



UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CUENCA

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA  
EL MANEJO DE LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS DE 4  
AÑOS”**

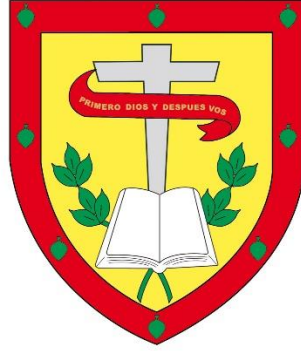
**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
INICIAL**

**AUTORA: PAMELA BELEN RIVAS ZAMBRANO**

**DIRECTOR: EDGAR RIGOBERTO CURAY BANEGAS, MgS.**

**CUENCA- ECUADOR**

**2024**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL  
MANEJO DE LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS”**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
INICIAL**

**AUTORA: PAMELA BELEN RIVAS ZAMBRANO**

**DIRECTOR: EDGAR RIGOBERTO CURAY BANEGAS, MgS.**

**CUENCA- ECUADOR**

**2024**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**



## DECLARATORIA DE AUTORÍA Y RESPONSABILIDAD

### Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

**Pamela Belen Rivas Zambrano** portador(a) de la cédula de ciudadanía N.º **0150043206**. Declaro ser el autor de la obra: “**El juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años**”, sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Cuenca, 12 de marzo de 2024

F: .....

**Pamela Belen Rivas Zambrano**

C.I. **0150043206**

## CERTIFICACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Cuenca, 12 de marzo del 2024

En mi calidad de Director de Trabajo de Titulación: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL MANEJO DE LA AGRESIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS”, elaborado por PAMELA BELÉN RIVAS ZAMBRANO, estudiante de la Carrera de Educación Inicial.

### **Certifico:**

Que, fue dirigido observado los aspectos técnicos y reglamentarios de la norma vigente; además de haber cumplido las correcciones de acuerdo a las observaciones de los lectores.

Por lo tanto, declaro su idoneidad, autorizando su presentación y entrega del Cd. final ante los organismos pertinentes.

**EDGAR  
RIGOBERTO  
CURAY  
BANEGAS**

Firmado digitalmente  
por EDGAR RIGOBERTO  
CURAY BANEGAS  
Fecha: 2024.03.12  
14:30:42 -05'00'

Dr. Edgar Rigoberto Curay Banegas, MgS.  
DIRECTOR  
C.C 0102285343

## **Dedicatoria**

A mis padres porque gracias a su apoyo y acompañamiento incondicional he podido culminar este proyecto al igual que muchos otros.

También deseo dedicar este trabajo a la comunidad científica y académica para que esta investigación sea el comienzo de futuras investigaciones y apoyo para aquellos estudiantes que necesitan orientación en sus investigaciones.

A mi tutor el Dr. Edgar Rigoberto Curay Banegas por ser un ejemplo de profesor y llevar a cabo los trabajos de titulación de manera correcta.

## **Agradecimiento**

A Dios por darme la oportunidad de vivir y seguirme en mi camino, a mis padres por apoyarme en cada decisión que tomé y estar conmigo hasta la última etapa de esta vida laboral y académica.

A mi supervisor quien me guio durante todo el proceso de realización de mi tesis y pude culminarla exitosamente. A los docentes que me brindaron información durante mi carrera profesional y a las autoridades de la institución educativa que me brindaron acceso gratuito a sus alumnos, los mismos que me ofrecieron ayuda para recopilar la información necesaria para el desarrollo de este trabajo. A todas las personas que me apoyaron de diversas maneras hasta el último día en que finalicé esta tesis.

## **El juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años**

### **Resumen**

En educación el juego es de gran utilidad, funcionan como estrategia metodológica, fomenta la adquisición de aprendizajes significativos, facilita el desarrollo integral del niño, permite también orientar su comportamiento y manejar adecuadamente la agresividad. El objetivo del presente estudio es determinar la incidencia del juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años. Se implementó una investigación de enfoque mixto, con un diseño preexperimental de tipo descriptivo, correlacional y transversal. Se utilizó una metodología inductiva-deductiva y la técnica del fichaje. La población estuvo conformada por 19 niños de 4 años. Para el diagnóstico de los niveles de agresividad se utilizó el instrumento Escala de agresividad de Cuello y Oros del 2012, mismo que tiene un alfa de Cronbach de 0,9. El procesamiento e interpretación de los resultados se realizó mediante la aplicación de la estadística descriptiva e inferencial. En cuanto a los resultados se encontró una relación directa y significativa entre el juego como estrategia metodológica y la agresividad en niños de 4 años, con un índice de correlación de Pearson de 0,86; lo que indica una relación alta. Como conclusión, se puede decir que se ha cumplido con el objetivo determinado en la investigación, ya que se ha podido evidenciar de manera categórica la relación existente entre las dos variables objeto de estudio, observándose luego de la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica una disminución de la conducta agresiva de los niños.

