UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, CONTABLES Y SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Tesis

Aplicación de juegos lúdicos para reducir conductas agresivas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 277-8 “Gotitas del saber” Andahuaylas 2024

Asesor:

Dr. Palomino Román, Filomón

Autores:

Obregón Loa, Melisa

Auccapuma Yupanqui, Rocio Jackelin

Para optar el Título Profesional de**:**

Licenciada en Educación-Nivel Inicial

Andahuaylas - Apurímac – Perú

2025

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES

FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, CONTABLES Y SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÒN NIVEL INICIAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TÍTULO PROFESIONAL

Acta N°: 024

En la ciudad de Andahuaylas, a los 19 días del mes de Agosto del 2025, siendo las 12:00 pm horas, se reunieron los integrantes del Jurado designado por Resolución Sub Directoral N° 099-2025-UTEA-FCJCS-EPEI-AND de la Escuela Profesional de Educación Nivel Inicial, Facultad de Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales:

Presidente :	Mg. Cárdenas Rivera Marino
Dictaminante :	Mg. Lezano Chiclla Bonifacio
Replicante :	Dr. Salazar Gallardo Marco Antonio

Para evaluar la sustentación, en la modalidad de:

☒ Tesis ☐ Trabajo de suficiencia profesional

Titulada:

Aplicación de juegos lúdicos para reducir conductas agresivas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº277-8 "Gotitas del saber" Andahuaylas 2024

Desarrollado por el (los) Bachiller (es):

Br.: Obregón Loa Melisa
(Apellidos y Nombres)

Br.: Auccapuma Yupanqui Rocio Jackelin
(Apellidos y Nombres)

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en Educación – Nivel Inicial
(Denominación del Título)

Concluido el acto, el Jurado dictaminó que el (la) (los) mencionado(a) (s) bachiller (es) fue (ron) APROBADO (S):

Por: Mayoría
(Unanimidad o Mayoría) (*)

Emitiéndose el calificativo final de:

Bachiller (Apellidos y Nombres)	Calificación (**)
Br. Obregón Loa Melisa	Aprobado
Br. Auccapuma Yupanqui Rocio Jackelin	Aprobado

Siendo las 13:20 pm horas concluyó la sesión, firmando los integrantes del Jurado.

Presidente: Mg. Cárdenas Rivera Marino
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres) (Firma)

Dictaminante: Mg. Lezano Chiclla Bonifacio
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres) (Firma)

Replicante: Dr. Salazar Gallardo Marco Antonio
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres) (Firma)

(*): **Mayoría:** Dos integrantes del jurado aprueban o desaprueban; **Unanimidad:** Todos los integrantes del jurado aprueban o desaprueban, Art.18 RGGAT.
(**): 0 a 10: Desaprobado, 11 a 15: Aprobado, 16 a 18: Aprobado Notable, 19 y 20: Aprobado con Distinción, Art. 18 RGGAT.

Reporte de similitud

Aplicación de juegos lúdicos para reducir conductas agresivas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial No 277-8 "Gotitas del saber" Andahuaylas 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%	15%	7%	9%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Tecnologica de los Andes Trabajo del estudiante	2%
2	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unajma.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
9	repositorio.lamolina.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1%
11	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
12	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1%
13	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1%

repositorio.unamba.edu.pe

Metadatos

Datos del Autor		
Apellidos y nombre	:	Obregón Loa, Melisa
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de documento de Identidad	:	70586731
URL ORCID	:	
Apellidos y nombre		Auccapuma Yupanqui, Rocio Jackelin
Tipo de Documento de Identidad		DNI
Número de documento de Identidad		76082728
URL ORCID		
Datos del Asesor		
Apellidos y nombre	:	Dr. Palomino Román Filomón
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de documento de Identidad	:	31183544
URL ORCID	:	https://orcid.org/0009-0000-4074-1143
Datos de la Investigación		
Facultad	:	Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales
Escuela Profesional	:	Educación
Línea de Investigación	:	Innovación, Pedagogía e Interculturalidad
Rango de años en que realizó la investigación	:	2024 - 2025
Fuente de financiamiento	:	Autofinanciado por las investigadoras
Porcentaje de similitud		16% con deposito
URL de OCDE	:	https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo de investigación a Dios, por ser nuestra fuente de fortaleza y sabiduría necesarias para superar cada desafío en este camino académico.

A nuestros padres Virginia, Bartolomé, Flor y Saturnino por su amor incondicional, por inculcarnos valores y por ser nuestro pilar en cada etapa de la vida.

A quienes nos alentaron con su compañía y confianza a lo largo de este camino.

Agradecimiento

Agradecemos a Dios por guiarnos, fortalecernos en cada paso de este proceso.

A nuestros docentes de pregrado, por su dedicación y valiosos aportes a nuestra formación profesional.

De manera especial, a nuestro asesor, Dr. Palomino Román Filomón, por su orientación y compromiso durante el desarrollo de esta investigación.

Resumen

El presente estudio tiene por objetivo, determinar el impacto de los juegos lúdicos en la reducción de las conductas agresivas en niños de 5 años, abarcando las dimensiones de agresión física, verbal y psicológica. En el estudio se empleó el enfoque cuantitativo de un diseño cuasi-experimental con tres grupos: "grupo de control, juegos de reglas y juegos dramáticos". La variable "conductas agresivas" se midió en una escala de 0 a 36, donde 0–12 indica nivel bajo, 12–24 medio y 24–36 alto. En el pre test, los tres grupos mostraron niveles altos de agresión, con medias de 32.5 (control), 32.0 (juegos de reglas) y 31.25 (juegos dramáticos). Tras la intervención, se observó una reducción significativa en los grupos experimentales: la media se redujo a 1.5 en el grupo de juegos de reglas y a 0.5 en el grupo de juegos dramáticos, ubicándose ambos en el rango bajo, mientras que el grupo de control se mantuvo en 32.0 (alto). Asimismo, las dimensiones individuales evidenciaron reducciones notables en agresión física, verbal y psicológica. Estos hallazgos confirman la eficacia de las estrategias lúdicas, respaldando la teoría del aprendizaje social de Bandura y la perspectiva sociocultural de Vygotsky, que sostienen que la observación de modelos positivos y la interacción estructurada a través del juego favorecen la autorregulación emocional y el desarrollo de habilidades sociales. Se concluye que la implementación sistemática de programas lúdicos constituye una herramienta eficaz para la reducción de la agresión infantil.

Palabras clave: Juegos lúdicos, conductas agresivas, agresión infantil, autorregulación emocional, educación inicial

Abstract

The present study aims to determine the impact of recreational games on reducing aggressive behavior in 5-year-old children, encompassing the dimensions of physical, verbal, and psychological aggression. The study employed a quantitative approach based on a quasi-experimental design with three groups: a control group, rule games, and dramatic games. The variable "aggressive behavior" was measured on a scale of 0 to 36, where 0–12 indicates a low level, 12–24 indicates a medium level, and 24–36 indicates a high level

In the pre-test, all three groups exhibited high levels of aggression, with means of 32.5 for the control group, 32.0 for the rule-based games group, and 31.25 for the dramatic games group. After the intervention, a significant reduction was observed in the experimental groups: the mean decreased to 1.5 in the rule-based games group and to 0.5 in the dramatic games group, placing both in the low range, while the control group remained at 32.0 (high). Additionally, the individual dimensions showed notable reductions in physical, verbal, and psychological aggression.

These findings confirm the effectiveness of playful strategies, supporting Bandura's social learning theory and Vygotsky's sociocultural perspective, which assert that the observation of positive models and structured interaction through play promote emotional self-regulation and the development of social skills. It is concluded that the systematic implementation of playful programs constitutes an effective tool for reducing childhood aggression.

Keywords: Playful games, aggressive behaviors, childhood aggression, emotional self-regulation, early childhood education.

Índice

Portada i

Acta de Sustentación ……...ii

Reporte de similitud……iii

Metadatos iv

Dedicatoria v

Agradecimiento……...vi

Resumen……vii

Abstract……viii

Índice general ix

Índice de tablas……xi

Índice de figuras……xii

Índice de anexos.....xiii

I. Introducción 14

II. Planteamiento del problema 16

2.1. Descripción y formulación del problema 16

2.2. Objetivos 19

2.2.1. Objetivo General 19

2.2.2. Objetivos Específicos 19

2.3. Justificación e importancia 19

2.4. Hipótesis 21

2.5. Variables 22

III. Marco Teórico 25

3.1. Antecedentes 25

3.2. Bases teóricas 31

3.3. Definición de términos 57

IV. Metodología 59

4.1. Tipo y nivel de investigación 59

4.2. Ámbito temporal y espacial.....60
4.3. Población y muestra.....61
4.4. Instrumentos.....63
4.5. Procedimientos.....67
4.6. Análisis de datos.....69
4.7. Consideraciones éticas.....71
V. Resultados y discusión.....73
VI. Conclusiones.....111
VII. Recomendaciones.....113
VIII. Referencias.....114
IX. Anexos.....120

Índice tablas

Tabla 1 *Matriz de operacionalización de variables* 23

Tabla 2 *Población muestral del estudio* 62

Tabla 3 *Baremación de los juegos lúdicos* 65

Tabla 4 *Baremación de la conducta agresiva* 66

Tabla 5 *Resultados de validez de contenido de los instrumentos* 66

Tabla 6 *Confiabilidad de la variable conductas agresivas y sus dimensiones* 67

Tabla 7 *Estadísticos descriptivos de la variable conductas agresivas antes y después del tratamiento* 73

Tabla 8 *Comparación de promedios múltiples de Tukey de la agresión física según tratamientos* 87

Tabla 9 *Comparación de promedios múltiples de Tukey de la agresión física según tratamientos* 88

Tabla 10 *Análisis de varianza del efecto de los juegos lúdicos en la reducción de la agresión verbal en niños de 5 años* 95

Tabla 11 *Análisis de varianza del efecto de los juegos lúdicos en la reducción de la agresión verbal en niños de 5 años* 96

Índice de figuras

Figura 1 *Frecuencias del efecto de los juegos lúdicos en las conductas agresivas en niños de 5 años, según tratamientos* 75

Figura 2 *Intervalos de agresión física pre y post test según los tratamientos* 83

Figura 3 *Intervalos de agresión verbal pre y post test según los tratamientos* 91

Figura 4 *Niveles de agresión psicológica antes y después de la aplicación de los tratamientos* 102

Índice de Anexos

Anexo 1 *Matriz de consistencia*.....121

Anexo 2 *Instrumentos de recolección de base de datos*.....123

Anexo 3 *Ficha de validación de instrumentos*.....125

Anexo 4 *Propuesta para aplicar juegos lúdicos*.....131

Anexo 5 *Solicitud de permiso*.....136

Anexo 6 *Autorización de permiso*.....137

Anexo 7 *Consentimiento informado*.....138

Anexo 8 *Base de datos*.....139

Anexo 9 *Panel fotográfico*.....142

I. Introducción

El comportamiento agresivo en la infancia representa un desafío significativo en el ámbito educativo y social, dado su impacto en la convivencia escolar y en el desarrollo socioemocional de los niños. La agresión infantil puede manifestarse en diversas formas, como agresión física, verbal y psicológica, afectando tanto a quienes la ejercen como a quienes la reciben. En este contexto, la aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras, como los juegos lúdicos, ha sido identificada como un recurso eficaz para la regulación de la conducta agresiva y la promoción de habilidades sociales.

La presente investigación tuvo como objetivo evaluar el impacto de los juegos lúdicos en la reducción de las conductas agresivas en niños de 5 años. Para ello, se aplicó un diseño cuasi-experimental con dos grupos experimentales y un grupo de control, midiendo la evolución de la agresión física, verbal y psicológica antes y después de la intervención. Se empleó el análisis de varianza de un factor (ANOVA) para determinar la efectividad de los juegos de reglas y los juegos dramáticos en la disminución de las conductas agresivas. Los resultados obtenidos evidenciaron una reducción significativa en los niveles de agresión en los grupos tratados, lo que respalda la efectividad de estas estrategias lúdicas en el contexto educativo.

El presente documento se estructura en cinco capítulos. El primer capítulo expone el problema de investigación, los objetivos y la justificación del estudio. El segundo capítulo desarrolla el marco teórico, abordando conceptos clave y teorías relevantes. En el tercer capítulo, se describe la metodología utilizada, incluyendo el diseño de estudio y los procedimientos de análisis. El cuarto capítulo presenta los resultados obtenidos y su respectiva discusión. Finalmente, el quinto capítulo expone las conclusiones y

recomendaciones derivadas de la investigación, destacando la importancia de los juegos lúdicos como herramienta para la prevención y reducción de la agresión infantil.

II. Planteamiento del problema

2.1. Descripción y formulación del problema

La agresividad en niños preescolares se ha convertido en una problemática global afectando su desarrollo socioemocional y académico especialmente en contextos con recursos educativos limitados. Los docentes enfrentan el reto de manejar conductas como la desobediencia, que muchas veces derivan en actitudes agresivas (Castro et al., 2021).

A nivel mundial, se estima que aproximadamente 300 millones de niños entre 2 a 5 años han sufrido agresiones (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2020). Uno de cada dos escolares entre 3 a 17 años experimentaron un tipo agresividad (Organización Naciones Unidas [ONU], 2021). En Perú, las agresiones entre escolares han mostrado un aumento preocupante, con más de 55,000 incidentes reportados en la última década que corresponden a agresiones físicas, psicológicas y verbales (Ministerio de Educaciòn [MINEDU], 2023). La Región de Apurímac informó un incremento en cuanto a conductas agresivas entre niños, vinculado a la violencia familiar y a la falta de espacios recreativos adecuados (Gobierno Regional de Apurímac [GORE], 2019); (Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI], 2022).

La agresión en escolares, es definida como cualquier acción que busca causar daño físico, verbal o psicológico a otros niños (MINEDU, 2023). Así también, es un problema global que afecta a numerosos niños y adolescentes, manifestándose dentro y fuera del aula (ONU, 2017). Estas manifestaciones incluyen empujones, golpes, insultos y apodos, generando un ambiente conflictivo entre preescolares (Garcia, 2022). La falta de afecto y atención, junto con la negligencia emocional, pueden llevar a los niños a buscar mediante atención conductas disruptivas (Santafé y Corby, 2021).

Mientras los juegos lúdicos, son actividades recreativas que promueven el aprendizaje mediante la interacción social, fomentando la creatividad, habilidades sociales y comunicativas, además ayuda al desarrollo emocional (Tipe, 2023). Del mismo modo son esenciales para reducir la agresividad, mejorar el comportamiento, expresar emociones ayudando a interactuar de forma respetuosa (Ávila, 2021).

Las Instituciones Educativas, no es un caso aislado, sino que está estrechamente relacionado con factores sociales y familiares (INEI, 2022). Diversos factores como el entorno social, el estilo de crianza y la falta de afecto pueden contribuir negativamente (Durán, 2021). Estos factores muchas veces generan un ambiente nocivo que favorece a conductas agresivas sobre las afectuosas. Las autoridades educativas han señalado la urgencia de implementar programas de intervención que aborden directamente esta problemática (Garcia, 2022).

La "Institución Educativa N° 277-8 Gotitas del Saber, Pochccota, provincia de Andahuaylas", ha sido seleccionada para llevar dicha investigación, por haberse identificado comportamientos recurrentes en los niños y niñas de cinco años como: manifestaciones de conductas agresivas tanto físicas como verbales en el entorno escolar. Estas conductas incluyen empujones, gritos, uso de palabras ofensivas, destrucción de materiales propio y ajenos, así como constantes conflictos durante actividades grupales y en el recreo. Esta situación ha generado preocupación entre docentes y padres de familia, ya que ha estado afectando negativamente el desarrollo emocional, la convivencia armónica y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Observaciones realizadas por docente informaron que se han evidenciado agresividad que no solo interfiere en la dinámica del aula, sino que también limita la capacidad de los niños para establecer relaciones sociales saludables, reduciendo su

participación en juegos cooperativos y actividades compartidas. A pesar de los esfuerzos por aplicar estrategias correctivas tradicionales, estas no lograron resultados sostenibles, lo que puso de manifiesto la necesidad de enfoques pedagógicos más eficaces, centrados en el desarrollo integral del niño.

En este contexto, surgió la necesidad de incorporar el juego lúdico como una estrategia educativa orientada a promover la expresión emocional y fomentar habilidades de autorregulación. La implementación de juegos lúdicos tuvo como propósito explorar emociones de los infantes, interiorizar normas sociales y resolver conflictos de manera creativa y no violenta. Por tanto, esta investigación propuso la aplicación de juegos lúdicos con el fin de disminuir la conducta agresiva para fortalecer un ambiente escolar más seguro, inclusivo y propicio para el desarrollo socioemocional de los estudiantes dentro y fuera de las aulas como propuesta pedagógica.

Formulación del problema de investigación

Problema general

¿Cuál de los diferentes tipos de juegos lúdicos es más efectivo en la reducción de conductas agresivas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 277-8 “Gotitas del saber” Andahuaylas 2024?

Problema específico

- ¿Cuál de los diferentes tipos de juegos lúdicos es más efectivo en la reducción de la agresión física en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 277-8 “Gotitas del saber” Andahuaylas 2024?
- ¿Cuál de los diferentes tipos de juegos lúdicos es más efectivo en la reducción de la agresión verbal en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 277-8 “Gotitas del saber” Andahuaylas 2024?

- ¿Cuál de los diferentes tipos de juegos lúdicos es más efectivo en la reducción de la agresión psicológica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 277-8 “Gotitas del saber” Andahuaylas 2024?

2.2. Objetivos

2.2.1. *Objetivo General*

Determinar cuál de los diferentes tipos de juegos lúdicos es más efectivo en la reducción de conductas agresivas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 277-8 “Gotitas del saber” Andahuaylas 2024

2.2.2. Objetivos Específicos

- Determinar cuál de los diferentes tipos de juegos lúdicos es más efectivo en la reducción de la agresión física en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 277-8 “Gotitas del saber” Andahuaylas 2024
- Determinar cuál de los diferentes tipos de juegos lúdicos es más efectivo en la reducción de la agresión verbal en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 277-8 “Gotitas del saber” Andahuaylas 2024
- Determinar cuál de los diferentes tipos de juegos lúdicos es más efectivo en la reducción de la agresión psicológica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 277-8 “Gotitas del saber” Andahuaylas 2024

2.3. Justificación e importancia

Justificación teórica

Se fundamentó bajo la teoría del desarrollo cognitivo, y socioemocional del infante, que tuvo como propósito analizar el efecto del juego lúdico en la autorregulación de conductas agresivas en niños de cinco años.

Justificación metodológica

Abordó la problemática de la agresividad a través de estrategias prácticas y sostenibles, adaptadas a las características del contexto educativo y cultural de los preescolares. Utilizó un enfoque cuasi experimental, que facilitó la evaluación de la efectividad de la intervención mediante la comparación entre un grupo experimental y un grupo de control. Del mismo modo, los resultados servirán para replicar en otras instituciones, ofreciendo un enfoque efectivo y accesible para abordar esta problemática en niños.

Justificación práctica

Empleó herramientas concretas orientadas a disminuir la agresividad del infante por medio de actividades lúdicas, promoviendo un ambiente pacífico, y fortaleciendo mejoras en las relaciones interpersonales dentro y fuera del aula. Además, permitió trabajar en un contexto real, lo que garantizó que los resultados sean relevantes y aplicables al entorno escolar. Finalmente, los infantes logaron aprender a aplicar destrezas lo que favoreció en su práctica del día a día.

Justificación pedagógica

Desde una perspectiva pedagógica, el estudio propuso los juegos lúdicos como herramienta clave para manejar la conducta agresiva en el aula y promover el desarrollo socio emocional en la educación inicial. Este enfoque innovador está alineado con las directrices pedagógicas actuales, integrando el aprendizaje de conocimientos y habilidades socioemocionales esenciales para una convivencia pacífica en las aulas.

Importancia

La investigación fue importante porque abordó la presencia de conductas agresivas en niños de cinco años, una problemática que afecta negativamente el clima escolar y la convivencia en el aula. Mediante la aplicación de juegos lúdicos, se buscó estrategias pedagógicas efectivas para promover la autorregulación emocional, la empatía y la interacción positiva entre los estudiantes. Además, el estudio aportó evidencia útil para los docentes, ofreciendo herramientas prácticas para el manejo de la conducta infantil y fortaleciendo entornos educativos más seguros y respetuosos.

2.4. Hipótesis

Hipótesis general

- Existirá al menos un tipo de juego lúdico que tenga efecto significativo en la reducción de conductas agresivas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 277-8 “Gotitas del saber” Andahuaylas 2024.

Hipótesis específica

- Existirá al menos un tipo de juego lúdico que tenga efecto significativo en la reducción de la agresión física en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 277-8 “Gotitas del saber” Andahuaylas 2024.
- Existirá al menos un tipo de juego lúdico que tenga efecto significativo en la reducción de la agresión verbal en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 277-8 “Gotitas del saber” Andahuaylas 2024
- Existirá al menos un tipo de juego lúdico que tenga efecto significativo en la reducción de la agresión psicológica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 277-8 “Gotitas del saber” Andahuaylas 2024

2.5. Variables

2.5.1. *Variable Independiente: Juegos lúdicos.*

Definición conceptual

Son actividades recreativas diseñadas para promover el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños, además permitió que exploren su entorno, mejoren sus habilidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales de manera divertida y espontánea (Alonso, 2021).

Definición operacional

La medición fue realizada por medio de actividades lúdicas (pre y pos test). Consta de dos dimensiones: juego de reglas, y juegos dramáticos distribuidos en 08 sesiones de juegos de aprendizaje. La medición será por medio de una escala tipo Likert de tres reactivos (Santafé y Corby, 2021).

2.5.2. *Variable dependiente: Conducta agresiva.*

Definición conceptual

Es un tipo de comportamiento que busca causar daño o malestar a otra persona de manera intencionada o impulsiva que pueden ser de manera física, verbal y psicológica. Esta conducta puede darse, como respuesta a una frustración, miedo o amenaza con la finalidad de lograr obtener poder o control sobre otros (Ávila, 2021).

Definición operacional

La medición se hizo a través de la ficha de observación (pre-pos test), elaborada por Quispe (2008). Consta de tres dimensiones: física, verbal y psicológica, cuenta de 18 ítems. La medición se dio a través de una escala tipo Likert de tres reactivos (Agurto, 2017).

