) Ambiente familiar
- b) Influencia de medios de comunicación
- c) Interacción de compañeros
- d) Otros

Discusión: Las tres docentes señalan que el ambiente familiar es el principal factor que influye en la agresividad de los niños, la falta de normas en el hogar, la disrupción familiar

puede generar frustración y estrés en los niños, esto destaca la importancia de la estabilidad y bienestar familiar para el desarrollo emocional de los niños.

10. ¿Qué estrategias considera usted efectiva para el control de la agresividad en los niños?

R1: El juego y la afectividad en el trabajo en el aula y una mejor relación entre los integrantes de la familia.

R2: La estrategia efectiva es la técnica de relajación, colocando el pañito húmedo en la cara.

R3: Técnicas de relajación mindfulness y conocer sus emociones.

Discusión: Las respuestas obtenidas de las docentes destacan que para controlar la agresividad en los niños se deben utilizar estrategias enfocadas en el manejo emocional y el entorno familiar, en donde el juego y la afectividad son herramientas clave para promover un ambiente positivo que ayude a los niños a fortalecer las relaciones tanto familiares como escolares previniendo así las conductas agresivas.

11. ¿Usted alguna vez a aplicado estrategias de psicomotricidad para mejorar el comportamiento de los niños?

R1: Siempre se aplica para llevar una buena armonía en el aula.

R2: Si, dándoles el rompecabezas y utilizando la técnica de la respiración.

R3: Si, porque necesita de diferentes técnicas.

Discusión: Las docentes mencionan que es importante la psicomotricidad para mejorar el comportamiento de los niños, ya que su aplicación fomenta la armonía en el aula utilizando estrategias ya mencionadas como el uso de rompecabezas y técnicas de respiración, lo cual ayuda a desarrollar el autocontrol dentro de un enfoque integral.

12. ¿Usted cree que el ambiente familiar tiene influencia en la agresividad de los niños? ¿Por qué?

R1: Sin duda el ambiente familiar es el principal ejemplo en el comportamiento de los niños, ya que es la principal y primera escuela.

R2: Si, porque los niños observan a los padres discusiones y agresiones.

R3: Si, porque el hogar es su primer ejemplo y a partir de ahí aprenden muchas cosas.

Discusión: Las respuestas manifestadas por las docentes coinciden en que el ambiente familiar influye directamente en la agresividad de los niños, ya que el hogar es el primer contexto en el que los niños aprenden ciertos comportamientos, es por esta razón que el ambiente familiar debe encontrarse estable y respetuoso para prevenir conductas agresivas.

13. ¿Usted cree que los medios de comunicación tienen influencia en la agresividad de los niños? ¿Por qué?

R1: En parte el uso de dispositivos digitales y sin un control adecuado hace que los niños tengan acceso a videos dañinos y enfermizos que no ayudan a un buen comportamiento en su entorno.

R2: Si, porque lamentablemente la manera más fácil de mantener quietos a los niños es dar el teléfono celular tienen la libertad de ver videos sin supervisión de los padres.

R3: No, porque a partir de la familia ellos van aprendiendo

Discusión: Las dos docentes coinciden en que los medios de comunicación en el especial los dispositivos digitales sin control, pueden influir negativamente en el comportamiento de los niños, ya que pueden exponerlos a contenidos inapropiados que fomentan la agresividad. Por otro lado, una docente plantea que el entorno familiar tiene un papel crucial en el comportamiento de los niños.

CONCLUSIONES

- Con la investigación obtenida, se evidenció que los juegos motores son una herramienta clave en el desarrollo emocional y social de los niños, el cual ayuda a mejorar las conductas agresivas fomentando valores como el respeto, solidaridad y empatía, además a través de estos juegos permite que los niños mejoren su concentración manteniendo una interacción positiva con las personas de su entorno.
- Los instrumentos de investigación aplicados demostraron que las docentes no suelen aplicar el juego motor como estrategia para canalizar las emociones de los niños del Inicial II de la Unidad Educativa San José “La Salle”, lo que provoca que los niños reaccionen de manera impulsiva y no puedan controlar sus emociones dificultando a desarrollar habilidades sociales y a su aprendizaje académico.
- A partir de los resultados obtenidos se evidenció que los niños de Educación Inicial II de la Unidad Educativa San José “La Salle” tienen problemas para controlar sus emociones provocando que reaccionen de manera agresiva, lo cual afecta negativamente a su desarrollo personal y académico.