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores
V1: JUEGOS LÚDICOS	Los juegos lúdicos son actividades infantiles tradicionales que usan el cuerpo o recursos simples, fomentando la creatividad y la habilidad (Alonso, 2021).	Se fomentará la implementación sistemática y planificada de actividades recreativas diseñadas para promover el desarrollo integral del niño (motriz, emocional, cognitivo y social) mediante el juego. Zambrano y Pacheco (2020) afirman que la aplicación planificada del juego en contextos educativos no solo promueve el aprendizaje significativo, sino que también *favorece la autorregulación emocional y la resolución pacífica de conflictos.*	Juegos de reglas	● Escucha y responde adecuadamente al diálogo de sus compañeros ● Espera su turno pacientemente sin interrumpir, y sin agresividad ● Propone reglas colectivas al momento de jugar ● Coopera en juegos sin recurrir a algún tipo de agresividad cuando está compitiendo. ● Responde positivamente ante los juegos, mostrando respeto por las reglas establecidas. ● Reconoce sus propios límites sin llegar a la agresividad ● Mantiene la calma y no reaccionar con agresividad ante la frustración. ● Evita realizar gestos agresivos hacia sus compañeros	1,2,3, 4, 5,6 7,8	Nivel de medición ordinal Si (2) A veces (1) No (0)
			Juegos dramáticos	● Se une a sus compañeros para realizar juegos ● Ayuda a sus compañeros durante el juego ● Realiza acciones que promuevan comunicación con sus compañeros ● Expresa emociones positivas durante los juegos ● Reconoce y realiza acciones después de cada juego, mostrando una actitud positiva hacia la experiencia. ● Controla su impulso y manejo de frustración ● Demuestra autocontrol durante los juegos ● Realiza acciones que reflejan un manejo adecuado de las emociones, asegurando un ambiente de juego saludable.	9.10.11 , 12,13,1 4, 15,16	

Tabla 2

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores
V2. D. Conductas Agresivas	Es un tipo de comportamiento que busca causar daño a otra persona de manera intencionada o impulsiva que pueden ser física, verbal y psicológica. Esta conducta puede darse, como respuesta a una frustración, miedo o amenaza con la finalidad de lograr obtener poder, control sobre otros (Ávila, 2021).	Las conductas agresivas se evaluarán en el aula mediante observación directa y listas de cotejo, con el objetivo de registrar su frecuencia, tipo y contexto, y analizar su evolución durante una intervención educativa (Bandura, 1973)	Agresividad física	• Lanza y destruye objetos de sus compañeros • Golpea cuando no le dan lo que pide • Empuja a su compañero • Jalonea a su compañero • Muerde, si casualmente es empujado • Patea cuando está molesto	1,2,3, 4,5,6	Nivel de medición Ordinal Si (2) A veces (1) No (0)
			Agresividad verbal	• Expresa palabras soeces hacia su compañero • Responde de modo inadecuado a su compañero • Protesta cuando se le llama la atención • Insulta cuando no le dan la tarea • Grita a su compañero cuando desea conseguir algo • Interrumpe cuando su compañero (a) se expresa.	7,8,9,10, 11,12	
			Agresividad Psicológica	• Pone apodos a sus compañeros • Mira con desprecio a su compañero • Amenaza con gestos a sus compañeros ante una acción • Disfruta cuando arrebata cosas u objetos • Destruye cosas u objetos que son significativas • Ridiculiza a su compañero delante de los demás	13,14,15, 16,17,18	

Nota. Elaboración propia

III. Marco Teórico

3.1. Antecedentes

Internacionales

Ávila (2021) en su tesis titulada “Manejo de la agresividad en niños de Educación Inicial: gestión y estrategias docentes”, en Ecuador; El objetivo fundamental de la investigación descrita consistió en explorar cómo se maneja y gestiona la agresividad en el entorno del aula, así como en analizar la relación entre este manejo y las aportaciones teóricas junto con las percepciones de las maestras de educación inicial. El estudio se enmarcó dentro de un enfoque metodológico cualitativo, caracterizado por su naturaleza exploratoria y descriptiva, lo cual facilitó la recolección de datos a través de una serie de entrevistas. Para la recolección de información, se aplicó un enfoque temporal transversal, llevando a cabo entrevistas semi-estructuradas con un grupo de seis educadoras provenientes tanto de centros educativos públicos como privados. Esta metodología permitió obtener una visión más completa y diversa sobre la manera en que las docentes abordan y gestionan las conductas agresivas en los niños pequeños. Como resultado del estudio, se concluyó que las maestras entrevistadas no cuentan con un conocimiento suficiente acerca de las estrategias efectivas para manejar y gestionar la agresividad en los niños en sus primeros años de vida. Este hallazgo subraya la necesidad imperiosa de llevar a cabo investigaciones adicionales enfocadas en las conductas agresivas durante las etapas tempranas del desarrollo infantil. En conclusión, se formularon recomendaciones basadas en la información recopilada a partir de la revisión bibliográfica y los aportes obtenidos de las docentes participantes en el estudio. Estas recomendaciones tienen como finalidad proporcionar pautas prácticas y teóricas que puedan contribuir a una

mejor comprensión y manejo de la agresividad infantil en el contexto educativo inicial.

Padilla y Andrade (2022) se centraron en su investigación por "entender las experiencias de los juegos lúdicos en niños de 5 años en una institución educativa de Colombia". Emplearon una metodología fenomenológica, utilizaron la entrevista para recopilar información, la muestra estuvo compuesta por 10 niños. Los resultados demostraron, que existe un notable aprecio de los niños por los juegos lúdicos en entornos escolares y familiares. Concluye, que los dos entornos son trascendentales en la vida del infante, ya que en esta se establece las relaciones interpersonales que es fundamental para su formación de identidad personal del menor.

Durán (2021) su estudio asumió "diseñar propuestas metodológicas basadas en actividades lúdicas, con el objetivo mejorar el comportamiento infantil en niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Fray Vicente Solano durante el año lectivo 2019-2020 en Ecuador". Utilizó un enfoque cuali-cuantitativo con propuesta de juego-trabajo, involucrando a 25 pre escolares entre 4 y 5 años. Las herramientas empleadas incluyeron la observación directa, encuestas, y entrevista a docentes. Los resultados señalaron que los maestros identificaron un 80% de comportamientos inadecuados, concluyó que los niños deben aprender a modificar conductas agresivas por medio de estrategias lúdicas y que les permitan mejorar dichos comportamientos de forma divertida.

Castro et al. (2021) ejecutaron su estudio con la finalidad de "establecer una propuesta pedagógica dentro del aula empleando actividades lúdicas para la prevención de la agresividad en los niños de grado transición de la Institución Educativa Candelaria - Bogotá". La metodología usada fue explicativa, con enfoque

cualitativo, en una muestra de 20 estudiantes, se empleó la observación directa, y un diario de campo para recolectar la información. Los resultados mostraron que las actividades lúdicas que se emplearon contribuyeron a reducir la agresividad de los niños, y que la falta de afecto emocional se expresa de forma agresiva, concluyeron que la agresividad en niños, es un factor de dominio que muchas veces lo hacen con la finalidad de obtener sus juguetes por la fuerza ante los demás.

Ávila (2021) realizó su estudio con el objetivo de "analizar el manejo de gestión y estrategias de la agresividad en el aula y su relación entre los aportes teóricos y perspectivas de las maestras de educación inicial en Ecuador". La investigación fue cualitativa, descriptivo exploratorio, por medio de la entrevista semi estructurada a seis docentes y la aplicación de una ficha técnica. Resultados, los docentes a la entrevista manifestaron que los niños aprenden a adoptar conductas agresivas por medio de la imitación que viene de sus hogares y los replica en las aulas hacia sus compañeros por medio de la sociabilización de su entorno, donde concluyeron, que los docentes no cuentan con suficiente información y herramientas para el manejo y gestión de la agresividad en infantes de temprana edad.

Antecedentes nacionales

Fernandez (2023) determinó "si los juegos tradicionales podrían disminuir estas conductas agresivas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca- 2022". Utilizó un diseño pre experimental con un solo grupo, en una muestra de 15 niños, aplicando pre y pos test más una guía de observación. Los resultados mostraron que el 53% de niños tenían un nivel alto de agresividad antes de la intervención, cifra que se redujo al 20% tras

la aplicación del programa, donde concluye que los talleres basados en juegos tradicionales fueron efectivos para disminuir las conductas agresivas.

Calla et al. (2023) tuvo el propósito “conocer y comprender las conductas agresivas en niños del II ciclo de Educación Inicial, Jaén-Cajamarca”, emplearon una metodología de revisión bibliográfica, donde utilizaron información disponible de repositorios institucionales. Los resultados permitieron estructurar el estudio en tres bloques bien definidos. Primero, abordó los aspectos conceptuales que explicaron las conductas agresivas, especialmente en niños. Segundo, describió las conductas agresivas más comunes en niños de este ciclo educativo. Tercero, ofreció respuestas pedagógicas para controlar y reducir estas conductas, llegando a la conclusión, que las conductas agresivas en instituciones de educación inicial son un problema frecuente, lo que se debe aplicar estrategias educativas, como el uso de juegos lúdicos para que los docentes empleen en la regulación de dichos comportamientos.

Salazar et al. (2022) tuvieron como propósito “demostrar el impacto del Programa de Juego Libre en el control de la agresividad en niños de cinco años de un Centro Educativo de Chiclayo”. Emplearon un diseño cuasi experimental utilizando un pre y pos test más un grupo de control, donde incluyeron a 50 niños, utilizaron el Cuestionario como herramienta de evaluación el efecto del programa de los juegos libres. Los resultados encontrados en el grupo de control del pre test fueron 28% con agresividad alta, 24% fueron muy altas. Mientras el grupo de control del post test evidenció 40% con niveles altos y 32% muy altos. Concluyendo, que el “Programa Juego Libre" ha demostrado ser efectivo en la reducción de conductas agresivas en niños, sugiriendo la implementación de talleres adaptados a la realidad

escolar, con la finalidad de asegurar la sostenibilidad de los beneficios obtenidos en dicho estudio.

Rojas y Perez (2021) su estudio tuvo como finalidad “aplicar estrategias RALF para disminuir, y prevenir conductas agresivas en estudiantes de cinco años en una I.E. Pública de Piura-2020”, Estuvo basado en una investigación positivista, cualitativa, de tipo campo, con nivel descriptivo-transversal, incluyendo a 55 estudiantes utilizaron la encuesta para recolectar los datos. Demostrando que 52.7% tuvieron niveles altos de agresión verbal, donde concluyeron que no contribuye a una adecuada convivencia en el aula y es necesario que se implemente estrategias RALF con el propósito de promover un ambiente favorable dentro y fuera del aula para un buen clima de aprendizaje.

Carrera (2021) su estudio propuso “implementar actividades lúdicas para reducir la agresividad escolar en niños y niñas de la Institución Educativa Privada del nivel Inicial los Chiquitines-Ayacucho, 2021”. La investigación fue cuantitativa, con enfoque explicativo, de diseño pre experimental longitudinal, en una muestra de 20 niños, empleó una guía de observación validada para medir la agresividad antes y después de realizar los talleres de juegos tradicionales. Los resultados indicaron que 50% de niños presentaron un alto nivel de agresividad en el pre test, cifra que se redujo al 10% en el pos test, donde concluye que las actividades lúdicas son efectivas para disminuir la agresividad escolar.

Antecedentes Regionales/ locales

Roldán (2023) el presente trabajo de investigación tuvo como objetivo demostrar el nivel de influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la

psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi Abancay. La metodología fue enmarcada dentro del enfoque cuantitativo de corte experimental, orientado a determinar las relaciones de causa y efecto de las variables. El diseño es el pre experimental con pre y post prueba con un solo grupo; la población estuvo conformado por 64 estudiantes y la muestra de estudio estuvo constituida por 17 estudiantes de tres años del centro escolar inicial N° 118 John Kennedy de Curahuasi – Abancay. El instrumento que se ha utilizado fue la observación y se aplicó con la lista de cotejo. El proceso de análisis de datos se realizó mediante el programa SPSS. Arribando a los resultados que, las actividades lúdicas tuvieron un impacto significativo en el desarrollo de la psicomotricidad, alcanzando la mayoría de los estudiantes (94,12%) el nivel alcanzado en las variables de estudio. Y en promedio, la prueba de salida obtuvo mejores resultados que la de entrada, con una diferencia de 27,11 y finalmente concluyo que, a través de la aplicación sistemática y pedagógica de actividades de ocio, los estudiantes han desarrollado gradualmente la coordinación motora fina y gruesa y la conciencia de los esquemas corporales.

También, Cuellar (2022) realizó una investigación en Apurímac, que tuvo como finalidad, evaluar cuánto influyen los juegos tradicionales en el aprendizaje de los niños en la etapa inicial. El enfoque del estudio fue cualitativo, donde se aplicó el instrumento a 33 estudiantes. Los resultados muestran que los juegos tradicionales tienen una influencia positiva y significativa en el logro del aprendizaje de los niños, con un coeficiente de Spearman de 0,512, lo que indica una correlación moderada entre ambas variables. Se concluye que los juegos tradicionales son una estrategia didáctica efectiva para mejorar los logros de aprendizaje, por lo que se recomienda a

los agentes educativos incluirlos en el plan curricular para potenciar los resultados académicos de los estudiantes.

En el distrito de Andahuaylas, Atao y Buleje (2023) realizaron una investigación, donde determinaron el juego y su relación en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la I.E. N°243 Tejamolino – Andahuaylas, teniendo como muestra a 21 estudiantes de dicha I.E. Este trabajo de investigación fue determinado con el enfoque mixto, no experimental y de tipo descriptivo - correlacional. Los resultados muestran que la relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en los niños es positiva y moderada, con un valor de Rho de Spearman de 0,459 y una significancia de 0,036, lo que confirma la hipótesis de estudio; entonces se concluye que, a medida que aumenta el tiempo o la calidad del juego, también se incrementa el desarrollo de habilidades sociales en los niños; esto se demostró cuando los estudiantes desarrollan adecuadamente su creatividad e imaginación, además, que aceptan las normas impuestas, lo cual contribuyen a su adaptación, incorporación y comunicación eficiente.

3.2. Bases teóricas

3.2.1. Juegos lúdicos – V.I

Erickson y Piaget definen como una actividad divertida, pero esencial para que el niño desarrolle relaciones con su entorno, describen como un proceso vital en la vida infantil (Miranda, 2023).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 1968) informó que el juego contribuye al crecimiento cerebral e influye en el desarrollo integral del individuo. En esta línea, en 1994 se investigó la influencia de las hormonas, neuropéptidos y la química cerebral en relación con el

juego, concluyendo que este actúa como un medio fundamental para el desarrollo madurativo y estructural del cerebro (Chero, 2022).

Kaufman y Rodriguez (2008) sostienen, que las actividades lúdicas pueden ofrecer excelentes oportunidades para fomentar un desarrollo saludable tanto cognitivo como socioemocional enfatizando que se debe incorporara el juego en los programas destinados al desarrollo infantil. Del mismo modo, es muy fundamental para el progreso del niño, ya que crea una zona de desarrollo próximo y fomenta habilidades que van más allá de su edad y comportamiento habitual, convirtiéndose en un factor clave para su desarrollo integral (Vygotsky, 1930).

En resumen, el juego es una actividad única y esencial para el desarrollo infantil, ya que fomenta habilidades importantes permitiendo al niño explorar su entorno, consolidando su relación con el medio que lo rodea.

Teorías fundamentadas a los juegos lúdicos

Según Vygotsky (1988)

El juego es un medio natural para el aprendizaje y la socialización en los primeros años de vida facilitando al desarrollo emocional y cognitivo. Al implementar los juegos, se fomenta la cooperación y el respeto mutuo, busca disminuir los comportamientos agresivos, favoreciendo a un ambiente de armonía en el aula. En 1993 atribuye que el juego es fundamental en el desarrollo del infante. Según esta perspectiva, no solo es una forma de entretenimiento, sino un medio a través del cual los niños exploran, experimenta y practican habilidades sociales, emocionales y cognitivas en un entorno seguro y controlado.

Algunas ideas clave sobre el juego en los niños pequeños:

a) El juego como facilitador del desarrollo: Argumenta que es una herramienta poderosa dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) que permite al niño realizar actividades que están ligeramente por encima de su nivel actual de desarrollo, con la ayuda de reglas implícitas o explícitas que estructuran la actividad.

b) Desarrollo de la autorregulación**:** A través del juego, especialmente el cooperativo y el de roles el infante aprende a regular su comportamiento y emociones. Al adoptar roles y seguir reglas en el juego, los niños aprenden habilidades de autocontrol, planificación, cooperación, resolución de conflictos, lo cual contribuye a su desarrollo emocional e intelectual.

c) Juego y desarrollo cognitivo**:** Fomenta el pensamiento abstracto y creatividad. Por ejemplo, cuando un niño usa un palo como si fuera un caballo, está mostrando su capacidad de separar el significado del objeto físico, una habilidad esencial para el desarrollo cognitivo.

d) Juego como herramienta cultural**:** Subraya que está determinado por normas culturales y sociales en el contexto del niño. Los juegos reflejan y refuerzan las prácticas culturales, al tiempo que permiten experimentar roles sociales y adquirir valores compartidos.

e) El lenguaje en el juego: Tiene un papel crucial, ya que no solo facilita la interacción con otros niños, sino que también ayuda a internalizar reglas y conceptos.

En resumen, Vygotsky manifiesta que el juego es un espacio en el que el niño no solo expresa lo que ya sabe, sino que también se adelanta a su desarrollo próximo, practicando habilidades y conocimientos que luego se consolidarán. Este enfoque resalta la importancia que tiene en el contexto educativo porque los niños operan en un nivel de

complejidad que está ligeramente por encima de lo que pueden lograr por sí solos, lo que les permite avanzar en su desarrollo y por ende en su aprendizaje.

Perspectiva de Montessori (1995)

Desde su filosofía educativa y sus escritos ofrece una visión clara sobre cómo las actividades lúdicas pueden influir en el comportamiento de los niños, incluida la agresividad. Consideró que el juego y el trabajo estructurado son esenciales en el desarrollo integral del niño, promoviendo su autocontrol, equilibrio emocional y habilidades sociales, lo cual puede reducir la agresividad.

Principales ideas de Montessori

a) El juego como actividad significativa: Hace diferencia entre el juego espontáneo y el trabajo estructurado. Observó las actividades que involucran concentración, y creatividad como herramientas clave para canalizar la energía del niño hacia objetivos constructivos, lo que disminuye la tendencia hacia las conductas agresivas.

b) Juego como medio de aprendizaje social: Por medio de actividades en grupo, los niños aprenden a colaborar, compartir y resolver conflictos de manera pacífica. Enfatizó que los juegos deben fomentar el respeto mutuo y el entendimiento, ayudando a los niños a desarrollar empatía, lo cual es crucial para evitar conductas agresivas.

c) Juego libre en un ambiente preparado: Los materiales están diseñados para estimular la curiosidad y la creatividad. Este tipo de entorno proporciona a los niños un espacio para explorar y expresar emociones de manera no violenta, reduciendo frustraciones.

d) Juego y autocontrol: Ayuda a que los niños adquieran autodisciplina y control emocional mediante actividades lúdicas que requieren concentración y repetición. Estas habilidades ayudan a gestionar impulsos agresivos y responder de manera más reflexiva en situaciones de conflicto.

e) Juego simbólico y resolución de conflictos: Aunque Montessori priorizaba el trabajo con materiales concretos, reconocía el valor del juego simbólico para explorar emociones y aprender habilidades sociales que permite a los niños actuar situaciones de la vida cotidiana y practicar soluciones pacíficas ante conflictos.

f) Contacto con la naturaleza a través del juego: Consideró como un medio esencial para reducir la agresión, ya que el contacto con el entorno natural promueve calma, autorregulación y respeto por los demás.

Aspectos adicionales dentro del marco educativo.

a) Juego y canalización de energía: Manifiesta que los niños poseen una energía natural que, si no se canaliza de manera adecuada, puede manifestarse en conductas problemáticas, incluida la agresividad. Los juegos y actividades organizadas en el entorno según Montessori permiten a los niños enfocar esa energía en tareas constructivas, fomentando la calma y el autocontrol.

b) Rol del adulto como guía: Desempeña un papel crucial para facilitar juegos que promuevan interacciones positivas. El adulto actúa como un modelo de comportamiento pacífico y fomenta la resolución de conflictos a través de actividades grupales, siendo importante para enseñar a los niños a regular sus emociones y resolver desacuerdos de manera no agresiva.

c) Juegos de cooperación versus competencia: Daba preferencia a los juegos cooperativos sobre los competitivos. Mientras el primero, enseña habilidades sociales esenciales, como empatía, ayuda mutua y comunicación efectiva. El segundo, puede en ocasiones fomentar rivalidad y agresión. Este enfoque reduce las oportunidades para que surjan conductas agresivas.

d) Autonomía a través del juego: Manifestó que cuando los niños tienen la oportunidad de elegir sus actividades de juego dentro de un marco estructurado, desarrollan autonomía y confianza en sí mismos. La falta de control sobre sus elecciones a menudo es una fuente de frustración y agresividad, por tanto, permitirles tomar decisiones sobre sus juegos ayuda a minimizar estas respuestas.

e) Juego como práctica de habilidades emocionales: El juego simbólico y las de roles, aunque no son el centro del método de Montessori, manifiesta que son útiles para enseñar a los niños a expresar y manejar emociones. Por ejemplo, los niños pueden representar conflictos sociales y practicar cómo resolverlos de manera pacífica, aprendiendo a canalizar su frustración en un contexto seguro.

f) Juego en grupo y habilidades de convivencia: Consideró que es esencial para desarrollar habilidades de convivencia, clave para manejar conflictos, reducir conductas agresivas. Por medio de juegos grupales, los niños aprenden a escuchar y a negociar.

g) Importancia de la repetición en el juego: Este enfoque da énfasis en la repetición durante las actividades. Los niños repiten juegos o tareas no solo por placer, sino porque estas prácticas les brinda una sensación de logro y calma. Esta repetición puede actuar como un mecanismo para liberar tensiones internas haciendo que se reduzca la agresividad.

h) Juego y desarrollo moral: Vinculado al desarrollo de un sentido de justicia y moralidad. A través del juego, los niños comienzan a comprender reglas sociales y a respetarlas, lo que reduce comportamientos agresivos motivados por la incomprensión de los límites o normas sociales.

Según Bruner (1986)

El juego, es considerado como una actividad esencial para el desarrollo del aprendizaje cognitivo, social y emocional, haciendo énfasis, que no solo es un medio para el

entretenimiento, sino también una forma de explorar el mundo por medio de prácticas de habilidades con el propósito de construir conocimiento de manera activa y significativa. Desde su perspectiva constructivista, menciona que el juego permite a los niños experimentar diferentes roles, resolver problemas y desarrollar la imaginación dentro de un contexto que fomenta el aprendizaje sin el miedo al fracaso, proporcionando un entorno seguro donde pueden ensayar habilidades, enfrentar desafíos, negociar significados, contribuyendo a su capacidad de resolución de problemas y pensamiento simbólico. Además, el juego tiene un componente cultural importante que refleja normas, valores, y prácticas dentro de la sociedad.

Según este enfoque, los estudiantes que participan en actividades basadas en la experiencia adquieren los siguientes beneficios:

- Aumenta su motivación y creatividad.
- Desarrolla habilidades de resolución de problemas.
- Tendrá un mayor sentido de responsabilidad personal, autonomía e independencia.

Todo maestro aspira a que sus estudiantes se sientan motivados, sean creativos, inteligentes, responsables, y plenos de alegría. Si los juegos realmente aportan estos beneficios a los estudiantes, no podemos darnos el lujo de no participar en ellos.

Perspectiva de Piaget (1946)

Piaget dedicó gran parte de su trabajo a comprender cómo los niños desarrollan su pensamiento y adquieren conocimientos. El enfoque cognitivo destaca que el juego es una forma privilegiada de aprendizaje, ya que permite a los niños explorar y estructurar la realidad en función de su nivel de desarrollo. Del mismo modo agrega que el juego, es una actividad esencial para el aprendizaje y la construcción del conocimiento, permitiendo a los niños interactuar con su entorno que permite desarrollar habilidades cognitivas y sociales de

manera progresiva basada a través de procesos de asimilación y acomodación, donde el niño organiza, integra y adapta la información obtenida del entorno.

El juego evoluciona a medida que el niño avanza por diferentes etapas de desarrollo cognitivo, reflejando cambios en su capacidad de comprensión y pensamiento donde clasifica tres categorías principales vinculadas a las etapas del desarrollo cognitivo: a) juego de ejercicio, característico de la etapa sensorio motora (0- 2 años), este tipo de juego implica actividades repetitivas que ayudan a los niños a explorar su entorno, desarrollar habilidades motoras y sensoriales.

Características del juego Según Piaget

a) Es espontáneo y voluntario**,** el juego surge de manera natural en el niño como una forma de expresar su creatividad, emociones y comprensión del mundo.
b) Promueve la adaptación**,** a través del juego el niño asimila nuevas experiencias y acomoda sus esquemas mentales, permitiendo una interacción más rica con el entorno.
c) Facilita el desarrollo de habilidades, el juego fomenta desarrollo motor, cognitivo, emocional y social de manera integrada.
d) Es un reflejo del desarrollo cognitivo**,** el tipo de juego que predomina en un niño indica su etapa de desarrollo según esta teoría.

Clasificación de los juegos según la función cognitiva

Piaget describe el desarrollo del juego en función de la evolución cognitiva del niño, resalta su carácter acumulativo y jerárquico:

a) Juegos de ejercicios o funcionales. Propios del período sensorio motor, abarca desde el nacimiento hasta los dos años, en esta etapa, los niños repiten diversos movimientos y gestos por el simple placer de hacerlo, lo que contribuye a afianzar su

aprendizaje. Disfrutan de la repetición, de los resultados inmediatos y de la variedad de efectos que generan. Estas actividades suelen centrarse en estímulos sensoriales y motores, combinando acciones simples, muchas veces sin un objetivo definido.

Mientras que actividades como abrir y cerrar puertas o subir y bajar escaleras caracterizan el final de este período. Estas conductas ayudan a los niños a descubrir por casualidad y a reproducir voluntariamente secuencias visuales, sonoras, táctiles y motoras sin que estas impliquen una representación global.

b) Juegos simbólicos o dramáticos. Es la etapa pre operacional (2-4 años), los niños durante este período comienzan a utilizar un objeto para representar a otro, desarrollando su capacidad de simbolización o de imaginación para representar roles, situaciones o escenas de su entorno, como jugar a ser un maestro, médico o cualquier personaje, además cumplen una función importante en el desarrollo cognitivo, emocional y social, ya que permite a los niños asimilar la realidad, expresar emociones y practicar interacciones sociales de manera simbólica.

En esta etapa el lenguaje también emerge en esta fase, desempeñando un papel crucial en el fortalecimiento de esta habilidad. Así también desarrollan un simbolismo lúdico puro, lo que les permite vincularse con eventos pasados y anticipar futuros, enriqueciendo sus juegos con ficción, representación e invención. En la etapa intuitiva (4-7 años), estos juegos simbólicos ceden espacio a juegos de fantasía más socializados, realizados en pequeños grupos, donde se fomenta la aceptación de reglas sociales y la interacción cooperativa.

Este tipo de juegos permite asumir roles, expresar necesidades, liberar impulsos y emociones que no emergen en otras actividades, como la pasividad o la agresividad, contribuyendo al desarrollo social e individual de los niños. Además, cumple una

función clave como el imitar roles de adultos, reflejar experiencias, liberar impulsos, y mostrar madurez. Las dramatizaciones incluyen representaciones de roles o personajes por medio de títeres, para fomentar el aprendizaje y la creatividad.

c) Juegos de reglas. Surgen gradualmente entre los 4 a 7 años, siendo influenciados significativamente por el entorno del niño, especialmente por la presencia de hermanos mayores o la exposición a ambientes escolares más estructurados, aquí los niños practican y se interesan por juegos estructurados que influye reglas sencillas, concretas, y claras apoyándose en objetos específicos.

A partir de los 12 años, estos juegos se vuelven más sofisticados, incorporando reglas complejas basadas en razonamiento lógico, estrategias y deducciones (como el ajedrez, monopolio, damas o deportes complejos). Juegos de mesa como el ajedrez o el monopolio. Juegos tradicionales como la rayuela o las escondidas, deportes organizados como el fútbol o el baloncesto. Este tipo de juego promueve habilidades como la lógica, la cooperación, el respeto por las normas y la capacidad para negociar y resolver conflictos.

El juego y su implicancia en la educación infantil

Tiene un impacto significativo en el desarrollo de las capacidades cognitivas y socioemocional de los niños. Según diversos estudios, la atención y la memoria se duplican durante las actividades lúdicas, ya que los niños demuestran mayor interés y compromiso en tareas presentadas como juegos. Por su parte, Cordero (1986) destaca que el juego facilita la concentración y la retención, ya que fomenta la interacción emocional y la necesidad de comunicación, elementos esenciales para el desarrollo de estas capacidades (Chero, 2022). Además mejora el rendimiento escolar, sino que también tiene, además e refuerzan la integración del juego en programas de desarrollo infantil (Kaufman y Rodríguez, 2008).

Desde el punto de vista didáctico, al juego se reconoce como un recurso fundamental en la etapa de educación infantil. Las orientaciones didácticas generales destacan su carácter motivador y la actividad que implica, permitiendo a los niños realizar aprendizajes significativos, alcanzar metas concretas y participar activamente en situaciones de interacción social. Del mismo modo facilita que los niños ensayen nuevas habilidades de manera voluntaria y placentera, lo que lo convierte en una herramienta educativa esencial.

En el primer ciclo de educación infantil (0-3 años), se organiza en bloques como "juego y movimiento" o "juegos de ejercicio", que están diseñados para responder a las necesidades y capacidades de los niños de esta etapa. Así, no solo es una actividad recreativa, sino una estrategia central para el desarrollo integral de los niños, contribuyendo a su preparación para futuros desafíos educativos y sociales.

Desde la perspectiva de Piaget, los educadores deben diseñar actividades lúdicas que se alineen con la etapa cognitiva del niño. Estas actividades no solo estimulan el aprendizaje, sino que también fomentan la creatividad, la resolución de problemas y la interacción social. Por ejemplo:

- En niños pequeños (sensorio motor), actividades con objetos que puedan manipular y explorar son fundamentales.
- En niños en etapa pre operacional, los juegos simbólicos ayudan a desarrollar la imaginación y habilidades sociales.
- En niños mayores, los juegos de reglas estructuradas son ideales para fomentar el pensamiento lógico y el trabajo en equipo.

Impacto en el desarrollo del niño

El juego contribuye al desarrollo físico, cognitivo, emocional, psicomotor y social en distintas etapas. Durante la infancia, permite a los niños explorar el mundo, desarrollar

habilidades motoras y experimentar roles sociales. En la adolescencia, fortalecen el pensamiento lógico y abstracto. Además, el juego estimula la creatividad, fomenta la resolución de problemas y ayuda a internalizar normas sociales. En conclusión, Piaget menciona que sus tipologías muestran cómo las actividades lúdicas evolucionan de simples ejercicios motores a juegos complejos con reglas, promoviendo habilidades esenciales para el aprendizaje y la vida (Verastegui, 2023).

En España el juego es reconocido como un instrumento crucial para evaluar el aprendizaje, lejos de ser opuesto al trabajo, debe integrarse como una herramienta motivadora que equilibre esfuerzo y disfrute, fomentando aprendizajes significativos en áreas como Educación Física y Artística. Aunque predomina la perspectiva motriz y manipulativa, se argumenta que el juego debería ocupar un rol central en el currículo, considerando su relevancia en las teorías psicológicas como la cognitiva de Piaget y la sociocultural de Vygotsky.

Piaget relaciona el juego con la capacidad de simbolizar, analizando este vínculo en su obra "*La formación del símbolo en el niño*" (1986). Por su parte Vygotsky enfatiza que es esencial para el desarrollo infantil constituyendo un eje clave en la construcción de habilidades y aprendizajes para la vida. Para maximizar su potencial educativo, se requiere una intervención didáctica reflexiva que contemple aspectos como:

a) Facilitar un desarrollo integral a través de experiencias placenteras.
b) Promover el aprendizaje cooperativo, fomentando responsabilidad, solidaridad y respeto.
c) Proponer desafíos alcanzables que estimulen el progreso personal, diversificando actividades para evitar favoritismos basados en habilidades.

d) Ampliar conocimientos previos mediante experiencias lúdicas planificadas y espontáneas.

e) Ofrecer oportunidades de interacción en diferentes contextos (grupos, parejas, con adultos o de manera individual).

f) La planificación debe asegurar tiempo, materiales, y un entorno que valore el juego como una herramienta educativa esencial para el crecimiento infantil.

Importancia del juego

Piaget señala estos juegos que aparecen tardíamente por ser una actividad propia del ser socializado. Su importancia radica en ayudar a desarrollar estrategias para reducir y controlar la agresividad en los niños. Además, ayuda a desarrollar estrategias sociales, sentido de responsabilidad, valores democráticos, trabajo grupal y autoconfianza (Alonso, 2021).

Además, proporciona múltiples beneficios para los niños tales como:

- Desarrollo cognitivo: Estimula la creatividad y el pensamiento crítico al permitirles resolver problemas de manera innovadora.
- Habilidades sociales: A través del juego compartido, los niños aprenden a colaborar, negociar roles y desarrollar empatía al ponerse en el lugar de otros.
- Expresión emocional: Les permite explorar sus sentimientos en un entorno seguro, ayudándoles a gestionar sus emociones.
- Mejora del lenguaje: Al inventar historias y participar en juegos narrativos, los niños amplían su vocabulario y mejoran sus habilidades comunicativas.

En términos de conducta, el juego permite a los niños explorar roles, experimentar las consecuencias de sus acciones en un entorno controlado y aprender a manejar frustraciones. Según Landreth (2012) el juego ayuda como terapia en los niños, además

ayuda a expresar sus emociones y pensamientos de manera segura, favoreciendo así cambios conductuales positivos. Además, investigaciones como las de Smith y Pellegrini (2013) muestran que las actividades lúdicas promueven la autorregulación emocional, reduciendo comportamientos disruptivos como la agresividad o impulsividad (Chero, 2022).

Durante la etapa de pre escolar, los niños atraviesan un período crítico en el que desarrollan habilidades sociales, emocionales y de autorregulación. Diversos estudios destacan que los juegos lúdicos no solo es una actividad recreativa, sino también una estrategia pedagógica que facilita la enseñanza de normas, valores y la gestión de emociones (Vygotsky, 1988). Del mismo modo considera como una actividad social culturalmente mediana que fomenta la autorregulación, interiorizan reglas sociales, controlan sus impulsos mediante la interacción con sus pares y adultos. En este sentido, los juegos cooperativos y de reglas son particularmente efectivos, ya que requieren que los niños respeten turnos, compartan recursos, lo que reduce los comportamientos agresivos al fortalecer habilidades sociales como la empatía y el trabajo en grupo (Alonso, 2021).

Piaget (1946) argumentó que el juego es un medio para que los niños asimilen y acomoden experiencias en su esquema mental. En el contexto de conductas agresivas, los juegos simbólicos permiten a los niños recrear situaciones conflictivas, explorarlas en un entorno controlado y construir nuevas formas de afrontamiento. Durante esta actividad, los niños aprenden a diferenciar entre la agresividad como emociones de forma natural y las respuestas adecuadas para canalizarla. Por ejemplo, en juegos de roles, un niño que simula ser un médico o un superhéroe puede encontrar formas creativas de resolver conflictos en lugar de recurrir a la violencia.

Ambos enfoques resaltan la importancia del juego en la transformación de conductas agresivas en infantes preescolares. Mientras Piaget se centra en el aprendizaje individual y

la resolución simbólica de conflictos, Vygotsky subraya el aprendizaje social y la internalización de normas a través de la interacción. Combinados, estos dos enfoques pueden ofrecer espacios seguros, donde puedan experimentar y practican formas no agresivas de comportamiento, ayudándolos a comprender las consecuencias de sus acciones y desarrollar estrategias de autorregulación.

Por tanto, recomiendan que se debe incorporar programas educativos dirigidos a niños con conductas agresivas por medio de juegos simbólicos, cooperativos y de reglas, donde puedan ser diseñados para abordar situaciones específicas de conflicto entre sus pares, promoviendo así la reflexión, el autocontrol y la empatía, lo que conduce a una reducción de comportamientos agresivos y a un desarrollo social adecuado del niño.

Aspectos de la personalidad que se fortalecen a través del juego

El juego y el uso de juguetes son herramientas claves para comprender el desarrollo de cinco aspectos fundamentales de la personalidad del infante, que están estrechamente interrelacionados (Castro et al., 2021).

Afectividad. El juego contribuye al desarrollo emocional al proporcionar disfrute, entretenimiento y una sensación de vitalidad. Permite también que los niños se expresen libremente, canalicen sus energías de manera positiva y liberen tensiones. Además, implica desafíos que les exigen esfuerzo para alcanzar metas en la infancia que es reflejada por medio de la confianza, autonomía, sentido del trabajo e identidad, con el propósito de que la personalidad se desarrolle adecuadamente.

Cuando los niños enfrentan conflictos emocionales, suelen apoyarse en juguetes para manejar su angustia, expresar sentimientos y establecer vínculos afectivos. En este contexto, los juguetes actúan como receptores de sus emociones. Además, puede servir como un medio para desconectarse de la realidad, ayudando al niño a descubrirse y construir su identidad

ideal. Por estas razones, es ampliamente utilizado el luego en psicoterapia para explorar y comprender el mundo emocional infantil.

Motricidad, estas actividades generan sensaciones corporales agradables, contribuyen al proceso de maduración, autonomía y desarrollo motor. A través de estas actividades, el niño adquiere conocimiento sobre su esquema corporal, mejora su coordinación, equilibrio y habilidades neuromusculares, además implica el movimiento global del cuerpo, como la motricidad fina que requiere precisión manual y coordinación, fortalecida por el uso de materiales.

Creatividad, los niños sienten la necesidad de manifestar sus ideas, explorar su imaginación y desarrollar sus capacidades creativas. El juego de forma inherente, estimula la creatividad ya que en todas sus modalidades los desafía a utilizar habilidades y procesos que les permiten expresar, producir e invención.

Sociabilidad, facilitan la comunicación por medio de los juguetes ayudando a relacionarse con los demás y a prepararse para su integración social. En los primeros años, los niños suelen jugar de forma individual, pero con el tiempo sus actividades se vuelven paralelas, es decir juegan junto a otros niños, pero sin una verdadera interacción o participación colectiva, donde cada niño actúa de manera independiente. Posteriormente la actividad se vuelve competitiva con interacciones más organizadas y centradas en un mismo objetivo. En este nivel, pueden surgir rivalidades o, en otros casos un respeto mutuo por las reglas del juego, promoviendo la cooperación y el entendimiento.

Juego y aprendizaje

Vygotsky (1978) manifiesta que el juego, representa un medio natural y universal para el desarrollo humano y su integración social. En el caso de la infancia, está

intrínsecamente ligado a su crecimiento, ya que constituye una actividad espontánea y esencial a la que los niños dedican gran parte de su tiempo.

En relación con el desarrollo cognitivo, diversas investigaciones recientes destacan el papel fundamental del juego en la formación de procesos psíquicos. Esta actividad es esencial para el aprendizaje, pues permite construir conocimientos a través de la experiencia, la cual en la niñez se manifiesta principalmente en forma de juego. Además, las capacidades infantiles se potencian eficazmente mediante el juego, donde los niños están predispuestos a adquirir habilidades, durante estas actividades se transfieren fácilmente a contextos no lúdicos, enriqueciendo su aprendizaje.

3..2.2. Conductas agresivas

Definición

La Asociación Americana de Psiquiatría (APA) define como un comportamiento infantil que causar lesión a otro infante sea de forma física, verbal o psicológica vulnerando los derechos de los demás (Garcia, 2022)**.** También es considerada como una herramienta positiva para la defensa y supervivencia, diferenciándola de la violencia (OMS, 2020).

Es un comportamiento aprendido que se da por medio de la observación y el refuerzo, que impacta negativamente en el desarrollo socioemocional, generando daños de forma intencional que pueden ser físicos y psicológicos en la infancia. (Bandura, 1986).

Agurto (2017) refiere que suele manifestarse en niños pequeños por medio de actos físicos como empujones, patadas, insultos, y psicológicos por medio de apodos, etc.

Calla et al. (2023) desde una perspectiva psicológica, se define como un impulso violento que responde a diversas condiciones externas o internas. Este comportamiento puede ser influido por factores ambientales, sociales o incluso biológicos.

Teorías que sustenta la conducta agresiva

El aprendizaje social de Bandura (1987)

Refiere que la agresividad en niños preescolares se desarrolla principalmente por medio de la observación e imitación de modelos en su entorno, como padres, cuidadores, compañeros o personajes en medios de comunicación. Argumenta también, que los niños aprenden estas conductas no solo observando, sino también mediante el refuerzo positivo o negativo que reciben al ejecutarlas. Por ejemplo, si un niño obtiene atención o logra lo que desea mediante actos agresivos, es más probable que repita este comportamiento (Bandura, 1977).

Además, enfatiza que las emociones, como la ira, actúan como desencadenantes de la agresión, pero el contexto social y las experiencias de aprendizaje son factores determinantes para que se desarrolle o se controle este tipo de conducta. Por lo tanto, para reducir la agresividad en niños preescolares, es crucial promover interacciones positivas, modelar comportamientos adecuados y establecer consecuencias claras para las conductas inapropiadas (Bandura, 1987).

En su famoso experimento del muñeco Bobo, demostró que los niños que observaron modelos agresivos de adultos eran más propensos a replicar dichos comportamientos, lo que evidencia el papel crucial del aprendizaje vicario en la agresión. Este hallazgo sustenta que la agresión no es innata, sino aprendida a través de interacciones sociales y modelos observados. Bandura, aunque no fue estrictamente conductista, contribuyó al entendimiento del aprendizaje social con su famoso experimento demostrando que los niños imitan comportamientos agresivos observados en adultos (Bandura, 1987).

La agresividad se refuerza mediante recompensas directas o indirectas. Por ejemplo, si un niño obtiene un beneficio al ser agresivo como someter a otros o recibir atención, es

probable que repita dicho comportamiento. También subrayó la influencia de factores cognitivos, como la interpretación de las intenciones de otros, y cómo las distorsiones cognitivas pueden intensificar respuestas agresivas. Este enfoque proporciona un marco comprensivo para entender cómo los niños desarrollan conductas agresivas físicas, verbales y psicológicas mediante la interacción con su entorno. Este enfoque también resalta la importancia de los modelos de comportamiento y las dinámicas de refuerzo en la formación y modificación de la agresividad infantil (Bandura, 1986).

- Observación e imitación, los niños replican comportamientos agresivos que ven en su entorno si estos son percibidos como efectivos o aceptables.
- Refuerzo, si un niño recibe una recompensa por ejemplo atención, cumplimiento de deseos al ser agresivo, es más probable que repita esta conducta.
- Modelado, los niños aprenden tanto por observar comportamientos en su entorno cercano como por los representados en los medios de comunicación.

Teoría del instinto de Freud (1938)

Sostiene que la agresividad es un instinto fundamental en los seres humanos, comparable a necesidades básicas como el hambre o el sexo. Este instinto puede manifestarse hacia el exterior como una tendencia destructiva, necesaria para la supervivencia individual, o dirigirse hacia el propio sujeto, derivando en conductas autodestructivas. Desde este enfoque psicoanalítico, se argumentó que las agresiones pueden ser transformada constructivamente mediante la sublimación, como sucede en actividades deportivas, que canalizan la energía destructiva en acciones positivas y beneficiosas tanto para el individuo como para los demás.

Enfoque cognitivista de Piaget (1946)

Desde este enfoque aborda indirectamente la conducta agresiva infantil dentro del contexto del desarrollo moral y social de los niños, manifestando que la agresión en los niños pequeños puede entenderse como parte del egocentrismo característico del estadio pre operacional (2 y 7 años). Durante esta etapa, los niños aún no han desarrollado plenamente la capacidad de asumir la perspectiva de los demás, lo que puede dar lugar a comportamientos agresivos como respuesta a frustraciones o deseos insatisfechos.

También señala que, a medida que los niños avanzan en su desarrollo moral, pasando del "realismo moral" (donde las reglas son absolutas y las consecuencias físicas definen lo correcto) a una "moralidad autónoma" (donde comprenden las intenciones y los acuerdos sociales) la agresión tiende a disminuir. Esto ocurre porque los niños empiezan a interiorizar normas de cooperación, empatía y resolución pacífica de conflictos, especialmente a través de interacciones sociales como el juego. En este sentido, la agresión infantil puede ser vista no solo como un comportamiento aislado, sino como un fenómeno que se transforma en función del desarrollo cognitivo, moral y social del niño (Alonso, 2021).