RECOMENDACIONES

- Es necesario profundizar la formación de educadores y padres sobre los beneficios de los juegos motores como herramienta de desarrollo emocional y social, promoviendo su integración en programas educativos y actividades recreativas que favorezcan el control de la agresividad en los niños.
- Es importante que las docentes de Inicial II de la Unidad Educativa San José “La Salle” integren de manera continua los juegos motores en las actividades diarias de los niños y de esta manera puedan fortalecer el desarrollo emocional y social mejorando las conductas agresivas y promoviendo los valores éticos.
- Se sugiere aplicar los juegos motores como un medio de intervención emocional en donde se incluyan técnicas de manejo de la ira, relajación y desarrollo de habilidades emocionales que puedan ayudar a los niños a reconocer y controlar sus impulsos de manera adecuada, además es esencial proporcionar a los docentes y padres de familia herramientas para apoyar a los niños en el manejo de sus conductas de manera efectiva.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Águeda, E. G. (Marzo de 2009). *La relajación en educación infantil*. Universidad de Almería.
<https://n9.cl/gygam>
- Arias , F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*.
 Universidad Técnica de Cotopaxi.
<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3a8d4fb6-a83d-4c7f-9468-b7ee821a2685/content>
- Arias-Odón , F. (2016). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica*.
 Universidad Rafael Beloso Chacín.
<https://n9.cl/pottl>
- Aucouturier, B. (20 de 10 de 2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*.
 Universidad de Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/30727/TFG-B.1183.pdf>
- Barrios , N. (10 de Diciembre de 2018). *Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7823513>
- Bernal Torres, C. A. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Universidad Técnica de Cotopaxi.
<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3a8d4fb6-a83d-4c7f-9468-b7ee821a2685/content>
- Bickham, D. S., & Rich, M. (Abril de 2006). *Is television viewing associated with social isolation? Roles of exposure time, viewing context, and violent content*. Universidad Nacional de Tumbes.
<https://n9.cl/xvfr5>
- Bourcier, S. (2012). *La agresividad en niños de 0 a 6 años*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3270/1/TL_FloresAcostaMarcia.pdf
- Bustos Caparros, E. (Febrero de 2009). *La conducta agresiva del niño en edad infantil*.
 Universidad de Cuenca.
<https://rest-dspace.ucuenca.edu.ec/server/api/core/bitstreams/2c8eddf9-8146-43ae-ae1a-d5d88c365107/content>
- Campos , R., & Quispe, N. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°279 Villa Paxa de la ciudad de Puno*. Universidad Nacional del Altiplano - Puno.
<https://n9.cl/aqcup>

- Carranza , M. L. (2010). *Conflictos emocionales del niño*. Universidad de Cuenca.
<https://rest-dspace.ucuenca.edu.ec/server/api/core/bitstreams/2c8eddf9-8146-43ae-ae1a-d5d88c365107/content>
- Cerezo, F. (7 de Agosto de 2014). *Teorías de la agresión*. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16185/4/UPS-CT007835.pdf>
- Chiva Bartoll, Ó., Gil Gómez, J., & Salvador García, C. (Marzo-Abril de 2015). *Actividad física y síndrome de down: El juego motriz como recurso metodológico*. Universidad de Valladolid.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31583/TFG-O-1314.pdf?sequence=1>
- Cobos Pino, J. A. (Marzo de 2011). *El juego motor en la escuela*. Universidad de Valladolid.
<https://n9.cl/ogzy7>
- Coll, C., Martín, E., Mauri, T., & Mariana Miras, J. O. (Diciembre de 1999). *El constructivismo en el aula*. Universidad de Valladolid.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31583/TFG-O-1314.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cuervo Martínez, Á. (2010). *Pautas de crianza y desarrollo socioafectivo en la infancia*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, León.
<https://portal.amelica.org/ameli/journal/394/3941750018/html/>
- Dionicio, N. (29 de Julio de 2020). *Juegos de roles como estrategia para regular las conductas agresivas en niños de 4 años de la institución Educativa Inicial Parroquial N°1557 "Señor de Pumallucay" - Yungay 2018*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
<https://n9.cl/30e5i>
- Echeverría Martínez, W. (2016). *El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de Educación Inicial I del centro educativo Muñequitos de chocolate del Cantón Quito*. Universidad San Ignacio de Loyola.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/83b1fe20-5729-4ce8-a368-eb2a679da2b3/content>
- Escalera Gámiz, Á. (Marzo de 2009). *La relajación en educación infantil*. Universidad de Almería.
https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/7163/TFG_GARCIA%20ALONSO%2C%20LUCIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Escorcía , C. T., & Díaz Martínez , P. E. (25 de Mayo de 2020). *La Competencia Emocional en Atención Temprana: Perspectivas de los padres y de los profesionales*. Universidad del Azuay. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11606/1/17136.pdf>
- Espinoza Maldonado, M. A. (Abril de 2016). *La aplicación de las actividades lúdicas y su aporte al mejoramiento de la conducta agresiva de las niñas y niños de 4 a 5 años de la inicial 2 de la unidad educativa municipal héroes del Cenepa de la ciudad de Loja, periodo 2014-2015*. Universidad Católica de Cuenca.
<https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/191427b3-7801-445c-8499-431c4b7e4ad0/content>