Los niños en esta etapa, presentan comportamientos egocéntricos, y la agresividad puede surgir como una respuesta natural a frustraciones o a la falta de habilidades para manejar conflictos. Si estas conductas no se tratan a tiempo, pueden provocar problemas serios en el futuro como dificultades en la socialización, por lo que debe tenerse en cuenta los constituyentes que agravan esta problemática (Piaget, 1977). Del mismo modo, señala que los niños que presentan conductas agresivas en edades tempranas pueden desarrollar problemas de socialización a lo largo de su vida, puede afectar sus habilidades interpersonales y su capacidad de convivir en entornos sociales saludables (Piaget, 1972).

Enfoque conductista

Subraya que los niños aprenden comportamientos agresivos a través de procesos de condicionamiento operante y condicionamiento clásico. (Condori, 2020). La agresividad puede asociarse con estímulos específicos, si el niño los vincula con experiencias previas de frustración o amenaza (Pavlov, 1927). Del mismo modo, los niños pueden asociar ciertas situaciones o estímulos con respuestas agresivas. Por ejemplo, si un niño es constantemente expuesto a situaciones de conflicto en casa, puede aprender a responder con agresión en situaciones similares (Watson, 1924).

Según el condicionamiento operante de Skinner, si un niño recibe atención o recompensas (refuerzo positivo) después de mostrar un comportamiento agresivo, es probable que repita ese comportamiento. Por otro lado, si el comportamiento agresivo es castigado (refuerzo negativo), puede disminuir. Así también, si un niño recibe refuerzos positivos (por ejemplo, atención o logro de objetivos) tras una conducta agresiva, es más probable que la repita, de este modo explica cómo el refuerzo (positivo o negativo) influye en la repetición de comportamientos agresivos.

El conductismo refiere que los factores ambientales juegan un papel crucial en el desarrollo de la agresividad. Un entorno familiar donde predominan violencia puede aumentar la probabilidad de que un niño desarrolle comportamientos agresivos. Además, la falta de habilidades sociales adecuadas puede llevar a los niños a expresar frustraciones y conflictos mediante la agresión.

Las intervenciones basadas desde el conductismo para abordar la agresividad en niños incluyen:

a) Refuerzo positivo: Recompensar comportamientos no agresivos para fomentar su repetición.

b) Modelado de habilidades sociales: Enseñar a los niños formas adecuadas de expresar emociones y resolver conflictos.
c) Técnicas de modificación de conducta: Se debe implementar herramientas que incluyan consecuencias claras para comportamientos agresivos y reforzadores para comportamientos deseados.

Para el manejo de la agresividad infantil puede incluirse observaciones sistemáticas de comportamiento, entrevistas con padres y educadores, así como escalas estandarizadas que midan cambios en las conductas problemáticas.

En conclusión, este enfoque proporciona un marco útil para entender y abordar la agresividad en niños pequeños, enfatizando el papel del aprendizaje y el ambiente en el desarrollo del comportamiento.

Teoría de la neurociencia

Investigaciones han permitido profundizar el entendimiento de la agresividad y su relación con procesos biológicos y neurológicos. El neurotransmisor serotonina juega un papel crucial, ya que niveles bajos de este están asociados con mayor agresividad, impulsividad y menor capacidad para evaluar riesgos. Del mismo modo, alteraciones en el sistema regulador emocional, como en el sistema límbico y la corteza prefrontal, pueden contribuir a comportamientos agresivos descontrolados. Dichas áreas están vinculadas a la respuesta emocional, regulación de impulsos y procesamiento de información percibida como amenazante. Por otro lado, también señala que esta relaciona con la actividad hormonal como la adrenalina y los glucocorticoides, que median respuestas adaptativas frente al estrés. Además, niveles elevados de serotonina reducen la impulsividad, mientras que niveles bajos incrementan la tendencia hacia conductas agresivas. Desde la neurociencia,

se revela que existen factores neuroquímicos, hormonales y estructurales en el cerebro que desempeñan un papel significativo en su manifestación (Calla et al., 2023).

Finalmente, estas son solo algunas de las teorías que explican esta problemática dentro de las aulas educativas. Es importante tener en cuenta que puede estar influenciado por múltiples factores, incluyendo la biología, la psicología, el entorno educativo, social, cultural, la personalidad de cada individuo, entre otros. Las teorías mencionadas proporcionan diferentes perspectivas para comprender este comportamiento humano.

Tipos de conductas agresivas

Bandura (1986) aborda de manera integral los diferentes tipos de conductas agresivas en niños infantiles, los que serán considerados como dimensiones en dicho estudio.

a) **Agresiva física**

Agurto (2017) manifiesta que son comportamiento inadecuado vinculado a un temperamento complejo. A medida que el niño adquiere habilidades para expresarse, su agresividad física tiende a reducirse. Aquí los niños pueden aprender esta conducta observando interacciones agresivas en su entorno, especialmente si estas conductas son reforzadas, por ejemplo, logrando atención o imponiéndose a otros.

En las Instituciones Educativas, es muy común observar este tipo de comportamientos agresivos contra sus compañeros. Por ejemplo, pueden pellizcarlos, morderlos, arañarlos, empujarlos o golpearlos con algún juguete o empleando la fuerza para apropiarse de estos objetos. Además, los docentes observan agresiones entre estudiantes, generalmente motivadas por defensa propia o la apropiación de juguetes que les interesan. Además, argumenta que la agresividad física aumenta entre los 2 y 3 años y disminuye gradualmente, más rápidamente en niñas que en niños. En el entorno educativo, esta

conducta es muy frecuente en los niños, quienes suelen mantener niveles de agresividad más altos hacia sus compañeros en comparación con las niñas (Luna et al., 2020).

Otro estudio menciona que, en contextos escolares, los niños suelen mostrar agresividad física durante el juego, actuando de manera impulsiva y tosca, a menudo por fantasía. Al finalizar, suelen calmarse e incluso muestran actitudes tímidas. Sin embargo, también hay casos de niños que recurren a la violencia reiterada hacia un compañero específico, hostigándolo y desafiándolo constantemente, lo que los convierte en niños muy agresivos. Estas conductas suelen surgir como una respuesta defensiva al sentirse amenazados o al perder, sin medir las consecuencias de sus actos, aunque posteriormente puedan mostrarse temerosos (Salazar et al., 2022).

b) **Agresión verbal**

Es cuando los niños comienzan a usar palabras o expresiones incómodas, inicialmente pueden considerarse cambios de humor pasajeros. Sin embargo, si esta conducta se vuelve recurrente, no debe ignorarse, ya que puede integrarse en su vocabulario cotidiano y aumentar con el tiempo. Estas expresiones suelen reflejar influencias como una educación deficiente, fantasías o imitación de lo escuchado de los adultos, sin comprender su impacto. Por ello, es fundamental que los adultos corrijan estas conductas enseñando a los niños que estas palabras pueden ofender y lastimar a los demás (Agurto, 2017)).

En este tipo de agresiones se incluye los insultos, desobediencia y acusaciones para evadir responsabilidades. Además, estas están influenciadas por factores psicológicos, biológicos y ambientales, que se pueden desarrollar según el contexto en que viven. En casa, los gritos de los padres pueden generar un ambiente de conflicto, promoviendo que los niños adopten esta forma de comunicación (Fernandez, 2023).

c) **Agresión psicológica**

Considera que esta forma de agresión también se aprende mediante la observación, especialmente si se modelan conductas que buscan dañar relaciones sociales o emocionales. Incluye comportamientos como el aislamiento, manipulación emocional o daño a la autoestima de otros (Ávila, 2021)

Factores que causan conductas agresivas en niños

Existen múltiples factores asociados a la presentación de conductas agresivas, estudios aluden con frecuencia a causas por influencias sociales, factores personales y familiares los mismos que a continuación se explican (Bandura, 1987).

a) Factores familiares, la familia es un entorno clave en el desarrollo del niño, siendo el espacio donde adquiere aprendizajes y soporte emocional. Los niños pueden aprender conductas agresivas al observar modelos familiares de agresión física o verbal, especialmente cuando estos comportamientos logran resultados inmediatos. Además, tensiones entre los padres, imposiciones autoritarias y un clima opresivo pueden fomentar estas conductas. Por otro, destaca que padres bien preparados transfieren estilos de vida positivos, formando niños con mayor autoestima y habilidades sociales, mientras que familias disfuncionales generan un ambiente propicio para conductas agresivas.

b) Factores socioculturales, las personas con socialización deficiente suelen justificar su conducta agresiva, utilizando mecanismos cognitivos para desplazar la responsabilidad o culpar a la víctima. En algunos contextos, como barrios peligrosos, las normas culturales pueden tolerar o fomentar la agresividad, influenciadas también por medios de comunicación que normalizan la violencia. Además, la impunidad o sanciones leves

refuerzan estos comportamientos, estimulados por un sistema que puede ser corrupto y permisivo frente a actos violentos.

c) Factores psicológicos y circunstanciales, juegan un rol clave en la manifestación de la agresividad. Algunas personas exhiben agresividad persistente y estable (ser agresivo), mientras que otras la manifiestan de manera ocasional y dependiendo de las circunstancias (estar agresivo). Además, experiencias como la frustración, rabia contenida, baja autoestima, falta de habilidades para resolver conflictos o trastornos de personalidad pueden contribuir al desarrollo de tendencias agresivas, especialmente en respuesta a situaciones adversas.

Consecuencias

Las consecuencias pueden manifestarse en diversas áreas de su desarrollo, afectando tanto su bienestar emocional como su interacción social y académica (Calla et al., 2023).

Estas son algunas de las principales implicaciones, respaldadas por estudios relevantes:

a) Dificultades en las relaciones sociales**:** Los niños agresivos tienden a experimentar rechazo por parte de sus compañeros, lo que puede llevarlos al aislamiento social y dificultar el desarrollo de habilidades interpersonales esenciales.

b) Problemas emocionales**:** Las conductas agresivas pueden estar asociadas con frustración, baja autoestima y sentimientos de inseguridad, creando un círculo vicioso que perpetúa este comportamiento.

c) Impacto académico**:** La agresividad puede dificultar la concentración y el desempeño en actividades escolares, afectando el aprendizaje y la relación con los docentes.

d) Riesgo de conductas antisociales**:** Si no se aborda adecuadamente, la agresión infantil puede escalar hacia conductas más graves en la adolescencia, como el Bullying o conductas delictivas.

e) Estrés familiar: Los episodios de agresión generan tensiones en el entorno familiar, lo que puede afectar las dinámicas parentales y el bienestar emocional de todos los miembros.

3.3. Definición de términos

a) Agresividad: Es una característica o disposición general que puede llevar a comportamientos dañinos hacia otros (Castro et al., 2021).

b) Conducta agresiva: Es una manifestación observable y concreta de acciones específicas que se realizan con la intención de causar daño físico, psicológico, verbal, moldeada por el aprendizaje social a través de la observación e imitación y refuerzos en el entorno (padres, cuidadores, etc.) y al experimentar consecuencias asociadas a estos comportamientos (Condori, 2020).

c) Agresividad física: Es un comportamiento aprendido mediante la observación e imitación de modelos sociales, como padres o medios que pueden ser reforzadas si la conducta agresiva es recompensada o no tiene consecuencias negativas (Bandura, 1986).

d) Agresividad psicológica: Es un comportamiento aprendido que se manifiesta a través de acciones destinadas a causar daño emocional, como humillaciones, manipulación o desprecio. Se adquiere al observar e imitar modelos en el entorno social y se refuerza cuando resulta efectiva para controlar o afectar a otros (Bandura, 1986).

e) Agresividad verbal: Surge cuando los niños observan que el uso del lenguaje puede ser eficaz para dominar o intimidar a otros. En esta implica insultos, gritos, burlas o amenazas que buscan intimidar o dañar emocionalmente (Bandura, 1986).

f) Juegos lúdicos: Son actividades realizadas de forma voluntaria con el objetivo de divertirse. En la infancia, tienen un rol crucial, ya que contribuyen a que los niños se adapten a su entorno social por medio de la observación pasiva hasta la participación cooperativa, desarrollando habilidades con propósitos educativos (Carrera, 2021).

g) Juego de reglas: Permiten al niño representar al personaje que deseen situarse en el contexto que más les agrade transportándolo a un mundo de fantasía y creatividad, por medio de una actividad estructurada en la que los participantes deben seguir normas específicas para alcanzar objetivos determinados, promoviendo habilidades como la autorregulación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones (Calla et al., 2023).

h) Juego dramático: Es una actividad en la que los niños representan roles y situaciones imaginarias, utilizando la creatividad y la simbología para explorar emociones, relaciones y experiencias sociales entre sus compañeros (Rodríguez Arocho, 1999).

IV. Metodología

4.1. Tipo y nivel de investigación

Según su enfoque, fue una investigación cuantitativa, ya que realizó un análisis causal, porque se interesó por medir fenómenos y estableció patrones y generalizaciones mediante el uso de herramientas estadísticas (Hérnández et al., 2014). El estudio identificó los patrones de comportamiento de los niños analizados, partiendo de una hipótesis que posteriormente fue comprobada a través de experimentos.

La investigación fue de tipo aplicada, ya que buscó solucionar necesidades específicas mediante la aplicación de conocimientos teóricos para obtener soluciones directas en situaciones reales (Baena, 2017). El proyecto estuvo orientado a reducir las conductas agresivas en niños preescolares. La variable dependiente sufrió variaciones y modificaciones como resultado del tratamiento aplicado.

Nivel de investigación fue descriptivo-explicativo. Se consideró descriptivo porque tuvo como propósito caracterizar los fenómenos mediante la observación, detallando las manifestaciones de la conducta agresiva antes y después de la intervención con juegos lúdicos. Asimismo, fue explicativo, ya que identificó los fenómenos físicos y sociales relacionados con la agresión infantil y analizó las condiciones en las que se presentó este comportamiento (Hérnández et al., 2014).

El estudio permitió no solo describir las características de la agresión en niños de 5 años, sino también explicar cómo los juegos lúdicos influyeron en la disminución de las conductas agresivas y bajo qué condiciones se manifestaron los cambios conductuales. Del mismo modo, analizó los factores concurrentes que incidieron en la aparición y modificación de estas conductas agresivas.

El estudio adoptó un diseño cuasi-experimental, el cual permitió evaluar el efecto de la intervención sin realizar una asignación aleatoria de los participantes. Este diseño se empleó debido a que, en la práctica, resultó más adecuado para comparar los efectos de una intervención entre un grupo que recibió tratamiento y otro que no lo recibió (Monje, 2011).

La ausencia de aleatorización no impidió la obtención de resultados válidos, ya que se implementaron procedimientos de control para minimizar sesgos y asegurar la validez de los hallazgos.

Según Hérnández et al. (2014), la representación esquemática del diseño cuasi experimental es como se muestra a continuación:

GE 01 X 02
GC 03 ---------04

Donde

GE: Grupo Experimental.

GC: Grupo de Control.

X: Aplicación de la variable experimental o independiente (juegos lúdicos).

O1 - O3: Medición inicial de la variable dependiente conductas agresivas (pretest).

O2 – O4: Medición final de la variable dependiente conductas agresivas (postest).

----: Ausencia de aplicación de la variable independiente.

4.2. Ámbito temporal y espacial

La investigación llevó a cabo, desde junio del año 2024 a junio del 2025 en una Institución Educativa de nivel inicial ubicada en la región de Apurímac. El estudio se desarrolló en un entorno escolar con niños de 5 años, quienes participaron en actividades

lúdicas estructuradas con el propósito de evaluar su impacto en la reducción de las conductas agresivas. La elección de este contexto respondió a la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas efectivas en un entorno real, permitiendo la observación y análisis de los efectos de la intervención en un marco educativo formal.

4.3. Población y muestra

Población, es el conjunto completo del fenómeno que se investiga, en el que las unidades que la conforman comparten una característica común que se analiza, proporcionando los datos que originan la investigación (Gómez, 2012). El estudio integró a 24 preescolares de la I.E.I. "Gotitas del Saber" del aula de 5 años de la provincia de Andahuaylas, Apurímac.

Muestra, es un fragmento de la población, además debe poseer iguales propiedades y particularidades, debiendo ser seleccionadas con técnicas adecuadas (Behar, 2008). Contó con 12 participantes, (09 niños y 03 niñas) del aula de 5 años del Nivel Inicial de I.E. "Gotitas del Saber" de la Provincia de Andahuaylas. La selección de la muestra respondió a la necesidad de evaluar los efectos de la intervención en un grupo con manifestaciones previas de conductas agresivas, permitiendo una observación detallada de los cambios conductuales generados por los juegos lúdicos. Además, se optó por una muestra reducida debido a las características del diseño cuasi-experimental, lo que permitió un control más riguroso de las variables involucradas y una intervención focalizada en los participantes. Por consiguiente, la muestra está constituida por 12 niños, lo que representa el 50 % de la población total. Esta muestra fue seleccionada con base en **criterios de homogeneidad** y **viabilidad operativa** para la implementación y seguimiento de la intervención pedagógica.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), en investigaciones con poblaciones pequeñas y homogéneas, es válido trabajar con una muestra reducida si el objetivo es realizar

un análisis profundo y controlado del fenómeno. “En poblaciones pequeñas, la muestra puede ser incluso el 50% o más si se busca un análisis profundo o controlado del fenómeno”

Tabla 2

Población muestral del estudio

Niñas	Niños	Total
03	09	12

Nota. Elaboración propia.

El estudio utilizó el muestreo no probabilístico, donde no todos los elementos de una población tienen la probabilidad de ser elegidos para conformar la muestra (Gómez, 2012). La selección de los elementos se basó en la elección por conveniencia y a criterios del investigador.

Criterios de inclusión:

- Padres que estén de acuerdo que sus menores hijos de cinco años participen en la investigación.
- Niños que estén matriculados para el año lectivo 2024 en la I.E. Gotitas del Saber.
- Niños que presentan alguna de las conductas agresivas.

Criterios de exclusión:

- Padres que no estén de acuerdo que sus menores hijos de cinco años participen en la investigación.
- Niños que no se encuentre matriculados para el año lectivo 2024 en la I.E. Gotitas del Saber.
- Niños que no presentan ningún tipo de conductas agresivas.

La unidad de análisis en una investigación hace referencia al sujeto, objeto o fenómeno que es observado y sobre el cual se recopila la observación, con el fin de responder a los objetivos de la investigación y comprobar la hipótesis planteada. En este estudio, la

unidad de análisis estuvo constituida por los niños preescolares de 5 años que participaron en la investigación. Se seleccionó esta unidad de análisis debido a que los niños presentaron comportamientos agresivos. En este sentido, se optó por centrar el análisis en esta población infantil, ya que las manifestaciones de conductas agresivas a una edad temprana pueden afectar negativamente el desarrollo emocional, social y académico del niño si no se interviene oportunamente. Esta elección permitió evaluar no solo la prevalencia de las conductas agresivas, sino también los posibles cambios producidos tras la intervención, lo que resultó fundamental para determinar la eficacia de los juegos lúdicos como herramienta educativa para la mejora del comportamiento infantil.

4.4. Instrumentos

Son un conjunto de herramientas que fueron utilizadas para recolectar, analizar, organizar, y procesar datos de manera sistemática. Su aplicación adecuada asegura información precisa y relevante (Arias, 2012). Por tanto, el instruemento que se ha utilizado en el estudio es **Guía de observación, u**na herramienta estructurada con indicadores específicos de conductas agresivas (ej: empujar, gritar, romper cosas, insultar, etc.) y momentos clave durante los juegos

En relación a la técnica, en el presente estudio se ha utilizado la **observación sistemática**, que permitió recoger información precisa y objetiva sobre los cambios comportamentales de los niños por medio de la observación de manera planificada, estructurada antes y después de la intervención. Además, se registró sistemáticamente los sucesos observados sobre las distintas conductas agresivas que realizaron los infantes (Salkind, 1998).

El estudio seleccionó previamente un grupo de niños que participó en la intervención con juegos lúdicos (grupo experimental) y lo comparó con otro grupo de niños que no recibió

dicha intervención (grupo control). Posteriormente, se evaluaron las diferencias en los niveles de conducta agresiva antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica, lo que permitió obtener resultados relevantes en un contexto donde no fue posible controlar completamente todas las variables del entorno. De esta manera, se analizó el efecto de los juegos lúdicos en la reducción de las conductas agresivas en los niños del grupo experimental.

Ficha técnica: Variable Juegos lúdicos

Nombre : Ficha de observación "juegos lúdicos"

Elaborado : Monteagudo Montenegro, Patricia y Castillo Tenaud, Erika A.

Procedencia : Lima (2021)

Adaptado : Verastegui (2023)

Administración : Individual y presencial

Tiempo de aplicación : 30 a 40 minutos aproximadamente.

Población : Niños de3 a 5 años

Descripción del instrumento, la lista de observación, tuvo como propósito identificar y validar indicadores asociados a las conductas agresivas en niños de 5 años. Consta de dos dimensiones y 16 ítems: a) Juegos de reglas (1 al 8), y b) Juegos dramáticos (9 al 16), con respuesta tipo Likert de tres reactivos: No=(0), A veces= (1) y Si=(2).

La calificación, se obtuvo por medio de la sumatoria directa parcial y total de los ítems.

Baremación de la conducta agresiva.

Tabla 3

Baremación de los juegos lúdicos

N°	Dimensiones	Bajo	Moderado	Alto
1	Juegos de reglas	0-2	3-6	7-10
2	Juegos dramáticos	0-2	3-5	6-9
	Puntaje total	**0-4**	**5-11**	**12-18**

Nota. Elaboración propia.

Ficha técnica: Variable conducta agresiva

Nombre : Ficha de Observación "conducta agresiva"

Elaborado : Sylvie Bourcier

Procedencia : Canadá (2012)

Adaptado en Perú : Agurto (2017)

Administración : Individual y presencial

Tiempo de aplicación : 30 a 40 minutos aproximadamente.

Población : Estudiantes de 3 a 5 años

Descripción del instrumento, la lista de chequeo conductual, tuvo como propósito observar y evaluar el grado de agresividad antes y posteriormente al tratamiento en pre escolares. Consta de tres dimensiones y 18 ítems: a) agresividad Física (1 al 6), b) agresividad verbal (7 al 12) y c) agresividad psicológica (13 al 18) con respuesta tipo Likert de tres reactivos (Si=2 A veces=1 y No=0).

La calificación, se obtuvo mediante la sumatoria directa parcial y total de los ítems.

Tabla 4

Baremación de la conducta agresiva

N°	Dimensiones	Bajo	Moderado	Alto
1	Agresión física	0-4	4-8	8-12
2	Agresión verbal	0-4	4-8	8-12
3	Agresión psicológica	0-4	4-8	8-12
	Puntaje total	0-12	12-24	24-36

Nota. Elaboración propia.

La validez de los instrumentos, fueron sometidos a una evaluación por tres jueces expertos conocedores del tema. El objetivo fue determinar si cumple o no la validez de contenido de forma satisfactoria los indicadores en cuanto a pertinencia, relevancia y claridad, donde se pretende alcanzar una aprobación del 100% con respecto al dominio de contenidos de los instrumentos tal como se evidencia en la tabla 5.

Tabla 5

Resultados de validez de contenido de los instrumentos

N°	Nombre del Juez	Especialidad	Resultados de validez
1	Mg. Elsa Truyenque Menacho	Maestra en Administración de la Educación	Aplicable
2	Dr. Filemón Palomino Román	Dr. En Ciencias de la Educación	Aplicable
3	Dra. Maribell Xiomara Bejar Alegría	Dra. En Psicología	Aplicable

Nota. Elaboración propia.

Tabla 6

Confiabilidad de la variable conductas agresivas y sus dimensiones

Variable/Dimensiones	Alfa de Cronbach	N de elementos
Conductas agresivas	,984	18
Agresión física	,947	6
Agresión verbal	,956	6
Agresión psicológica	,938	6

Nota. Elaboración propia.

La confiabilidad de los instrumentos se realizó a través del Alfa de Cronbach, para el puntaje total y sus dimensiones que permitieron ser confiables para su aplicación. La tabla 6, muestra que la variable "conductas agresivas" alcanzó un valor de 0.984, lo que indica un nivel de confiabilidad excelente, sugiriendo que los ítems utilizados para medir esta variable presentan una alta cohesión interna. En cuanto a sus dimensiones, "agresión física" obtuvo un coeficiente de 0.947, "agresión verbal" de 0.956 y "agresión psicológica" de 0.938, lo que se evidencia una alta confiabilidad en la medición de cada una de estas categorías. Todos estos valores superan ampliamente el umbral de 0.7, lo que validó la consistencia interna del instrumento, lo que garantizó la confiabilidad de los datos recopilados.

4.5. Procedimientos

El presente estudio adoptó un diseño cuasi-experimental de tipo completamente al azar, en el cual se evaluó el impacto de la implementación de juegos lúdicos en la reducción de conductas agresivas en niños de 5 años. La variable independiente correspondió a los tratamientos aplicados en el aula, los cuales incluyeron: grupo control, juegos de reglas y juegos dramáticos. La variable dependiente fue la conducta agresiva, medida a través de sus tres dimensiones: agresión física, agresión verbal y agresión psicológica.

El procedimiento de la investigación fue secuencial y sistemático, se implementó las siguientes etapas:

1 etapa: Selección y conformación de los grupos

La unidad de análisis estuvo constituida por niños de 5 años con manifestaciones de conductas agresivas. La muestra se conformó por 12 niños, quienes fueron asignados de manera no aleatoria a uno de los tres grupos experimentales, cada uno integrado por 4 niños (repeticiones):

- Grupo control: No recibió intervención alguna, continuando con las actividades pedagógicas habituales.
- Grupo de juegos de reglas**:** Participó en sesiones estructuradas de juegos con normas definidas, diseñados para fomentar la autorregulación y el autocontrol conductual.
- Grupo de juegos dramáticos**:** Se implementaron actividades de dramatización y juego simbólico con el objetivo de promover la empatía y la expresión emocional.

2 etapa: Aplicación de los tratamientos

Los tratamientos se desarrollaron en el entorno del aula con una duración de ocho semanas, en sesiones de 45 minutos, una vez por semana. Cada sesión fue dirigida por los investigadores, quienes aplicaron las estrategias lúdicas según el grupo correspondiente. Se utilizó una metodología estructurada, asegurando que las actividades fueran homogéneas en términos de tiempo y dinámica de interacción.

3 etapa: Medición y evaluación

Para evaluar la variable dependiente, se utilizó un instrumento de observación validado por el criterio de jueces expertos, el cual permitió registrar las manifestaciones de agresión física, verbal y psicológica antes y después de la intervención. La observación se

llevó a cabo en el contexto natural del aula para minimizar sesgos y garantizar la autenticidad del comportamiento de los niños.

La evaluación de las conductas agresivas se realizó en tres momentos clave:

1. Pretest**:** Aplicado antes del inicio de la intervención para establecer una línea base de las conductas agresivas en los participantes.
2. Tratamiento: Implementación de los juegos lúdicos en los grupos experimentales, mientras que el grupo control continuó con su rutina habitual.
3. Post test: Evaluación final posterior a la intervención, con el fin de determinar los cambios en las conductas agresivas en cada grupo.

4.6. Análisis de datos

El análisis de los datos obtenidos en la investigación se realizó mediante un enfoque cuantitativo, con el propósito de identificar patrones de comportamiento, establecer comparaciones entre los grupos de estudio y evaluar la efectividad de la intervención en la reducción de conductas agresivas en niños de 5 años. Para ello, se implementó un procedimiento sistemático que comprendió las siguientes fases:

Fase 1. Obtención de los datos

Los datos se recopilaron en dos momentos:

- Pretest: Antes de la implementación de los tratamientos, con el fin de establecer una línea base de las conductas agresivas.
- Post test: Después de la intervención, para evaluar los efectos del tratamiento en la modificación de las conductas agresivas.

Fase 2. Organización de los datos. Posterior a los datos obtenidos, se realizó el registrados en matrices de codificación, organizadas por grupo y por dimensión de ambas variables. El análisis de datos se dio por medio del software Excel y SPSS 26.

Fase 3. Interpretación de los datos

La interpretación de los resultados se realizó con base en los valores de significancia estadística (p-valor) obtenidos en el análisis de varianza (ANOVA). Para ello, se estableció un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$, considerando que:

- Si $p \leq 0.05$, se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que existen diferencias significativas en la reducción de la conducta agresiva entre los grupos.
- Si $p > 0.05$, no se rechaza la hipótesis nula, lo que sugiere que no hubo diferencias significativas entre los grupos.

Además, se aplicó la prueba de comparación de promedios múltiples de Tukey, la cual permitió identificar específicamente entre qué grupos se presentaban diferencias significativas.

Se utilizó la prueba de ANOVA debido a la naturaleza del diseño cuasi-experimental y la necesidad de comparar más de dos grupos. Su aplicación permitió determinar con rigor estadístico si los juegos lúdicos fueron efectivos en la reducción de las conductas agresivas. La prueba de comparación múltiple de Tukey complementó el análisis, proporcionando mayor precisión en la identificación de diferencias específicas entre los tratamientos.

El ANOVA de un factor fue seleccionado debido a que permite:

- Determinar si existen diferencias estadísticamente significativas en la reducción de las conductas agresivas entre los grupos experimentales y el grupo control.
- Comparar el efecto de cada tipo de juego lúdico (juegos de reglas y juegos dramáticos) en relación con la ausencia de intervención.
- Controlar la variabilidad dentro de los grupos, asegurando que las diferencias observadas se atribuyan a los tratamientos y no al azar.

Fase 4. Reporte de resultados

A nivel descriptivo e inferencial, se presentó por medio de tablas y figuras. La redacción, se dio por medio del software Word los que respondieron a los objetivos del estudio. La presentación de la contratación de hipótesis se dio por medio de la prueba de normalidad, luego se tomó la decisión del uso del estadístico paramétrico o no paramétrico.

4.7. Consideraciones éticas

El estudio se llevó a cabo respetando los principios éticos fundamentales de la investigación en población infantil, garantizando el bienestar y la protección de los participantes en cada una de las etapas del proceso. A continuación, se detallan las consideraciones éticas adoptadas:

1. **Principio de respeto por las personas**

Dado que los participantes fueron niños de 5 años, se obtuvo el consentimiento informado de sus padres o tutores legales, quienes fueron debidamente informados sobre los objetivos del estudio, los procedimientos a seguir, los posibles beneficios y riesgos, así como su derecho a retirar a los niños en cualquier momento sin repercusiones.

2. **Principio de beneficencia**

El diseño de la investigación buscó maximizar los beneficios y minimizar los riesgos para los niños participantes. La intervención basada en juegos lúdicos se estructuró de manera que promoviera un ambiente seguro, amigable y enriquecedor para los niños, evitando cualquier forma de daño físico, psicológico o emocional.

3. Principio de justicia

Todos los niños seleccionados para la investigación recibieron el mismo nivel de atención y cuidado durante el desarrollo del estudio. No se realizó ningún tipo de

discriminación en la asignación de los grupos, garantizando que todos los participantes tuvieran la oportunidad de beneficiarse de la intervención.

4. Confidencialidad y protección de datos

Se garantizó la confidencialidad y anonimato de los participantes mediante la codificación de la información recolectada. Los datos fueron utilizados exclusivamente con fines académicos y científicos, evitando la exposición de información que pudiera identificar a los niños.

V. Resultados y discusión

5.1. Resultados

5.1.1. Efecto de los juegos lúdicos en la reducción de conductas agresivas en niños de 5 años

Las tablas 7 y 8 muestra el efecto de los tratamientos lúdicos sobre la variable conductas agresivas en niños de 5 años, la cual integra las dimensiones de agresión física, agresión verbal y agresión psicológica. Se organiza en dos secciones: Pre test y Post test, comparando tres grupos de tratamiento: grupo de control, juegos de reglas y juegos dramáticos. Para cada grupo, se presentan los valores de N (cantidad de participantes por grupo), media (promedio de conductas agresivas observadas), desviación estándar (variabilidad de los datos) e intervalo de confianza (IC) del 95% (rango en el que se espera que se encuentre la media poblacional con un 95% de certeza). Además, se reportan las desviaciones estándar agrupadas para pre test y post test.

Tabla 7

Estadísticos descriptivos de la variable conductas agresivas antes y después del tratamiento

	Tratamientos	**N**	**Media**	**Desv.Est.**	**IC de 95%**
Pre test	Grupo de control	4	32.500	0.577	(30.742; 34.258)
	Juegos de reglas	4	32.00	2.45	(30.24; 33.76)
	Juegos dramáticos	4	31.250	0.957	(29.492; 33.008)

Nota. Desv.Est. agrupada = 1.55456 (pre test)

Pre test

Antes de la aplicación de los tratamientos (pre test), los tres grupos presentaron niveles altos de conductas agresivas. El grupo de control obtuvo un efecto promedio de 32.500, los juegos de reglas 32.000, y los juegos dramáticos una media de 31.250. Dichas puntuaciones se encuentran dentro del nivel alto de conductas agresivas (intervalo de 24 a

36), lo que indica que los participantes manifestaron con frecuencia agresión física, verbal y psicológica en sus interacciones antes del tratamiento.

Según los intervalos de confianza para los tres grupos son amplios y se superponen, lo que sugiere que no existían diferencias significativas en la agresividad inicial entre los grupos estudiados. Esto confirma que todos los participantes tenían comportamientos agresivos similares antes de la aplicación de los tratamientos.

Tabla 8

Estadísticos descriptivos de la variable conductas agresivas después del tratamiento

	Tratamientos	**N**	**Media**	**Desv.Est.**	**IC de 95%**
Post test	Grupo de control	4	32.000	1.155	(30.654; 33.346)
	Juegos de reglas	4	4.000	1.414	(2.654; 5.346)
	Juegos dramáticos	4	3.750	0.957	(2.404; 5.096)

Desv.Est. agrupada = 1.19024 (post test)

Post test

Después de la aplicación de los tratamientos (post test), los resultados revelaron cambios sustanciales en los grupos experimentales. El grupo de control mantuvo una media de 32.000, lo que indica que no hubo reducción en las conductas agresivas, permaneciendo dentro del nivel alto de agresión (24 a 36 puntos). Los grupos de juegos de reglas y juegos dramáticos mostraron una disminución drástica en sus puntuaciones, alcanzando 4.000 y 3.750 respectivamente, ubicándose en el nivel bajo de conductas agresivas (intervalo de 0 a 12).

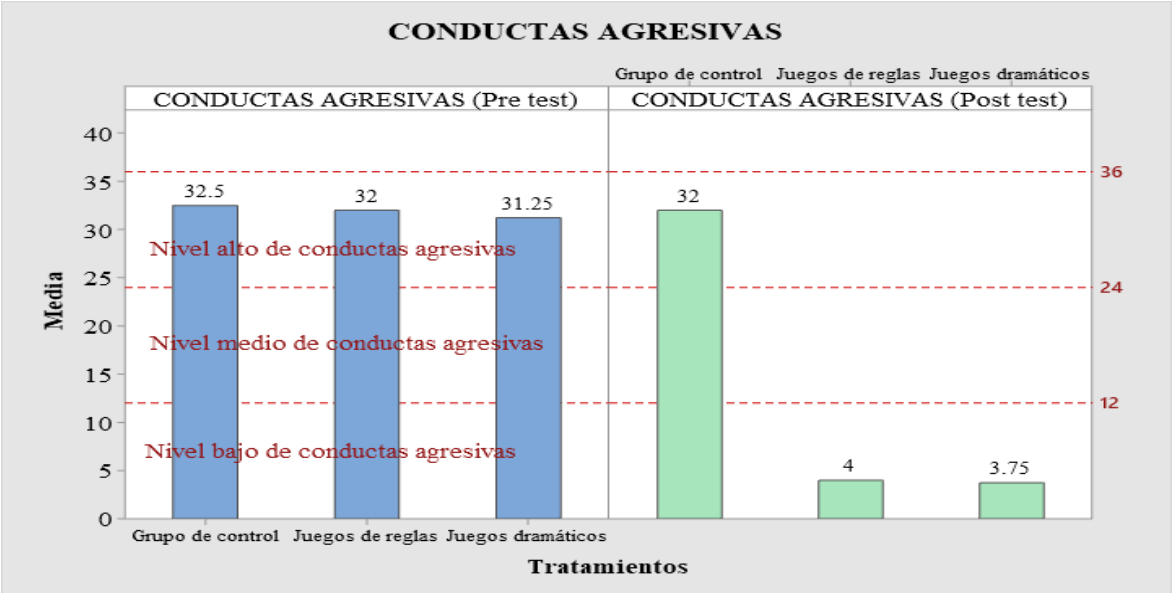
Los intervalos de confianza de ambos tratamientos (2.654; 5.346 para juegos de reglas y 2.404; 5.096 para juegos dramáticos) no se superponen con los del grupo de control, lo que confirma que la reducción fue estadísticamente significativa.

La disminución global en la variable conductas agresivas implica que los niños de 5 años en los grupos de juegos de reglas y juegos dramáticos redujeron significativamente sus niveles de agresión física, verbal y psicológica. Basado en la lista de observaciones de la conducta, esto se traduce en: Reducción de la agresión física, disminución de empujones, golpes y destrucción de objetos, menos comportamientos de intimidación mediante contacto físico, reducción de la agresión verbal, disminución en el uso de insultos, gritos y amenazas verbales, menor frecuencia en la burla y la ridiculización de los compañeros, reducción de la agresión psicológica, menos miradas de desprecio y amenazas gestuales, disminución en el disfrute al arrebatar objetos o hacer daño emocional.

Los juegos lúdicos demostraron ser una estrategia efectiva para reducir las conductas agresivas en su conjunto. Mientras que el grupo de control mantuvo altos niveles de agresión, los participantes que participaron en juegos de reglas y juegos dramáticos lograron una reducción significativa en la agresión física, verbal y psicológica.

Figura 1

Frecuencias del efecto de los juegos lúdicos en las conductas agresivas en niños de 5 años, según tratamientos



En la figura 1 se presenta las conductas agresivas en niños de 5 años, en el que se comparan los resultados obtenidos antes (Pre test) y después (Post test) de la aplicación de los tratamientos basados en juegos lúdicos. Se evaluaron tres grupos: grupo de control, juegos de reglas y juegos dramáticos, y se muestran las puntuaciones promedio de conductas agresivas por efecto de los juegos lúdicos. Está dividida en tres niveles de agresión: Nivel alto (24-36 puntos), nivel medio (12-24 puntos) y nivel bajo (0-12 puntos).

En el Pre test, los tres grupos mostraban niveles altos de conductas agresivas, con promedios de 32.5 puntos (grupo de control), 32 (juegos de reglas) y 31.25 (juegos dramáticos). Sin embargo, tras la aplicación de los tratamientos, en el Post test, se observa que el grupo de control mantuvo un nivel alto de conductas agresivas con 32 puntos, lo que indica que, sin intervención la agresividad persistió.

Los grupos de juegos de reglas y juegos dramáticos experimentaron una reducción drástica de las conductas agresivas, obteniendo 4 y 3.75 puntos respectivamente, lo que los sitúa en el nivel bajo de agresión. Es decir, los juegos de reglas y juegos dramáticos fueron efectivos en la reducción de las conductas agresivas. En contraste, el grupo de control, que no recibió tratamiento, mantuvo niveles de agresión similares a los iniciales.

Este resultado se puede explicar con la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977), quien sostiene que los niños aprenden conductas a través de la observación y la interacción con su entorno. Los juegos lúdicos ofrecieron un contexto donde los participantes pudieron practicar habilidades sociales alternativas a la agresión, modelando comportamientos más adaptativos.

La reducción de la variable dependiente, conductas agresivas implica mejoras en las dimensiones agresión física explicado por los indicadores: disminución en conductas como empujar, golpear o destruir objetos y menor uso de la violencia como medio de resolución

de conflictos; agresión verbal explicado por los indicadores: reducción en insultos, burlas y amenazas verbales y desarrollo de un lenguaje más adecuado para expresar desacuerdos y agresión psicológica explicado por los indicadore: menos actitudes de intimidación, desprecio y exclusión social y disminución en la ridiculización y en el uso de gestos amenazantes.

Desde la perspectiva de la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), el juego es una herramienta clave para el desarrollo del autocontrol y la interiorización de normas sociales. Los juegos de reglas fomentaron la autorregulación y el respeto a las normas, mientras que los juegos dramáticos permitieron la expresión y gestión de emociones, reduciendo así la necesidad de recurrir a la agresión.

Para contrastar la hipótesis que los tratamientos (juegos lúdicos) tienen efecto significativo en la reducción de conductas agresivas en niños de 5 años, se realizó el análisis de varianza (ANOVA). Los resultados del pre test y post test se muestran en la tabla 8, donde se están incluidos las fuentes de variación (tratamientos y error), los grados de libertad (GL), la suma de cuadrados ajustada (SC Ajust.), el cuadrado medio ajustado (MC Ajust.), el valor F y el valor p. El análisis distingue dos momentos del estudio: en el pre test, antes de aplicar los tratamientos, se observa la situación inicial de los niños. En el post test, después de la intervención con juegos lúdicos, se evaluaron los cambios en las conductas agresivas.

Además, se presentan indicadores del ajuste del modelo, como el coeficiente de determinación (R-cuadrado) y su versión ajustada y predictiva, que reflejan la capacidad explicativa del modelo en cada fase.

Para contrastar la hipótesis, se planteó la hipótesis nula (Ho) y alterna (H1).

Hipótesis nula (Ho): No existen diferencias significativas en los niveles de conductas agresivas entre los niños que participaron en juegos lúdicos y el grupo de control.

Hipótesis alterna (H1): Existen diferencias significativas en los niveles de conductas agresivas entre los niños que participaron en juegos lúdicos y el grupo de control.

El nivel de significancia fue de 0.05

Tabla 9

Análisis de varianza del efecto de los juegos lúdicos en la reducción de conductas agresivas en niños de 5 años

	Fuente	GL	SC Ajust.	MC Ajust.	Valor F	Valor p
Pre test	Tratamientos	2	3.167	1.583	0.66	0.542
	Error	9	21.750	2.417		
	Total	11	24.917			

Nota. En el pre tes el resumen del modelo es: s = 1.55456, R-cuad. =12.71%, R-cuad. Ajustado=0.00% y R-cuad. Pred= 0.00%

Según la tabla 9, en el pre test, el valor F obtenido fue 0.66 y el valor p fue 0.542 (Sig. > 0.05), lo que indica que no hubo diferencias estadísticamente significativas entre los grupos antes de la aplicación de los juegos lúdicos (No se rechaza la Ho). Esto quiere decir que las conductas agresivas estaban en un nivel similar en los tres grupos antes del tratamiento. Dichos resultados validan los valores promedios de agresión en el pre test (entre 31.25 y 32.5) ubicando a los participantes en un nivel alto de conductas agresivas (intervalo 24-36). Es decir, antes de la aplicación de los tratamientos se reflejaba una prevalencia de agresión física (golpes, empujones), verbal (insultos, burlas) y psicológica (intimidación, rechazo social) en todos los grupos.

Además, el R-cuadrado (12.71%) muestra que el modelo explicaba una proporción muy baja de la variabilidad en los datos, mientras que el R-cuadrado ajustado (0.00%) y el R-cuadrado predictivo (0.00%) confirman que la variabilidad de las conductas agresivas no estaba influenciada por los tratamientos antes de su aplicación.

Tabla 10

Análisis de varianza del efecto de los juegos lúdicos en la reducción de conductas agresivas en niños de 5 años

	Fuente	GL	SC Ajust.	MC Ajust.	Valor F	Valor p
Post test	Tratamientos	2	2109.50	1054.75	744.53	0.000
	Error	9	12.75	1.42		
	Total	11	2122.25			

Nota. En el post test el resumen del modelo es: s = 1.19024, R-cuad. =99.40%, R-cuad. Ajustado=99.27% y R-cuad. Pred= 98.93%

Después de la intervención (post test), el análisis de varianza muestra una transformación significativa en los datos. El valor F aumentó a 744.53, y el valor p fue 0.000, (Sig. < 0.05) lo que indica que se rechaza la hipótesis nula y se afirma que sí hubo diferencias altamente significativas entre los grupos después de la aplicación de los juegos lúdicos.

El R-cuadrado (99.40%) indica que casi la totalidad de la variabilidad en las conductas agresivas se explicó por los tratamientos aplicados, mientras que el R-cuadrado ajustado (99.27%) y el R-cuadrado predictivo (98.93%) refuerzan la solidez del modelo.