- Estrada Gómez, M. Á. (13 de Enero de 2016). Acoso escolar: *Modelos agresivos originan acosadores*.
<https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e1bb5795-699f-4432-9302-2cdf94e03cbe/content>
- Flores Soto , P., Jiménez Navarro, J., Salcedo Cerrada, A., & Ruiz Martínez, C. (20 de Abril de 2009). *Agresividad Infantil*. Universidad Nacional de Chimborazo.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/4561/1/UNACH-FCEHT-TG-P.EDUC-2018-000015.pdf>
- Fonseca, V. (1996). *Estudio y génesis de la Psicomotricidad*. Universidad de Murcia.
<https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Garaigordobil, M. (03 de Enero de 2002). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad. Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad*.
<https://www.efdeportes.com/efd205/importancia-de-los-juegos-cooperativos-en-educacion.htm>
- García, A., & Llull, J. (Junio de 2009). *El juego infantil y su metodología*.
https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia
- González Moreno, C. X., Solovieva, Y., & Quintanar Rojas, L. (2014). *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo*. Redalyc.
<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/ae9330a8-c553-4cb5-9bca-7893532fa260/content>
- Guerrero Acosta, A. M. (2018). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para disminuir agresividad en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Departamental- Concentración Urbana Policarpa Salavarrieta*. Universidad Católica de Cuenca. <https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/191427b3-7801-445c-8499-431c4b7e4ad0/content>
- Hernández , R., Fernández , C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín.
<https://virtual.urbe.edu/tesispub/0105003/cap03.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2006). *Metodología de la Investigación*. Universidad Tecnológica Centroamericana.
<https://uv.unitec.edu/TallerdemetodologiadelainvestigacionINV201/lectura/S102/2/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Universidad del Zulia.
<https://www.redalyc.org/journal/280/28073815024/html/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (1996). *Metodología de la investigación*. Universidad de San Marcos.

<https://repositorio.usam.ac.cr/xmlui/bitstream/handle/11506/1268/LEC%20MET%200008%202020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Hikal, W. (2016). *Aprendizaje criminal desde los postulados de Albert Bandura y su articulación con la política criminal*. Universidad Técnica de Machala.
<https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/13111/1/ECUACS-2018-PSC-DE00040.pdf>
- Hño Daza, W. G. (07 de Agosto de 2018). *Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método*. Universidad Técnica de Cotopaxi.
<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b03b7973-1fff-43f6-a557-ed48c2ba1b4/content>
- Latorre Román, P. Á., & López Sánchez, J. M. (2008). *Desarrollo de la motricidad en educación infantil*. Universidad de Cantabria.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15339/SaezdelRioClaudia.pdf?sequence=1>
- López Yépez, M. J. (2013). *Experiencia Profesional dirigida en al área Educativa y Comunitaria en la Institución Educativa Hernando Vélez Marulanda*. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14390/1/UPS-CT007061.pdf>
- Moreno Murcia, J. A., & Rodríguez García, P. L. (1996). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Universidad de Valladolid.
<https://n9.cl/y0i59>
- Muriel Suárez, S., Aguirre López, M., Varela Hidalgo, C., & Cruz Ruiz, S. (2012). *Comportamientos alarmantes infantiles y juveniles*. Universidad de Cuenca. <https://rest-dspace.ucuenca.edu.ec/server/api/core/bitstreams/2c8eddf9-8146-43ae-ae1a-d5d88c365107/content>
- Navarro Adelantado, V. (2010). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Universidad Católica de Oriente.
<https://repositorio.uco.edu.co/server/api/core/bitstreams/f57b4e66-c242-479d-b85c-5d187a649c72/content>
- Navarro, V. (01 de Mayo de 2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Universidad Nacional de Loja.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11449/1/Mayra%20Alejandra%20Espinoza%20Maldonado.pdf>
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear: Nuevos juegos y deportes cooperativos*. Universidad de Valladolid.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/4020/TFG%20G391.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ortiz Soto, P., Mar Duelo, M., & Escribano Ceruelo, E. (26 de Marzo de 2013). *La entrevista en salud mental infantojuvenil (II): el desarrollo psicoafectivo y cognitivo del niño*.

Universidad del Azuay.

<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11606/1/17136.pdf>

Pérez Oliveras, E. (Marzo de 1998). *Juegos cooperativos: Juegos para el encuentro*. CiDd.

<https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2762/235.pdf>

Piaget, J. (1968). *Psicología y pedagogía*. Universidad Técnica de Cotopaxi.

<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/1e3af39e-2a96-442f-b8ff-b7257378a96e/content>

Rivera García, E., & Trigueros Cervantes, C. (2004). *El desarrollo de las habilidades motrices a través del juego*. Universidad de Valladolid. Obtenido de

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31583/TFG-O%201314.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rojas Luna, E. E., & Santa Cruz, H. (20 de Agosto de 2021). *El rol del docente ante situaciones de agresividad en el aula*. Universidad Técnica de Cotopaxi.

<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b03b7973-1fff-43f6-a557-ed48c2ba1b4/content>

Rondon Mosquera, R. (2019). *Caracterización de las conductas agresivas expresado en el aprendizaje por los niños y niñas de 5 años en la institución educativa N°759 La Merced, provincia de Huacaybamba Huanuco Perú 2018*. Universidad Técnica de Cotopaxi.

<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b03b7973-1fff-43f6-a557-ed48c2ba1b4/content>

Ruíz, A., & Ruíz, I. (15 de 06 de 2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. SciELO. <https://www.scielo.org.mx/pdf/dilemas/v9n1/2007-7890-dilemas-9-01-00033.pdf>

Sailema, Á., & Guevara, R. (11 de Octubre de 2017). *Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down*. Scielo.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002017000200001

Sánchez Beisel, J. M., & Ruetti, E. M. (2018). *Desarrollo de las emociones en las niñas y los niños. Revisión de los principales factores moduladores*. Universidad del Azuay.

<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11606/1/17136.pdf>

Sarget Ros, M. Á. (2003). *La música en la Educación Infantil: Estrategias cognitivo-musicales*. Universidad de Almería.

<https://n9.cl/gygam>

Taylor, S., & Bodgan, R. (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Universidad Centroamericana José Simeón Cañas.

http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf

Tobón, S. (2014). *Proyectos formativos, Teoría y metodología*. Monografías.

<https://n9.cl/y08wat>

- Trallero Flix, C. (Junio de 2004). *El despertar del ser harmònic. Musicoteràpia autorealitzadora*. Universidad de Almería.
<https://n9.cl/gygam>
- Trautmann. (1995). *Los juegos tradicionales en la vida de un niño*. Universidad Técnica de Cotopaxi: <https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/4e2a2612-bfee-40b5-bfb1-9b70d27a50d5/content>
- Valarezo Encalada, C. M., Rodriguez Gerrero, D. B., Celi Rojas , S. Z., & Sánchez Gahona, V. C. (2021). *Caracterización general y evolución de la personalidad en la primera infancia*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades.
<https://n9.cl/g9jpmb>
- Vallejo, R., Ordóñez, M., Villalobos, A., & Sánchez, J. (2007). *Marco metodológico*. Universidad Privada Dr. Rafael BellosChasín. <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0092813/cap03.pdf>
- Yanes Arango, L. M. (2016). *La lúdica como estrategia orientada a la disminución de la agresividad en los niños y niñas del nivel pre-escolar de la institución educativa Mis angelitos*. Universidad de Cartagena.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/51eab2c6-9b03-4c87-90c0-cfe8bb222ce7/content>

ANEXOS

Anexo 1**Universidad Técnica de Cotopaxi****Extensión Pujilí****Carrera de Educación Inicial****Lista de cotejo aplicada a los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa San José
“La Salle”**

Objetivo: Observar cómo los juegos motores influyen en el control de la agresividad en los niños, evaluando su capacidad para manejar la frustración, resolver conflictos e interactuar positivamente durante las actividades propuestas.