En términos de niveles de agresión, se observó que el grupo de control mantuvo su nivel alto de agresión (32 puntos), lo que confirma que, sin intervención la agresión infantil no se redujo espontáneamente. Los grupos que participaron en juegos de reglas y juegos dramáticos experimentaron una reducción drástica de las conductas agresivas hasta alcanzar el nivel bajo dicha disminución es explicado en 99.27% de los casos mediante la disminución de la agresión física, agresión verbal y agresión psicológica.

Para encontrar el mejor tratamiento para disminuir las conductas agresivas en niños de 5 años, se realizó la prueba de comparación de promedios por el método de Tukey a un nivel de significancia de 5%. La tabla presenta dichos resultados tanto en pre test y post test.

Tabla 11

Comparación de promedios múltiples de Tukey de las conductas agresivas según tratamientos

	Diferencia de niveles	Diferencia de las medias	EE de diferencia	IC de 95%	Valor T	Valor p ajustado
Pre test	Juegos de reglas - Grupo de control	-0.50	1.10	(-3.57; 2.57)	-0.45	0.894
	Juegos dramáticos - Grupo de control	-1.25	1.10	(-4.32; 1.82)	-1.14	0.517
	Juegos dramáticos - Juegos de reglas	-0.75	1.10	(-3.82; 2.32)	-0.68	0.779

Nota: Nivel de confianza individual = 97.91% (pre test)

Las diferencias de medias entre los grupos en el pre test son pequeñas (entre -0.50 a -1.25) y no significativas (valores p > 0.05). Esto indica que antes de aplicar los juegos lúdicos, los niveles de agresividad eran similares en todos los grupos, sin diferencias estadísticas.

Tabla 12

Comparación de promedios múltiples de Tukey de las conductas agresivas según tratamientos

	Diferencia de niveles	Diferencia de las medias	EE de diferencia	IC de 95%	Valor T	Valor p ajustado
Post test	Juegos de reglas - Grupo de control	-28.000	0.842	(-30.351; -25.649)	-33.27	0.000
	Juegos dramáticos - Grupo de control	-28.250	0.842	(-30.601; -25.899)	-33.57	0.000

Juegos dramáticos - Juegos de reglas	-0.250	0.842	(-2.601; 2.101)	-0.30	0.953

***Nota**:* Nivel de confianza individual = 97.91% (post test)

Después de la aplicación de los tratamientos, se observan cambios significativos en los niveles de agresión: Los grupos de juegos de reglas y juegos dramáticos mostraron una reducción drástica en comparación con el grupo de control (diferencias de -28.00 y -28.25 respectivamente, con valores p = 0.000).

Al comparar los promedios entre el grupo que recibió los juegos de reglas y juegos dramáticos no se encontraron diferencias significativas (diferencia = -0.25, p = 0.953), lo que indica que ambos tratamientos fueron igualmente efectivos en la reducción de las conductas agresivas. Pero superiores a grupo control o testigo, donde al no haber recibido ninguna intervención, mantuvo sus niveles altos de agresividad, mientras que los niños expuestos a los juegos lúdicos lograron reducir su agresividad a niveles bajos.

5.1.2. Efecto de los juegos lúdicos en la reducción de la agresión física en niños de 5 años

Tabla 13

Estadísticos descriptivos de los niveles de agresión física pre test y post test

	Tratamientos	**N**	**Media**	**Desv.Est.**	**IC de 95%**
Pre test	Grupo de control	4	10.750	0.500	(9.573; 11.927)
	Juegos de reglas	4	10.500	1.291	(9.323; 11.677)
	Juegos dramáticos	4	10.000	1.155	(8.823; 11.177)

Nota: Desv.Est. agrupada = 1.04083 (pre test)

La tabla presenta los estadísticos descriptivos del efecto de los juegos lúdicos en la reducción de la agresión física en niños de 5 años. Se han considerado tres grupos: un grupo de control que no recibió tratamiento, un grupo experimental que participó en juegos de reglas y otro grupo experimental que participó en juegos dramáticos.

Según la tabla, antes de la aplicación de los tratamientos (pre test), los tres grupos presentaron niveles similares de agresión física. El grupo de control tuvo una media de 10.750, el grupo de juegos de reglas 10.500, y el grupo de juegos dramáticos 10.000 puntos. Los intervalos de confianza al 95% para cada grupo indican que no había diferencias estadísticamente significativas entre ellos en la línea base.

Tabla14

Estadísticos descriptivos de los niveles de agresión física pre test y post test

	Tratamientos	**N**	**Media**	**Desv.Est.**	**IC de 95%**
Post test	Grupo de control	4	10.250	0.500	(9.625; 10.875)
	Juegos de reglas	4	1.500	0.577	(0.875; 2.125)
	Juegos dramáticos	4	0.500	0.577	(-0.125; 1.125)

***Nota**:* Desv.Est. agrupada = 0.552771 (post test)

Después de la aplicación de los tratamientos, se observaron diferencias notables en la reducción de la agresión física. El grupo de control, que no recibió intervención, mostró una ligera disminución en su media (10.250 puntos), lo que sugiere que sin intervención las conductas agresivas no presentan cambios significativos.

En contraste, los grupos que recibieron los tratamientos lúdicos mostraron una reducción sustancial en la agresión física. En el grupo que participó en juegos de reglas, la media descendió a 1.500, y en el grupo de juegos dramáticos, la media se redujo a 0.500. Estos valores reflejan una disminución significativa en la frecuencia de agresiones físicas tras la intervención.

Los intervalos de confianza del 95% en el post test muestran que los valores de agresión física en los grupos de juegos lúdicos no se superponen con los del grupo de control, lo que sugiere que la reducción observada en la agresión física es estadísticamente significativa.

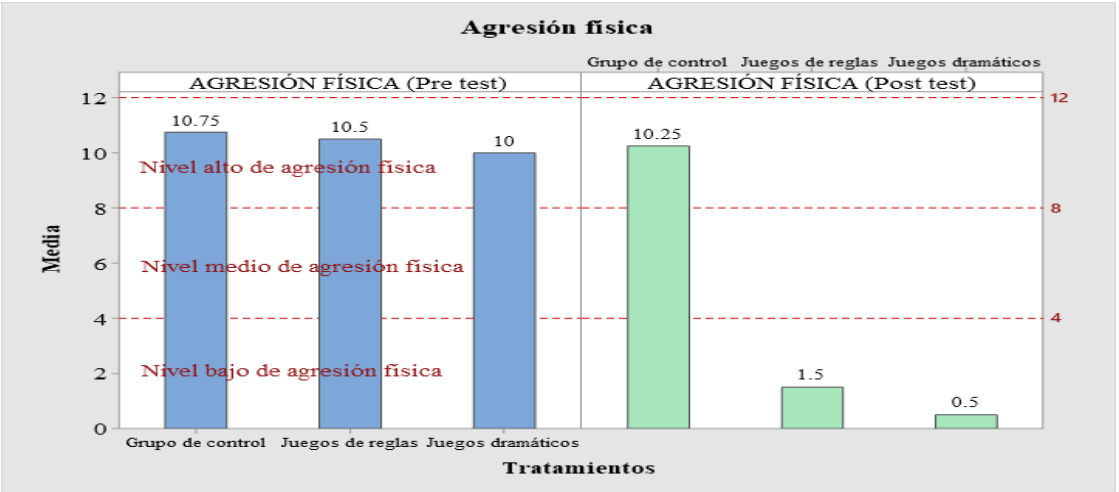
Al realizar la comparación antes y después de los tratamientos, indica que los juegos lúdicos, tanto los juegos de reglas como los juegos dramáticos, tuvieron un impacto positivo en la reducción de la agresión física en los niños de 5 años. Mientras que en el grupo de control la reducción fue mínima (de 10.750 a 10.250), en los grupos experimentales la disminución fue drástica, en particular en el grupo de juegos dramáticos, donde la agresión física prácticamente desapareció (media de 0.500).

Además, la disminución de la desviación estándar en el post test (de 1.04083 a 0.552771 en la muestra agrupada) sugiere una menor variabilidad en las respuestas tras la intervención, indicando que los tratamientos fueron consistentes en reducir la agresión física en los niños evaluados.

Los resultados de la tabla evidencian que la aplicación de juegos lúdicos es una estrategia efectiva para la reducción de la agresión física en niños de 5 años. En particular, los juegos dramáticos fueron los más eficaces, ya que la media de agresión física en este grupo se redujo casi a cero. Los juegos de reglas también demostraron ser efectivos, aunque con una reducción menos pronunciada.

Figura 2

Intervalos de agresión física pre y post test según los tratamientos



En la figura 2 muestra el efecto de los tratamientos lúdicos en la reducción de la agresión física en niños de 5 años, comparando los niveles antes (Pre test) y después (Post test) de la intervención. Se han considerado tres grupos: un grupo de control sin tratamiento, un grupo experimental que participó en juegos de reglas y otro grupo experimental que participó en juegos dramáticos.

Antes de la aplicación de los tratamientos, los tres grupos presentaban niveles altos de agresión física, con medias de 10.75 en el grupo de control, 10.5 en el grupo de juegos de reglas y 10.0 en el grupo de juegos dramáticos. Esto indica que, en la etapa inicial, los niños presentaban conductas agresivas frecuentes, reflejadas en observaciones como lanzar y destruir objetos de sus compañeros, golpear cuando no se les concede lo que piden, empujar, jalar, morder o patear cuando estaban molestos.

Este nivel de agresión puede explicarse desde la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977), la cual sostiene que los niños aprenden comportamientos agresivos por modelado y refuerzo social. Es posible que los niños hayan interiorizado estas conductas a partir de experiencias previas en su entorno familiar o educativo.

Tras la aplicación de los tratamientos, los resultados muestran una reducción significativa en la agresión física en los grupos que participaron en juegos lúdicos. En contraste, el grupo de control, que no recibió intervención, solo experimentó una ligera reducción de 10.75 a 10.25, permaneciendo en el nivel alto de agresión física.

Por otro lado, el grupo de juegos de reglas redujo su media de 10.5 a 1.5, lo que lo sitúa en un nivel bajo de agresión física. Finalmente, el grupo de juegos dramáticos mostró la mayor reducción, pasando de 10.0 a 0.5, prácticamente eliminando la agresión física.

Estos hallazgos pueden explicarse con base en la teoría del desarrollo moral de Piaget (1932) y la teoría del juego de Vygotsky (1978).

Desde la perspectiva de Piaget, los juegos de reglas permiten a los niños internalizar normas de convivencia, desarrollar autocontrol y comprender la importancia de la cooperación, lo que disminuye conductas agresivas.

Desde la perspectiva de Vygotsky, los juegos dramáticos facilitan la autorregulación emocional y la toma de perspectiva, permitiendo que los niños ensayen diferentes roles y modifiquen su comportamiento en función de las normas sociales.

El cambio más significativo se observa en los grupos que participaron en juegos lúdicos, especialmente en el grupo de juegos dramáticos. Esto sugiere que los juegos permiten a los niños canalizar su agresión de manera estructurada y socialmente aceptable. Además, el hecho de que el grupo de control no haya mostrado mejoras relevantes indica que la reducción de la agresión física se debe directamente a los tratamientos aplicados y no a otros factores externos.

Para probar la hipótesis que existe efecto atribuible a los tratamientos en la disminución de la agresión física, en la tabla 11 se realizó el análisis de varianza de un factor (ANOVA) que permite determinar si existen diferencias significativas en la agresión física entre los tres grupos (grupo de control, juegos de reglas y juegos dramáticos) antes y después de la aplicación de los tratamientos. Para ello, se planteó la hipótesis nula (Ho) y alterna (H1).

Ho: No existen diferencias significativas en la agresión física entre los grupos, por efecto de los tratamientos.

H1: Existen diferencias significativas en la agresión física entre los grupos, por efecto de la aplicación de los tratamientos.

Tabla 15

Análisis de varianza del efecto de los juegos lúdicos en la reducción de la agresión física

	Fuente	GL	SC Ajust.	MC Ajust.	Valor F	Valor p
Pre test	Tratamientos	2	1.167	0.5833	0.54	0.601
	Error	9	9.750	1.0833		
	Total	11	10.917			

Nota. En el pre tes el resumen del modelo es: s = 1.01083, R-cuad. =10.69%, R-cuad. Ajustado=0.00% y R-cuad. Pred= 0.00%

Según los resultados de la tabla, en la evaluación inicial (pre test), el análisis de varianza arroja un valor F de 0.54 y un valor p de 0.601. Dado que el valor p es mayor que 0.05 (Sig. >0.05), no se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que no hay diferencias significativas entre los grupos antes de la aplicación de los tratamientos. Esto sugiere que los niños tenían niveles similares de agresión física al inicio del estudio, lo que garantiza condiciones homogéneas para la intervención.

Además, el coeficiente de determinación (R^2) es 10.69%, lo que indica que los tratamientos explican solo una pequeña proporción de la variabilidad en la agresión física antes de la intervención, mientras que el 89.31% restante se debe a otras fuentes de variabilidad.

Tabla 16

Análisis de varianza del efecto de los juegos lúdicos en la reducción de la agresión física

	Fuente	GL	SC Ajust.	MC Ajust.	Valor F	Valor p
Post test	Tratamientos	2	230.167	115.083	376.64	0.000
	Error	9	2.750	0.306		
	Total	11	232.917			

Nota. En el post test el resumen del modelo es: s = 0.552771, R-cuad. =98.82%, R-cuad. Ajustado=98.56% y R-cuad. Pred= 97.90%

Después de la aplicación de los tratamientos, el análisis de varianza muestra un valor F de 376.64 y un valor p de 0.000. Dado que el valor p es menor que 0.05 (Sig. < 0.05), se

rechaza la hipótesis nula, lo que confirma que existen diferencias estadísticamente significativas en la agresión física entre los grupos después de la intervención.

El coeficiente de determinación (R^2) es 98.82%, lo que indica que casi la totalidad de la variabilidad en la disminución de la agresión física puede explicarse por los tratamientos aplicados. Este resultado refleja un impacto positivo y significativo de los juegos lúdicos en la reducción de la agresión física en los niños de 5 años.

Para encontrar el mejor tratamiento que reduce la agresión física, se ha realizado la prueba de Tukey que compara los efectos de los tratamientos en la reducción de la agresión física. El nivel de confianza para el análisis fue de 95%. Los resultados se muestran en la tabla 12 donde se expone la diferencia de los promedios entre los tratamientos grupo de control, juegos de reglas y juegos dramáticos tanto en el pre test y post test, el error estándar, el intervalo de confianza (IC) del 95%, el valor T y el valor p ajustado.

Tabla 8

Comparación de promedios múltiples de Tukey de la agresión física según tratamientos

	Diferencia de niveles	Diferencia de las medias	EE de diferencia	IC de 95%	Valor T	Valor p ajustado
Pre test	Juegos de reglas - Grupo de control	-0.250	0.736	(-2.306; 1.806)	-0.34	0.939
	Juegos dramáticos - Grupo de control	-0.750	0.736	(-2.806; 1.306)	-1.02	0.584
	Juegos dramáticos - Juegos de reglas	-0.500	0.736	(-2.556; 1.556)	-0.68	0.781

***Nota**:* Nivel de confianza individual = 97.91% (pre test)

Según los valores de la tabla 12, antes de la aplicación de los tratamientos, los valores p en todas las comparaciones son superiores a 0.05 (Sig. > 0.05), lo que indica que no existen diferencias significativas en los niveles de agresión física entre los grupos. Esto es coherente

con el análisis de varianza (ANOVA), que mostró la homogeneidad inicial entre los grupos. Además, los intervalos de confianza incluyen el valor 0, lo que confirma la ausencia de diferencias estadísticas. Es decir, la agresión física en los niños de 5 años se manifestaba en comportamientos agresivos como golpear, empujar, morder y destruir objetos.

Tabla 9

Comparación de promedios múltiples de Tukey de la agresión física según tratamientos

	Diferencia de niveles	Diferencia de las medias	EE de diferencia	IC de 95%	Valor T	Valor p ajustado
Post test	Juegos de reglas - Grupo de control	-8.750	0.391	(-9.842; -7.658)	-22.39	0.000
	Juegos dramáticos - Grupo de control	-9.750	0.391	(-10.842; -8.658)	-24.94	0.000
	Juegos dramáticos - Juegos de reglas	-1.000	0.391	(-2.092; 0.092)	-2.56	0.072

Nota: Nivel de confianza individual = 97.91% (post test)

Después de la intervención (post test), los juegos de reglas y los juegos dramáticos muestran diferencias significativas en comparación con el grupo de control. Por ejemplo, la diferencia de medias entre juegos de reglas y el grupo de control es de -8.750, con un valor p de 0.000 (Sig. < 0.05), indicando que los juegos de reglas redujeron significativamente la agresión física manifestado en una disminución significativa de los comportamientos agresivos de golpear, empujar, morder y destruir objetos.

La diferencia de medias entre juegos dramáticos y el grupo de control es de -9.750, con un valor p de 0.000 (Sig. < 0.05), lo que indica que este tratamiento tuvo el mayor impacto en la reducción de la agresión física.

La comparación entre juegos dramáticos y juegos de reglas arroja una diferencia de -1.000, con un valor p de 0.072 (Sig. > 0.05), lo que sugiere que, aunque los juegos dramáticos redujeron la agresión en mayor medida, esta diferencia no es estadísticamente significativa.

El hecho que los niños, hayan reducido sus condutas de agresión física, sugiere que internalizaron normas de convivencia y encontraron estrategias alternativas para canalizar su frustración. La diferencia mínima entre los juegos de reglas y los juegos dramáticos indica que ambos fueron efectivos, aunque los juegos dramáticos promovieron una mayor reducción de la agresión.

5.1.3. Efecto de los juegos lúdicos en la reducción de la agresión verbal en niños de 5 años

La tabla presenta los estadísticos descriptivos de la agresión verbal en niños de 5 años antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos. Se muestran la cantidad de participantes en cada grupo (N), la media de agresión verbal, la desviación estándar (Desv. Est.) y el intervalo de confianza (IC) del 95% para cada tratamiento (grupo de control, juegos de reglas y juegos dramáticos).

Tabla 19

Estadísticos descriptivos de los niveles de agresión verbal pre test y post test, según tratamientos

	Tratamientos	**N**	**Media**	**Desv.Est.**	**IC de 95%**
Pre test	Grupo de control	4	11.00	0.00	(10.37; 11.63)
	Juegos de reglas	4	10.750	0.957	(10.125; 11.375)
	Juegos dramáticos	4	11.00	0.00	(10.37; 11.63)

Nota: Desv.Est. agrupada = 0.552771 (pre test)

Antes de la intervención, los niños presentaban niveles altos de agresión verbal en los tres grupos. Las medias en el grupo de control y en el grupo de juegos dramáticos fueron de 11.00, mientras que el grupo de juegos de reglas obtuvo una media de 10.75, lo que indica una ligera diferencia, pero sin relevancia estadística. Las desviaciones estándar fueron bajas o nulas, lo que sugiere que los niños en cada grupo mostraban comportamientos de agresión verbal de manera homogénea.

Tabla 20

Estadísticos descriptivos de los niveles de agresión verbal pre test y post test, según tratamientos

	Tratamientos	**N**	**Media**	**Desv.Est.**	**IC de 95%**
Post test	Grupo de control	4	11.000	0.816	(10.178; 11.822)
	Juegos de reglas	4	1.000	0.816	(0.178; 1.822)
	Juegos dramáticos	4	1.750	0.500	(0.928; 2.572)

Nota: Desv.Est. agrupada = 0.726483 (post test)

El efecto de los juegos lúdicos en la agresión verbal, después de la aplicación de los tratamientos, se observaron diferencias significativas en la reducción de la agresión verbal en los grupos experimentales, mientras que en el grupo de control no se mostraron cambios en la media de agresión verbal (11.00), lo que indica que, sin intervención, los comportamientos agresivos se mantuvieron estables.

En el tratamiento de juegos de reglas, se registró una disminución drástica de la agresión verbal, con una media de 1.00 y una desviación estándar de 0.816, lo que evidencia una reducción significativa en los comportamientos agresivos.

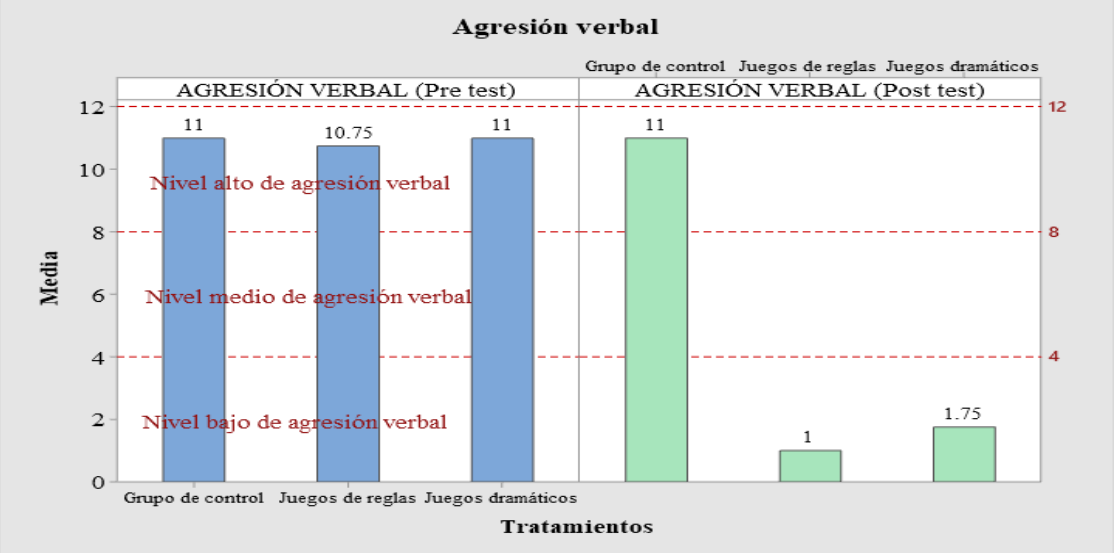
En el tratamiento de juegos dramáticos, también se presentaron una reducción notable de la agresión verbal, con una media de 1.75 y una desviación estándar de 0.500, aunque la disminución no fue tan pronunciada como en el grupo de juegos de reglas.

La lista de observaciones de agresión verbal incluyó conductas como gritos, insultos, burlas y amenazas. En la etapa inicial del estudio, estos comportamientos se manifestaban con alta frecuencia y de manera uniforme en los tres grupos. Sin embargo, después de la aplicación de los juegos lúdicos, los niños en los grupos experimentales mostraron una reducción significativa de estas conductas.