Instrucciones: Para realizar el diagnóstico marque con una (X) la opción que considere más pertinente.

Considerar la siguiente valoración:

- **Iniciado:** Indica que la habilidad ha comenzado a desarrollarse, pero no está completamente consolidado.
- **En proceso:** Refleja que la habilidad se está desarrollando activamente y está cerca de ser adquirido, aunque no está completamente alcanzado.
- **Adquirido:** Indica que la habilidad ha sido completamente alcanzado.

Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido	Observaciones
1. Sigue el niño las reglas del juego de manera adecuada y sin alterar las normas.				
2. Colabora el niño con sus compañeros en juegos que requieren trabajo en equipo.				

3. El niño se frustra cuando un compañero toma ventaja en el juego.				
4. El niño participa de manera cooperativa y respetuosa en el aula.				
5. El niño se relaciona con los demás de manera cordial.				
6. El niño participa en juegos de roles de manera que simula situaciones de resolución de conflictos.				
7. Solicita ayuda o guía cuando es necesario de manera adecuada.				
8. El niño reacciona de manera impulsiva cuando tiene que seguir reglas.				
9. El niño resuelve conflictos mediante el diálogo solicitando ayuda de una persona adulta.				
10. El niño busca reconciliación después de un conflicto durante el juego.				

Anexo 2

Universidad Técnica de Cotopaxi

Extensión Pujilí

Carrera de Educación Inicial

Entrevista aplicada a los docentes de Educación Inicial y Básica de la Unidad

Educativa San José “La Salle”

Objetivo: Recolectar información sobre las percepciones, conocimientos y prácticas de los docentes en relación con el uso de los juegos motores como estrategia pedagógica para el control de la agresividad en niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa San José “La Salle”.

Instrucciones:

Lea detenidamente cada pregunta antes de responder de forma clara en el espacio indicado.

La información proporcionada será tratada de manera confidencial y utilizada únicamente para fines de investigación educativa.

PREGUNTAS A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL Y BÁSICA.

1. ¿Cómo integra la psicomotricidad en su metodología de enseñanza diaria y que beneficios considera que aporta a los estudiantes?

.....
.....
.....

2. ¿Usted como docente cree que los juegos motores ayuda desarrollar la socialización del niño?

.....
.....

3. Entre los tipos de juegos motores identifique cuál es fundamental para el desarrollo de valores y habilidades. ¿Por qué?

- a) Juegos de roles
- b) Juegos Tradicionales
- c) Juegos cooperativos

.....
.....

4. ¿Qué habilidades cognitivas cree usted que se pueden desarrollar a través de los juegos motores?

.....
.....

5. ¿Por qué considera que los juegos motores podrían contribuir al control de la agresividad en niños de Educación Inicial?

.....
.....

6. ¿Cómo maneja las situaciones en las que los niños muestran comportamientos impulsivos o dificultades para autorregularse emocionalmente?

.....
.....

7. ¿Cuáles son las principales causas que usted identifica cuando un niño muestra comportamientos agresivos en el aula?

.....
.....

.....

8. ¿Qué factores del contexto familiar considera que influye en el comportamiento del niño y como interviene usted para ayudar al niño y a su familia?

.....
.....
.....

9. ¿Qué factores tienen mayor influencia en la agresividad de los niños?

- a) Ambiente familiar
- b) Influencia de medios de comunicación
- c) Interacción de compañeros
- d) Otros

10. ¿Qué estrategias considera usted efectiva para el control de la agresividad en los niños?

.....
.....

11. ¿Usted alguna vez a aplicado estrategias de psicomotricidad para mejorar el comportamiento de los niños?

.....
.....

12. ¿Usted cree que el ambiente familiar tiene influencia en la agresividad de los niños? ¿Por qué?

.....
.....
.....

13. ¿Usted cree que los medios de comunicación tienen influencia en la agresividad de los niños? ¿Por qué?

.....
.....
.....