Los juegos de reglas facilitaron la disminución más pronunciada, probablemente debido a que promovieron el aprendizaje de normas de convivencia, el autocontrol y la regulación emocional. En contraste, los juegos dramáticos permitieron una reducción significativa, pero no tan drástica, lo que sugiere que estos juegos ayudaron a canalizar la agresión verbal en contextos de expresión simbólica, sin eliminar completamente la conducta agresiva.

Figura 3

Intervalos de agresión verbal pre y post test según los tratamientos



La figura 3 muestra los niveles de agresión verbal antes (pre test) y después (post test) de la aplicación de los tratamientos en niños de 5 años. Se presentan tres grupos experimentales: grupo de control, juegos de reglas y juegos dramáticos. En el eje vertical se indica la media de agresión verbal, mientras que en el eje horizontal se encuentran los distintos tratamientos. Además, la figura incorpora líneas de referencia que distinguen los niveles de agresión verbal en tres categorías: bajo, medio y alto.

La agresión verbal se evaluó mediante seis indicadores específicos observados en la interacción de los niños durante actividades grupales y situaciones cotidianas en el aula. A partir de estos registros, se establecieron tres niveles de agresión verbal: bajo (0 a 4), medio (4 a 8) y alto (8 a 12). En el nivel bajo, los niños presentaron una frecuencia reducida de conductas agresivas verbales y en la mayoría de las interacciones utilizaron estrategias de comunicación más adecuadas. Dentro de este nivel, se observaron: Ocasionales respuestas inadecuadas a sus compañeros, pero sin llegar a ser disruptivas, protestas esporádicas cuando se les llamaba la atención, aunque sin intensificarse en conflictos prolongados, interrupciones ocasionales en la comunicación, pero con disposición a corregirlas y escaso uso de palabras soeces o gritos, limitándose a situaciones de alta frustración.

En el nivel medio, los comportamientos agresivos verbales fueron moderadamente frecuentes y disruptivos en ciertas situaciones. Los niños en esta categoría tenían dificultades intermitentes para regular su expresión verbal y presentaron: uso frecuente de palabras soeces, especialmente en momentos de frustración o enojo, respuestas inadecuadas a sus compañeros, reflejando dificultades en la empatía y en la regulación emocional, protestas constantes cuando se les llamaba la atención, con tendencia a discutir o rechazar indicaciones, gritos a sus compañeros cuando querían imponer su voluntad en juegos o actividades.

Los niños con este nivel de agresión verbal requerían estrategias para mejorar sus habilidades sociales y de autorregulación emocional.

El nivel alto se caracterizó por una presencia constante y reiterada de conductas agresivas verbales, lo que afectaba significativamente la dinámica grupal y la convivencia en el aula. Se registraron comportamientos como: expresión continua de palabras soeces dirigidas a sus compañeros o incluso a los docentes, respuestas altamente inadecuadas en las interacciones, con actitudes desafiantes o provocadoras, protestas sistemáticas y prolongadas cuando se les llamaba la atención, con signos de oposición activa y gritos constantes a sus compañeros para imponer sus deseos o ejercer control sobre otros.

Los niños con un alto nivel de agresión verbal mostraban una clara necesidad de intervención para el desarrollo de habilidades de comunicación asertiva y estrategias de control emocional.

Antes de la aplicación de los tratamientos, todos los grupos presentaron niveles de agresión verbal elevados. El grupo de control y el grupo de juegos dramáticos alcanzaron una media de 11, mientras que el grupo de juegos de reglas obtuvo una media de 10.75, situándose en la categoría de nivel alto de agresión verbal. Estos resultados indican que la agresión verbal era una conducta frecuente y homogénea entre los niños antes de la intervención.

Después de la aplicación de los juegos lúdicos, se observaron cambios significativos en los grupos experimentales: El grupo de control se mantuvo en 11 puntos el nivel de agresión, lo que indica que, sin intervención, los comportamientos agresivos persistieron sin cambios. En los juegos de reglas, la media disminuyó drásticamente a 1, ubicándose en el nivel bajo de agresión verbal.

En los juegos dramáticos, también se registró una reducción significativa, con una media de 1.75, dentro del nivel bajo de agresión verbal.

Los resultados muestran que la agresión verbal incluyó comportamientos como gritos, insultos, burlas y amenazas dirigidas a compañeros. Durante el pre test, estas conductas eran recurrentes en todos los grupos, reflejando un alto nivel de agresión verbal.

Sin embargo, tras la aplicación de los juegos lúdicos, los niños en los grupos experimentales redujeron significativamente estos comportamientos. En el grupo de juegos de reglas, la estructura normativa de los juegos favoreció el desarrollo de habilidades de autorregulación y comunicación respetuosa, lo que explica la disminución más pronunciada de la agresión verbal. Por otro lado, los juegos dramáticos permitieron que los niños canalizaran sus emociones y expresaran sus conflictos de manera simbólica, reduciendo también los comportamientos agresivos, aunque en menor medida en comparación con los juegos de reglas.

La tabla 21 de análisis de varianza (ANOVA) presenta los resultados obtenidos en el pre test y post test respecto a los efectos de los juegos lúdicos en la agresión verbal de niños de 5 años. Para la prueba se planteó la hipótesis nula (Ho) y alterna (H1):

Ho: Los efectos de los tratamientos en la reducción de la agresión verbal en los niños de 5 años son iguales.

H1: Existe efecto atribuible a los tratamientos en la reducción de la agresión verbal en los niños de 5 años.

Tabla 10

Análisis de varianza del efecto de los juegos lúdicos en la reducción de la agresión verbal en niños de 5 años

	Fuente	GL	SC Ajust.	MC Ajust.	Valor F	Valor p
Pre test	Tratamientos	2	0.1667	0.08333	0.27	0.767
	Error	9	2.7500	0.30556		
	Total	11	2.9167			

Nota. En el pre tes el resumen del modelo es: s = 0.552771, R-cuad. =5.71%, R-cuad. Ajustado=0.00% y R-cuad. Pred= 0.00%

Según la tabla, se nuestra la evaluación previa a la aplicación de los juegos lúdicos, el análisis de varianza mostró que no hubo diferencias significativas (Sig. > 0.05) entre los tratamientos en relación con la agresión verbal (F=0.27, p=0.767). Esto indica que, al inicio del estudio, los niños presentaron niveles similares de agresión verbal independientemente del grupo asignado (grupo de control, juegos de reglas o juegos dramáticos).

Además, el coeficiente de determinación (R2 = 5.71%) sugiere que los tratamientos explicaban una mínima proporción de la variabilidad en la agresión verbal. El valor ajustado de R^2 = 0.00% y el R^2 predictivo de 0.00 % refuerzan la idea de que los juegos lúdicos aún no tenían impacto en la agresión verbal antes de su implementación.

Desde una perspectiva descriptiva, la media de agresión verbal se encontraba dentro del nivel alto (8 a 12 puntos) en los tres grupos, lo que implica que las conductas agresivas como gritar, insultar, protestar y responder de manera inadecuada eran frecuentes en los niños.

Tabla 11

Análisis de varianza del efecto de los juegos lúdicos en la reducción de la agresión verbal en niños de 5 años

	Fuente	GL	SC Ajust.	MC Ajust.	Valor F	Valor p
Post test	Tratamientos	2	248.167	124.083	235.11	0.000
	Error	9	4.750	0.528		
	Total	11	252.917			

Nota. En el post test el resumen del modelo es: s = 0.726483, R-cuad. =98.12%, R-cuad. Ajustado=97.70% y R-cuad. Pred= 96.66%

Después de la implementación de los juegos lúdicos, los resultados mostraron diferencias altamente significativas entre los tratamientos (F=235.11, p=0.000). Esto quiere decir que se rechaza la hipótesis nula y se acepta que existe efecto atribuible a los juegos lúdicos en la reducción de la agresión verbal.

El coeficiente de determinación (R^2 = 98.12%) indica que los tratamientos explicaban prácticamente toda la variabilidad en la agresión verbal. Además, el R^2 ajustado de 97.70% y el R^2 predictivo de 96.66% evidencian la solidez del modelo para explicar y predecir los efectos de los juegos lúdicos en la reducción de la agresión verbal.

Los niveles de agresión verbal, el grupo de control permaneció en un nivel alto (8 a 12 puntos) es decir que, sin intervención, la agresión verbal se mantuvo sin cambios. En cambio, los niños que participaron en juegos de reglas y juegos dramáticos mostraron una reducción significativa en la agresión verbal, alcanzando niveles bajos (4 a 8 puntos). Esto implica una notable disminución en conductas como gritar a los compañeros, insultar, interrumpir y responder de manera inadecuada, lo que sugiere un impacto positivo en la regulación emocional y en las habilidades de comunicación.

Para determinar el mejor tratamiento que influye en la reducción de la agresión verbal, se presenta la tabla 15 donde se comparan la diferencia de los promedios entre los tratamientos mediante la prueba de comparaciones múltiples de Tukey. La tabla permite analizar las diferencias de medias entre los distintos tratamientos aplicados para evaluar la agresión verbal en niños de 5 años, tanto en el pre test como en el post test. La columna de diferencia de las medias, indica el cambio en la agresión verbal entre los grupos comparados, el error estándar mide la variabilidad de la diferencia de medias, el intervalo de confianza del 95% muestra el rango dentro del cual se espera que se encuentre la verdadera diferencia de medias, el valor T y valor p ajustado miden la significancia de las diferencias observadas.

Tabla 23

Comparación de promedios múltiples de Tukey de la agresión verbal según tratamientos

	Diferencia de niveles	Diferencia de las medias	EE de diferencia	IC de 95%	Valor T	Valor p ajustado
Pre test	Juegos de reglas - Grupo de control	-0.250	0.391	(-1.342; 0.842)	-0.64	0.803
	Juegos dramáticos - Grupo de control	0.000	0.391	(-1.092; 1.092)	0.00	1.000
	Juegos dramáticos - Juegos de reglas	0.250	0.391	(-0.842; 1.342)	0.64	0.803

Nivel de confianza individual = 97.91% (pre test)

Según la tabla, antes de la aplicación de los juegos lúdicos, no se encontraron diferencias significativas en la agresión verbal entre los grupos. Esto se evidencia en los valores de p ajustados, los cuales son todos mayores a 0.05 (Sig.>0.05), indicando que las diferencias en las medias entre los grupos no son estadísticamente significativas. Es decir, en el pre test, la agresión verbal se ubica en el nivel alto (8 a 12 puntos), lo que sugiere que

los niños expresaban palabras soeces, respondían inadecuadamente, protestaban, insultaban, gritaban e interrumpían con frecuencia.

Tabla 23

Comparación de promedios múltiples de Tukey de la agresión verbal según tratamientos

	Diferencia de niveles	Diferencia de las medias	EE de diferencia	IC de 95%	Valor T	Valor p ajustado
Post test	Juegos de reglas - Grupo de control	-10.000	0.514	(-11.435; -8.565)	-19.47	0.000
	Juegos dramáticos - Grupo de control	-9.250	0.514	(-10.685; -7.815)	-18.01	0.000
	Juegos dramáticos - Juegos de reglas	0.750	0.514	(-0.685; 2.185)	1.46	0.353

***Nota**:* Nivel de confianza individual = 97.91% (post test)

Después de la implementación de los juegos lúdicos, los resultados muestran diferencias altamente significativas en la agresión verbal entre los grupos. En particular:

El grupo de juegos de reglas y el grupo de control presentaron una diferencia de -10.000 (p=0.000), lo que indica que los niños que participaron en juegos de reglas redujeron significativamente su agresión verbal en comparación con el grupo de control.

El grupo de juegos dramáticos y el grupo de control presentaron una diferencia de -9.250 (p=0.000), lo que indica un efecto similar al de los juegos de reglas.

Al comparar los tratamientos juego de reglas y juegos dramáticos no hubo una diferencia estadísticamente significativa (p=0.353), lo que sugiere que ambos tratamientos tuvieron un efecto similar en la reducción de la agresión verbal.

Estos resultados reflejan una disminución de la agresión verbal en los grupos que participaron en actividades lúdicas, pasando de un nivel alto (8 a 12 puntos) en el pre test a

un nivel bajo (0 a 4 puntos) en el post test. Esto implica que las conductas agresivas como gritar, insultar y protestar fueron reducidas significativamente gracias a la intervención.

5.1.4. **Efecto de los juegos lúdicos en la reducción de la agresión psicológica en niños de 5** años.

La tabla 24, presenta los valores de los promedios de la agresión psicológica en niños de 5 años antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos. La tabla, se divide en dos secciones principales: pre test, que muestra los valores de los grupos antes de la aplicación de los tratamientos y post test, que muestra los valores después de la aplicación de los tratamientos.

Los tratamientos aplicados fueron tres: grupo de control, juegos de reglas y juegos dramáticos, cada tratamiento estuvo constituida por 4 niños de 5 años.

Tabla 24

Estadísticos descriptivos de los niveles de agresión psicológica pre test y post test, según tratamientos

	Tratamientos	**N**	**Media**	**Desv.Est.**	**IC de 95%**
Pre test	Grupo de control	4	10.750	0.500	(10.184; 11.316)
	Juegos de reglas	4	10.750	0.500	(10.184; 11.316)
	Juegos dramáticos	4	10.250	0.500	(9.684; 10.816)

Desv.Est. agrupada = 0.5 (pre test)

Desv.Est. agrupada = 0.552771 (post test)

Según los resultados de la tabla 16, antes de la aplicación de los juegos lúdicos, se observa que todos los grupos presentan niveles altos de agresión psicológica. En el grupo de control el promedio fue de 10.750, en el grupo de juego de reglas de 10.750 y en el grupo de

juegos dramáticos un promedio de 10.250. Dichos valores se ubican en el nivel alto (8 a 12 puntos), lo que indica que los niños antes de la aplicación de los tratamientos ponían apodos, miraban con desprecio, amenazaban con gestos, arrebataban objetos, destruían cosas significativas y ridiculizaban a sus compañeros con alta frecuencia. Además, los intervalos de confianza son pequeños, lo que demuestra que los promedios obtenidos son representativos de cada grupo.

Después de la implementación de los juegos lúdicos, se observa una disminución significativa en la agresión psicológica en los grupos que participaron en los tratamientos. El grupo de control se mantiene en 10.750, lo que indica que no hubo cambios en los niveles de agresión psicológica en ausencia de intervención. Los juegos de reglas y los juegos dramáticos, redujeron a 1.500 puntos la agresión psicológica, es decir, los niños casi dejaron de mostrar comportamientos de agresión psicológica pasando de un nivel alto (8 a 12 puntos) en el pre test a un nivel bajo (0 a 4 puntos) en el post test.

Los resultados pueden revelar que los niños aprenden comportamientos agresivos al observar e imitar modelos de comportamiento. En este caso, los juegos lúdicos proporcionaron un entorno donde los niños aprendieron formas alternativas y positivas de interacción social, reduciendo así la agresión psicológica.

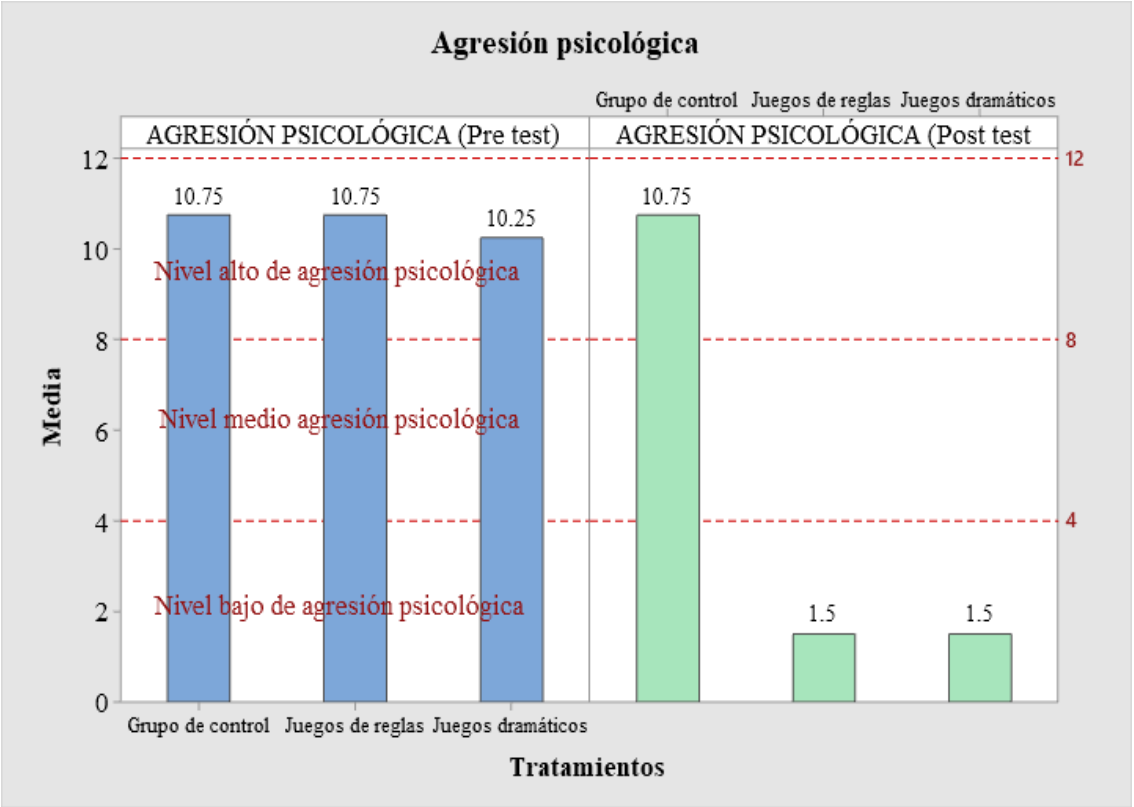
Con la finalidad de comparar los efectos de los tratamientos antes y después de su aplicación, se muestra la figura 4, donde mediante un gráfico de barras se representa los niveles de agresión psicológica en los niños evaluados. En la sección de pre test, se muestra los niveles iniciales de agresión psicológica en los tres grupos (grupo de control, juegos de reglas y juegos dramáticos). En el post test se muestra los resultados después de la aplicación de los tratamientos. Los niveles de agresión psicológica están representados por la siguiente escala:

- Nivel alto (8 a 12 puntos), indica que los niños en este intervalo presentan comportamientos agresivos en la mayoría de sus interacciones sociales, reflejando un ambiente de hostilidad y conflicto. Las conductas asociadas incluyen: poner apodos a sus compañeros de manera recurrente, mirar con desprecio a sus compañeros de forma habitual, amenazar con gestos a otros niños, disfrutar al arrebatar objetos de otros niños, destruir objetos significativos para sus compañeros, ridiculizar a sus compañeros en público de manera repetitiva.
- Nivel medio (4 a 8 puntos), en este nivel, las conductas agresivas de los niños siguen presentes, pero con una menor frecuencia e intensidad. Es posible que los niños alternen entre interacciones agresivas y conductas socialmente aceptables. Se observan comportamientos como: uso ocasional de apodos despectivos hacia sus compañeros, miradas de desprecio esporádicas, amenazas con gestos en momentos de frustración, destrucción ocasional de objetos ajenos. Los niños en este nivel pueden presentar cierto control emocional, pero aún requieren estrategias para mejorar la convivencia y la resolución de conflictos sin recurrir a la agresión.
- Nivel bajo (0 - 4 puntos), refleja una baja incidencia de conductas agresivas, indicando que los niños han desarrollado habilidades de regulación emocional y estrategias de interacción social más saludables. Las conductas observadas incluyen: uso mínimo o nulo de apodos ofensivos, miradas de desprecio esporádicas, pero sin generar conflicto con los compañeros, ausencia de amenazas con gestos, poca o nula tendencia a arrebatar objetos a otros niños.

Los niños en este nivel han desarrollado habilidades de empatía, cooperación y resolución de conflictos basadas en el respeto y la tolerancia.

Figura 4

Niveles de agresión psicológica antes y después de la aplicación de los tratamientos



La figura 4 representó la comparación de los niveles de agresión psicológica en los participantes antes y después de la aplicación de los tratamientos. En la evaluación inicial (pre test), se observó que todos los grupos tanto el grupo de control como los grupos sometidos a los tratamientos de juegos de reglas y juegos dramáticos presentaron un nivel alto de agresión psicológica, con medias de 10.75 para el grupo de control y juego de reglas y 10.25 para el juego dramáticos. Estos valores indicaron una alta prevalencia de conductas agresivas dentro del aula, manifestadas a través de comportamientos como la asignación de apodos despectivos, miradas de desprecio, amenazas con gestos, disfrute al arrebatar objetos, destrucción de pertenencias ajenas y ridiculización de compañeros en público.

Después de la aplicación de los tratamientos (post test), se evidenció una reducción significativa en los niveles de agresión psicológica en los grupos que participaron en juegos de reglas y juegos dramáticos. Ambas estrategias lúdicas condujeron a una disminución de la agresión hasta un nivel bajo, con medias de 1.5 en ambos casos. Este cambio sugirió que la implementación de estos juegos favoreció la regulación emocional y el desarrollo de habilidades sociales, disminuyendo la frecuencia e intensidad de los comportamientos agresivos previamente registrados.

Por el contrario, el grupo de control no presentó cambios en su comportamiento, manteniendo una media de 10.75 en la agresión psicológica, lo que indicó que, en ausencia de una intervención, las conductas agresivas se perpetuaron en el tiempo.

Estos resultados se alinearon con teorías del desarrollo social y emocional, como la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977), que postuló que los niños aprenden comportamientos a través de la observación e imitación de modelos. La participación en juegos estructurados permitió que los niños interiorizaran normas de convivencia basadas en la cooperación y el respeto mutuo, reduciendo así sus respuestas agresivas. Asimismo, desde la perspectiva de Vygotsky (1978), los juegos representaron una herramienta mediadora en el desarrollo de funciones psíquicas superiores, facilitando la autorregulación emocional y la interiorización de normas sociales.

Para probar la hipótesis de los efectos de los juegos lúdicos en la agresión psicológica se realizó el análisis de varianza (ANOVA) que evalúa los efectos de los tratamientos en la agresión psicológica antes y después de su aplicación. Para ello, se ha planteado la hipótesis nula (Ho) y alterna (H1):

Ho: No existen diferencias significativas en los niveles de agresión psicológica entre los grupos sometidos a distintos tratamientos (grupo de control, juegos de reglas y juegos dramáticos).

H1: Existen diferencias significativas en los niveles de agresión psicológica entre los grupos sometidos a distintos tratamientos (grupo de control, juegos de reglas y juegos dramáticos).

Los resultados se muestran en la tabla 17 donde en la primera sección, se muestra la prueba de hipótesis correspondiente al pre test. En dicha sección, se muestran los valores de los grados de libertad (GL), la suma de cuadrados ajustada (SC Ajust.), el cuadrado medio ajustado (MC Ajust.), el estadístico F y el valor p. De manera similar, en la segunda sección, los resultados corresponden al post test, donde se exhiben los mismos parámetros, permitiendo una comparación de los efectos de los tratamientos en ambos momentos de evaluación.

Tabla 25

Análisis de varianza del efecto de los juegos lúdicos en la reducción de la agresión psicológica en niños de 5 años

	Fuente	GL	SC Ajust.	MC Ajust.	Valor F	Valor p
Pre test	Tratamientos	2	0.6667	0.3333	1.33	0.311
	Error	9	2.2500	0.2500		
	Total	11	2.9167			

Nota. En el pre tes el resumen del modelo es: s = 0.5, R-cuad. =22.86%, R-cuad. Ajustado=5.71% y R-cuad. Pred= 0.00%

Según la tabla, en la evaluación inicial, el análisis de varianza reveló que no existieron diferencias significativas entre los grupos antes de la aplicación de los tratamientos (F=1.33, p=0.311). El valor de p fue mayor a 0.05, lo que indicó que los niveles

de agresión psicológica eran similares entre los participantes de los tres grupos. Esto se corroboró con el coeficiente de determinación ajustado (Raj^2 = 5.71%), que mostró que el modelo no explicó una proporción sustancial de la variabilidad en los datos. La baja capacidad predictiva ($Rpred^2$=0.00%) indicó que el modelo no era adecuado para predecir la agresión psicológica en esta fase del estudio.

Tabla 26

Análisis de varianza del efecto de los juegos lúdicos en la reducción de la agresión psicológica en niños de 5 años

	Fuente	GL	SC Ajust.	MC Ajust.	Valor F	Valor p
Post test	Tratamientos	2	228.167	114.083	373.36	0.000
	Error	9	2.750	0.306		
	Total	11	230.917			

Nota. En el post test el resumen del modelo es: s = 0.552771, R-cuad. =98.81%, R-cuad. Ajustado=98.54% y R-cuad. Pred= 97.88%

Después de la aplicación de los tratamientos, los resultados reflejaron una diferencia altamente significativa entre los grupos (F = 373.36, p = 0.000). El valor de p menor a 0.05 indicó que al menos uno de los tratamientos tuvo un efecto notable en la reducción de la agresión psicológica. Este hallazgo fue respaldado por un coeficiente de determinación ajustado considerablemente alto (Raj^2 = 98.54%), lo que implicó que el modelo explicó casi la totalidad de la variabilidad en los datos. La capacidad predictiva del modelo también fue elevada ($Rpred^2$ = 97.88%), lo que sugirió que los tratamientos aplicados tuvieron un impacto sólido y consistente en la reducción de la agresión psicológica.

Los resultados indicaron que los juegos de reglas y los juegos dramáticos fueron estrategias eficaces para disminuir la agresión psicológica. Es decir, los juegos promovieron

experiencias de interacción positiva y cooperación, reemplazando gradualmente conductas agresivas con respuestas más adaptativas.

Con el propósito de determinar el mejor tratamiento que tiene efecto sobre la reducción de la agresión psicológica, se practicó la prueba de comparación múltiple de promedios de Tukey, donde se comparan las diferencias de las medias en la agresión psicológica, antes y después de la aplicación de los tratamientos. La tabla 18, muestra los resultados del análisis, el cual se divide en dos secciones: una para el pre test y otra para el post test. En ambos casos se reportan las comparaciones entre los grupos experimentales (juegos de reglas y juegos dramáticos) y el grupo de control, además de la comparación entre los dos tipos de juegos. Las columnas incluyen la diferencia de las medias, el error estándar (EE) de la diferencia, el intervalo de confianza (IC) del 95%, el valor T, y el valor p ajustado, con un nivel de confianza individual del 97.91% para cada prueba.

Tabla 27

Comparación de promedios múltiples de Tukey de la agresión psicológica según tratamientos

	Diferencia de niveles	Diferencia de las medias	EE de diferencia	IC de 95%	Valor T	Valor p ajustado
Pre test	Juegos de reglas - Grupo de control	0.000	0.354	(-0.988; 0.988)	0.00	1.000
	Juegos dramáticos - Grupo de control	-0.500	0.354	(-1.488; 0.488)	-1.41	0.374
	Juegos dramáticos - Juegos de reglas	-0.500	0.354	(-1.488; 0.488)	-1.41	0.374

Nivel de confianza individual = 97.91% (pre test)

Antes de la aplicación de los tratamientos, las diferencias entre los grupos no fueron estadísticamente significativas. Se observó que la comparación entre juegos de reglas y el

grupo de control presentó una diferencia de medias de 0.000, lo que indicó que ambos grupos iniciaron con niveles idénticos de agresión psicológica (p=1.000). La diferencia entre juegos dramáticos y el grupo de control fue de -0.500, y entre juegos dramáticos y juegos de reglas fue también de -0.500, pero en ambos casos los valores p ajustados fueron mayores a 0.05 (p=0.374), indicando que no hubo diferencias significativas. Estos resultados confirmaron que los niveles de agresión psicológica fueron similares entre los grupos antes de la implementación de los tratamientos.

Tabla 28

Comparación de promedios múltiples de Tukey de la agresión psicológica según tratamientos

	Diferencia de niveles	Diferencia de las medias	EE de diferencia	IC de 95%	Valor T	Valor p ajustado
Post test	Juegos de reglas - Grupo de control	-9.250	0.391	(-10.342; -8.158)	-23.67	0.000
	Juegos dramáticos - Grupo de control	-9.250	0.391	(-10.342; -8.158)	-23.67	0.000
	Juegos dramáticos - Juegos de reglas	0.000	0.391	(-1.092; 1.092)	0.00	1.000

***Nota**:* Nivel de confianza individual = 97.91% (post test)

Después de la aplicación de los tratamientos, los resultados mostraron diferencias altamente significativas. Tanto los juegos de reglas como los juegos dramáticos redujeron significativamente la agresión psicológica en comparación con el grupo de control. Las diferencias de medias para ambos tratamientos respecto al grupo de control fueron de -9.250 con intervalos de confianza negativos que no incluían el cero (−10.342; −8.158), lo que confirmó su relevancia estadística (p=0.000). Por otro lado, la comparación entre juegos

dramáticos y juegos de reglas mostró una diferencia de 0.000, indicando que ambos tratamientos fueron igualmente efectivos en la reducción de la agresión psicológica (p=1.000).

Los hallazgos sugieren que las intervenciones basadas en juegos de reglas y juegos dramáticos fueron eficaces para reducir la agresión psicológica en los participantes. Dicha reducción implica la disminución de las siguientes conductas:

- Poner apodos a sus compañeros
- Mirar con desprecio a su compañero
- Amenazar con gestos a sus compañeros ante una acción
- Disfrutar cuando arrebata cosas u objetos
- Destruir cosas u objetos que son significativas
- Ridiculizar a su compañero delante de los demás

El hecho de que las diferencias en los tratamientos fueran significativas respecto al grupo de control, pero no entre sí implica que ambas metodologías fueron igualmente efectivas en la reducción de estas formas de agresión psicológica.

5.2. Discusión

Los resultados evidenciaron una disminución significativa en la agresión física en los grupos sometidos a juegos lúdicos en comparación con el grupo de control. Antes de la intervención, los tres grupos mostraban niveles similares de agresión física, con medias de 10.750 en el grupo de control, 10.750 en el grupo de juegos de reglas y 10.250 en el grupo de juegos dramáticos. Tras la aplicación de los tratamientos, los grupos experimentales mostraron una reducción drástica en la agresión física, alcanzando una media de 1.500, mientras que el grupo de control permaneció sin cambios.

Estos hallazgos concuerdan con la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977), que plantea que las conductas agresivas pueden modificarse mediante la observación e imitación de nuevos modelos de conducta. Estudios previos, como el de González y Pérez (2019), han reportado reducciones similares en agresión física tras la aplicación de intervenciones basadas en juegos lúdicos.

En cuanto a la agresión verbal, también mostró una disminución significativa en los grupos que participaron en los tratamientos lúdicos. Antes de la intervención, los niveles de agresión verbal eran altos en todos los grupos, con medias de 11.00 en el grupo de control, 10.750 en juegos de reglas y 11.00 en juegos dramáticos. Luego de la aplicación de los tratamientos, la media en el grupo de juegos de reglas se redujo a 1.000 y en juegos dramáticos a 1.750, mientras que el grupo de control se mantuvo en 11.00.

Estos resultados son consistentes con los postulados de Vygotsky (1978), quien argumentó que el juego facilita el desarrollo del lenguaje y la internalización de normas sociales. Investigaciones previas han demostrado que los juegos de reglas fomentan la comunicación respetuosa y reducen los insultos y gritos en los niños (López et al., 2021).

En la dimensión de agresión psicológica, los juegos lúdicos también demostraron ser efectivos. Antes del tratamiento, las medias eran de 10.750 en el grupo de control, 10.750 en juegos de reglas y 10.250 en juegos dramáticos. Tras la intervención, los grupos que participaron en juegos lúdicos mostraron una reducción significativa, con medias de 1.500, mientras que el grupo de control permaneció sin cambios.

La teoría de la regulación emocional de Gross (1998) sustenta estos hallazgos, al explicar que las actividades lúdicas pueden fomentar el control emocional y la empatía, lo que reduce la agresión psicológica. Investigaciones como la de Martínez y Suárez (2018) han reportado efectos similares al implementar estrategias de dramatización en el aula.

De manera general, los resultados evidenciaron que los juegos lúdicos lograron reducir significativamente las conductas agresivas. Antes de la intervención, todos los grupos presentaban niveles altos de agresividad, con medias de 32.500 en el grupo de control, 32.00 en juegos de reglas y 31.250 en juegos dramáticos. Tras la aplicación de los tratamientos, los grupos experimentales alcanzaron medias de 4.000 y 3.750 respectivamente, mientras que el grupo de control permaneció sin cambios.

La metodología utilizada en este estudio, basada en un diseño cuasi-experimental con ANOVA de un factor, garantizó la validez estadística de los hallazgos. No obstante, una limitación del estudio fue la ausencia de un seguimiento a largo plazo para evaluar la sostenibilidad de los cambios. Investigaciones futuras podrían complementar estos hallazgos con enfoques cualitativos y estudios longitudinales para evaluar el impacto duradero de los juegos lúdicos en la conducta infantil.

VI. Conclusiones

Los resultados confirmaron que los juegos de reglas y los juegos dramáticos fueron efectivos en la reducción de la agresividad infantil. Mientras que el grupo de control mantuvo niveles altos de agresión (32.500 a 32.000), los grupos experimentales redujeron sus niveles a 4.000 y 3.750 respectivamente, alcanzando un nivel bajo de conductas agresivas. Por tanto, la investigación confirmó que la aplicación de juegos lúdicos, tanto de reglas como dramáticos, es una metodología efectiva para la reducción de la agresión en sus diferentes dimensiones.

Los juegos lúdicos redujeron significativamente la agresión física. En el pre test, los participantes mostraban niveles altos de agresión (10.750 a 10.250), mientras que en el post test los juegos de reglas redujeron la media a 1.500 y los juegos dramáticos a 0.500, demostrando su efectividad. Los resultados respaldan que los juegos lúdicos fueron efectivos en la reducción de la agresión física, logrando una disminución significativa en los niños que participaron en los tratamientos.

Los juegos lúdicos fueron altamente efectivos en la disminución de la agresión verbal, con una reducción de una media de 11.00 a 1.000 en juegos de reglas y a 1.750 en juegos dramáticos. Esto confirma que el juego estructurado puede fomentar la comunicación asertiva y la autorregulación emocional en los niños. La aplicación de juegos lúdicos, particularmente los juegos de reglas, contribuyó a la disminución de la agresión verbal en los niños.

La intervención a través de juegos lúdicos redujo significativamente la agresión psicológica, con valores que pasaron de 10.750 a 1.500 en juegos de reglas y a 0.500 en juegos dramáticos. Esto reafirma que la dramatización y las normas sociales en el juego son herramientas poderosas para fomentar la empatía. Los resultados demuestran que los juegos

dramáticos fueron una estrategia particularmente efectiva en la reducción de la agresión psicológica, promoviendo la empatía y el autocontrol en los niños.

VII. Recomendaciones

1. A la (UGEL) Y (DREA) se recomienda la incorporación de cursos con contenidos de programas lúdicos estructurados dentro del currículo de estudios, con un enfoque interdisciplinario. Esto, permitirá el desarrollo de habilidades sociales que favorezcan una convivencia armónica en el entorno educativo.
2. A los docentes de educación inicial de las diferentes I.E.I. de Andahuaylas se recomienda la implementación de actividades lúdicas regulares en el aula, enfocadas en el trabajo colaborativo y la resolución pacífica de conflictos, para fomentar el autocontrol y la convivencia pacífica, con el fin de fortalecer el autocontrol y la regulación emocional en los niños.
3. A los docentes de educación inicial de la I.E.I. N° 277-8 “gotitas del saber” se recomienda incorporar técnicas de juego de reglas y dramatización en los programas educativos, promoviendo el desarrollo de habilidades de comunicación asertiva y el respeto mutuo para la prevención de conflictos verbales en el entorno escolar.
4. A los docentes de educación inicial, se recomienda la implementación de metodologías basadas en juegos de roles y dramatización para fortalecer la empatía, el reconocimiento y la regulación de emociones, permitiendo a los niños establecer relaciones interpersonales más saludables y reducir conductas de intimidación y exclusión.

VIII. Referencias

Agurto Rodríguez, G. S. (2017). *Conducta agresiva en los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la Institución Educativa Alexander Fleming, El Agustino, 2016* [Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/18435

Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorias y autores de la renovación pedagógica* [Universidad de Valladolit]. https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451

Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme.

Ávila Montaño, J. M. (2021). *Manejo de la agresividad en niños de Educación Inicial : gestión y estrategias docentes* [Universidad de Cuenca]. http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/37233

Baena Paz, G. (2017). *Metodología de la investigación* (Grupo Editorial PATRIA (ed.)).

Bandura, A. (1977). Social learning theory. In *Social learning theory.* Prentice-Hall.

Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory* (-Hall. Prentice (ed.); States:, U). Prentice Hall.

Bandura, A. (1987). Teoría del aprendizaje Social. In *Resumen y Traducción* (3era Edici). Espasa-Calpe. https://www.actualidadenpsicologia.com/bandura-teoria-aprendizaje-social/

Behar Rivero, D. S. (2008). *Introducción a la Metodología de la Investigación*. Shalom.

Bruner, J. (1986). *El lenguaje infantil: Cognicion y desarrollo humano*. Paidós.

Calla Bravo, R. M., Huancas Abad, R. J., & Vargas Coronado, V. (2023). *Conductas agresivas en niños de II ciclo de Educación Inicial* [Escuela de educacion Superior Pedagógica Pública "Victor Andrés Belaunde de Jaen].

https://repositorio.eesppvab.edu.pe/handle/EESPPVAB/67

Carrera Romero, M. M. (2021). *Actividades lúdicas para reducir la agresividad escolar en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Privada los Chiquitines, Ayacucho, 2021* [Universidad Cátolica Los Ángeles Chimbote]. https://hdl.handle.net/20.500.13032/25357

Castro Cálao, D. D. C., Martinez Rivera, F. I., & Mora Chávez, O. V. (2021). *Estrategia lúdicas para la disminución de la agresividad en los niños de grado transición de la Institución Educativa Candelaria* [Universidad los Libertadores. Colombia]. http://hdl.handle.net/11371/4564

Chero Pacheco, D. R. (2022). *Aplicación del juego para la reducción de conductas agresivas en niñas y niños de 5 años del I.E.P. "Alexander Graham Bell" del distrito de Comas, 2014* [Universidad Cesar Vallejo]. https://hdl.handle.net/20.500.12692/16218

Condori Cáceres, J. L. (2020). *Agresividad y habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa 2022 "Pedro Abraham Valdelomar Pinto", 2020* [Universidad Cesar Vallejo]. https://hdl.handle.net/20.500.12692/49793

Durán Rodríguez, M. I. (2021). *Estrategias Lúdicas, para mejorar el comportamiento en niños y niñas de 4 a 5 años, de la Unidad Educativa Fray Vicente Solano, año lectivo 2019-2020* [Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20216#:~:text=el siguiente identificador%3A-,http%3A//dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20216

Fernandez Perez, H. D. R. (2023). Juegos tradicionales para disminuir conductas agresiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 500 Virgen de Guadalupe, Chota, Cajamarca, 2022 [Universidad Ca´tolica Los ángeles de

Chimbote]. In *Universidad Cesar Vallejo*. https://hdl.handle.net/20.500.13032/36321

Flores Meza, L. M., & Quispe Reyna, E. S. (2019). *Resiliencia en estudiantes de la Institución Educativa N° 30154 Inmaculada Corazón de María-Chilca* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú]. http://hdl.handle.net/20.500.12894/5760

Freud, S. (1938). *The Basic Writings Of Sigmund Freud*. Random House.

Garcia Gamonal, K. (2022). *Pedagogía de la ternura para disminuir conductas agresivas en niños de una Institución Educativa Inicial de Uripa, Apurímac-2021* [Tesis de maestrá. Universidad Cesar Vallejo]. https://hdl.handle.net/20.500.12692/81017

Gobierno Regional de Apurímac, [GORE] Apurímac. (2019). *Plan regional de seguridad ciudadana de la región Apurimac*. https://www.regionapurimac.gob.pe/wp content/uploads/2019/09/PLAN-REGIONAL-CORESEC-APURIMAC-2019.pdf

Gómez Bastar, S. (2012). *Metodologia de la investigación*. Red Tercer Milenio.

Hérnández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodologia de la investigacion*. Mc Graw Hill Education.

Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2022). *Estadísticas de violencia intrafamiliar y su impacto en la educación infantil*. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/estadisticas_de_criminalidad_seguridad_ciudadana_abr-jun2021.pdf

Kaufman, A. M., & Rodríguez, M. E. (2008). ¿Por qué cuantos en la escuela? *Lectura y Vida*, *25*(1), 1–22.

Luna, D., García-Reyes, S., Soria-González, E. A., Avila-Rojas, M., Ramírez-Molina, V., García-Hernández, B., & Menéses-González, F. (2020). Estrés académico en

estudiantes de odontología: asociación con apoyo social, pensamiento positivo y bienestar psicológico. *Investigación En Educación Médica*, *35*, 8–17. https://doi.org/10.22201/facmed.20075057e.2020.35.20205

Ministerio de Educaciòn [MINEDU]. (2023). *Informe de condiciones educativas en instituciones iniciales* (Issues 6–95).

Miranda Serna, B. (2023). *Juegos de roles para regular las conductas agresivas en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 263-Huari, 2021* [Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. https://hdl.handle.net/20.500.13032/32352

Monje Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa: Guía didáctica*. https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf

Montessori, M. (1995). *El secreto de la infancia*. Ballantine Books.

Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2020). *Informe sobre la situación mundial de la prevención contra los niños 2020*. www.unicef.org/cuba/informes/informe-sobre-la situación-mundial-de-la-prevención-de-la-violencia-contra-los-niños-2020

Organización Naciones Unidas [ONU]. (2021). UNESCO: El acoso y la violencia escolar afecta a uno de cada cuatro niños. In *Organización Naciones Unidas*. news.un.org/es/strory/2017/01/1371791

Padilla, E., & Andrade, Y. (2022). Comprendiendo las experiencias de juegos lúdicos en niños de cinco años en una institución educativa de Antioquia, Colombia. *Revista Estudios Psicológicos*, *2*(1), 61–73. https://doi.org/10.35622/j.rep.2022.01.004

Pavlov, I. P. (1927). *Los reflejos condicionados*. Londres. ed. Oxford University Press.

Piaget, J. (1946). *La formacion del Símbolo en el niño* (pp. 2–11). Fondo de Cultura

económica. file:///C:/Users/user/Downloads/art_ formacion del-simbolo-piaget 1946.pdf

Piaget, J. (1972). *La Psychologie de intelligence*. Editorial Psique.

Piaget, J. (1977). *El nacimiento de lainteligencia en el niño*. Crítica.

Rodríguez, A. de J., Torres Gómez, E. J., & Rosario-Rodríguez, J. L. (2023). Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, *2*(Especial), 739–760. https://doi.org/10.56200/mried.v2iEspecial.6468

Rodríguez Arocho, W. C. (1999). El legado de vygotski y de piaget a la educación. *Revista Latinoamericana de Psicologia*, *31*(3), 477–489. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80531304

Rojas Córdova, M. S., & Perez Urruchi, A. E. (2021). RALF strategies to reduce aggressive behevior in students of a public institution-Piura 2020. *Prohominum*, *3*(Extraordinario 1), 11–31. https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0044

Salazar Zavaleta, J. R., Chiri Saravia, P. C., Rivas Plata, A. P., Cochachin Zarzosa, S. M., & Pareja Ballón, A. Y. (2022). El juego libre para el control de la agresividad en niños de 5 años. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *6*(4), 5178–5191. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.3007

Salkind, N. (1998). *El papel y la importancia de la investigación*. Prentice Hall. https://sbecdb035178db168.jimcontent.com/download/version/0/module/10120081460/name/Métodos-d

Santafé Chaustre, Á. C., & Corby Argumedo, A. A. (2021). *Lúdica didáctica como fundamento para el fortalecimiento de la inteligencia emocional y el manejo de conductas agresivas* [Universidad de la Costa]. https://hdl.handle.net/11323/8386

Tipe Perez, M. C. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de las conductas agresivas en niños de 4 años de la I.E.P. N°38984-18 "José Abel Alfaro Pacheco" de la ciudad de Ayacucho-2019* [Universidad Nacional de San Cristobal de Huamanga]. http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/5533

Verastegui Esquivel, N. L. (2023). *Juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023* [Grado de maestra. Universidad Cesar Vallejo]. https://hdl.handle.net/20.500.12692/122468

Vygotsky. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (Crítica Gr, Issue 0).

Vygotsky, L. S. (1930). *Mind in Society*. Harvard University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Watson, J. B. (1924). *Comportamiento: Una introducción a la Psicología Comparativa.* New York. ed. Henry Holt.

Los anexos, panel fotográfico y otros documentos están resguardados en la oficina de repositorio digital institucional en la Biblioteca Central de la Universidad Tecnológica de los Andes