Anexo 3

Juego “Simón dice”



Juego “Atrapa la bandera”



Juego “Jardín de infantes”




Juego “Carrera de postas”



Anexo 4

DATOS PERSONALES

TIPO	CI/PAS	NACIONALIDAD	APELLIDO	APELLIDO M	NOMBRE	FNAC	EST CIVIL	SEXO	GENERO
C	0502828619	ECU	CULQUI	CERON	CATHERINE PATRICIA	01/08/1983	CASADO/A	F	HETEROSEXUAL



SANGRE	DISCAPACIDAD	%	CONADIS	ETNIA	NACION INDIGENA
O+	NINGUNA		0 NOAPLICA	MESTIZO	NO APLICA

LUGAR NAC	RESIDENCIA	CONVENC	CELULAR	DIRECCION
LA MATRIZ	IGNACIO FLORES (PARQUE FLORES)	032250379	0998068910	AVUNIDAD NACIONAL

MAIL PERSONAL	MAIL INST
CATHERINE.CULQUI@UTC.EDU.EC	CATHERINE.CULQUI@UTC.EDU.EC

DATOS ACADÉMICOS:

TITULO	NOMBRE	AREA	SUBAREA	PAIS	SENESCYT
MAESTRIA O EQUIVALENTE	MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA	EDUCACIÓN	EDUCACIÓN	ECUADOR	1045-14-86050214
TERCER NIVEL	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA	EDUCACIÓN	EDUCACIÓN	ECUADOR	1010-06-726542

PUBLICACIONES DE LIBROS O REVISTAS:

TITULO	TIPO	ISBN/ISSN	FECHA PUBLICACIÓN	ORIGEN
--------	------	-----------	-------------------	--------

EXPERIENCIA LABORAL:

TIPO	INSTITUCION	CARGO	CATEDRA	INICIO	FIN	REFERENCIA	TLF-REF
LABORAL	CENTRO EDUCATIVO ETIEVAN	DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL		01/12/2006	31/08/2010	LIC. KATYA REYES	087722209
LABORAL	CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL SMART KIDS	DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL		03/09/2005	31/08/2006	SRA. TERESA DE REALPE	2567559
DOCENCIA UNIVERSITARIA	UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI	DOCENTE	ENTORNO SOCIO CULTURAL POLÍTICO Y EDUCATIVO, PUERI	25/10/2010		FERNANDA CONSTANTE	0982548886

Anexo 5**DATOS PERSONALES****APELLIDOS:** Casa Guayta**NOMBRES:** Jenny Fernanda**EDAD:** 22 años**ESTADO CIVIL:** Soltera**CÉDULA DE IDENTIDAD:** 0550629661**FECHA DE NACIMIENTO:** 04/10/2002**TELÉFONO:** 0968449637**DOMICILIO:** Pilacoto**CIUDAD:** Latacunga**CORREO ELECTRÓNICO:** jenny.casa9661@utc.edu.ec**ESTUDIOS REALIZADOS****PRIMARIOS:** Escuela Eugenio Espejo Diez de Agosto**SECUNDARIOS:** Unidad Educativa Fiscomisional “La Inmaculada”**TÍTULO OBTENIDO:** Bachiller en Ciencias**CURSOS Y SEMINARIOS**

- III CONGRESO INTERNACIONAL DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD, ACCIONES Y ESTRATEGIAS CON MIRAS A LA CREATIVIDAD
- JORNADAS DE INDUCCIÓN DE LA VIVULACIÓN CON LA SOCIEDAD Y RESPONSABILIDAD SOCIAL.



Anexo 6**DATOS PERSONALES APELLIDOS:** Sangucho Taco**NOMBRES:** Tatiana Mishel**EDAD:** 22 Años**ESTADO CIVIL:** Soltera**CÉDULA DE IDENTIDAD:** 0550505069**FECHA DE NACIMIENTO:** 13/10/2002**TELÉFONO:** 0987595836**DOMICILIO:** Salache Barbapamba**CIUDAD:** Salcedo**CORREO ELECTRÓNICO:** mishelsangucho7@gmail.com**ESTUDIOS REALIZADOS****PRIMARIOS:** Unidad Educativa “María Inés Endara Cevallos”**SECUNDARIOS:** Unidad Educativa “Rosa Zárate”**TÍTULO OBTENIDO:** Bachiller en Ciencias**CURSOS Y SEMINARIOS**

- III CONGRESO INTERNACIONAL DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD, ACCIONES Y ESTRATEGIAS CON MIRAS A LA CREATIVIDAD
- JORNADAS DE INDUCCIÓN DE LA VIVULACIÓN CON LA SOCIEDAD Y RESPONSABILIDAD SOCIAL.