**Palabras Claves:** Juego, estrategias educativas, agresividad, niño en edad preescolar

## **Abstract**

In education, play is highly useful, functioning as a methodological strategy that promotes the acquisition of significant learning, facilitates the child's integral development, and allows for guiding their behavior and managing aggression properly. This study aims to determine the incidence of play as a methodological strategy for managing aggression in 4-year-old children. A mixed-method approach was implemented, with a pre-experimental descriptive, correlational, and cross-sectional type design. An inductive-deductive methodology and the card indexing technique were employed. The population comprised 19 4-year-old children. For diagnosing levels of aggression, the Cuello and Oros Aggression Scale from 2012 was used, which has a Cronbach's alpha of 0.9. The processing and interpretation of results were conducted utilizing descriptive and inferential statistics. Regarding the results, a direct and significant relationship was found between play as a methodological strategy and aggression in 4-year-old children, with a Pearson correlation index of 0.86, indicating a high relationship. In conclusion, it can be stated that the goal determined in the research was accomplished, and a clear relationship between the two variables under study was evidenced. After implementing the pedagogical intervention proposal, a decrease in children's aggressive behavior was observed.

**Keywords:** Play, educational strategies, aggression, preschool-aged child

## Contenido

Introducción.....	1
Pregunta.....	2
Objetivo.....	2
Marco Teórico.....	3
Definición del juego como estrategia metodológica.....	6
Antecedentes de estudio.....	3
Fundamentación Teórica.....	6
Definición del juego como estrategia metodológica.....	6
Finalidad del juego.....	7
Importancia del juego como estrategia metodológica en el desarrollo del niño.....	6
Tipos de juego.....	8
Juego motor y de interacción social.....	8
Juegos de construcción.....	8
El juego como recurso metodológico en el aula.....	8
Problemas de comportamiento.....	10
Agresividad.....	11
Factores que intervienen en la conducta agresiva.....	11
Metodología.....	12
POBLACIÓN Y MUESTRA.....	13

---

Diseño de investigación.....	14
Descripción y procedimiento para la recolección.....	13
Análisis y discusión de resultados.....	17
Tabla 1.....	14
Análisis.....	14
Discusión.....	15
Conclusiones.....	18
Referencias.....	20

## Introducción

Son muy comunes las situaciones en las que el comportamiento violento es visto como producto de una adaptación cultural y social. En el mundo actual el comportamiento agresivo se manifiesta de muchas maneras. Se puede observar en casos de delincuencia, asesinatos, pandillas, trata de personas, etc. Estas acciones y eventos que promueven la agresión son el resultado de una mala educación de las personas. La mala educación puede ocurrir en el hogar, la escuela o la sociedad. En el hogar, los niños pueden aprender a ser violentos si presencian violencia en sus hogares. En la escuela, los niños pueden aprender a ser violentos si son maltratados por sus maestros o compañeros. En la sociedad, los niños pueden aprender a ser violentos si están expuestos a la violencia en los medios de comunicación o en su entorno social.

Según la UNESCO define la educación como un derecho humano fundamental, capaz de empoderar a hombres y mujeres para superar la pobreza, combatir las desigualdades y construir un futuro sostenible. Sin embargo, una cifra alarmante de 244 millones de niños y jóvenes alrededor del mundo aún no tienen acceso a la educación, debido a factores sociales, económicos y culturales. La educación se alza como una herramienta poderosa para romper las cadenas de la pobreza que atrapan a niños y adultos marginados, al mismo tiempo que actúa como catalizador para la garantía de otros derechos humanos fundamentales.

Las investigaciones sobre este tema han demostrado que la educación es un factor clave para prevenir la violencia. Los docentes deben ser conscientes de que los niños forman parte de un contexto donde, jugando, encuentran innumerables conductas que pueden aumentar o disminuir su agresividad.

El comportamiento agresivo de los niños de 4 años puede estar influenciado por múltiples factores, como la presencia de comportamientos y actitudes nocivas con compañeros, cuidadores o docentes. Estas actitudes pueden manifestarse de diversas maneras, como a través de actos físicos como golpes, empujones, etc., verbales, entre los cuales pueden estar, insultos, gritos, etc., y psicológicos, entre los que se destacan las humillaciones, o comportamientos que atenten la autoestima y seguridad personal, etc.

Por ello, es necesario introducir estrategias, métodos o técnicas que permitan controlar y manejar adecuadamente la agresividad. Una posibilidad es utilizar el juego como estrategia metodológica. En concreto, el juego de roles es un modelo conceptual que actúa como un objeto intermedio que sugiere una actividad de la realidad. Esto permite acercarse al entorno de forma

relajada, mayoritariamente lúdica, para intercambiar pensamientos entre los protagonistas sobre su propia realidad. (Vela, 2018)

Sin embargo, se evidencia que durante los últimos años existe un mayor índice de conductas agresivas en la primera infancia, ya que existen casos de infantes que no tienen normas ni reglas, provocando un problema en su conducta, obteniendo así reacciones violentas frente a sus compañeros y docentes. En los centros de Educación Inicial por parte de los docentes existe algunas dudas sobre cómo tratar estos casos de agresividad, ya que se no cuentan con la experiencia necesaria o no están capacitados para ello.

Los resultados de los estudios realizados en diferentes contextos orientaron el interés por realizar este trabajo investigativo que permita utilizar el juego como estrategia metodológica para manejar la agresividad de los niños, según la edad cronológica que les corresponde, y de este modo, potenciar la interacción de los niños utilizando estrategias lúdicas. Por lo tanto, con fundamento en estos planteamientos, se formula la siguiente pregunta científica: ¿Cómo influye el juego con estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años en un Centro Particular de la Ciudad de Cuenca?

A partir de la pregunta general, se formulan las siguientes preguntas específicas 1) ¿Cuáles son los aportes de las investigaciones que explican la relación entre el juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años? 2) ¿Cuál es el nivel de agresividad que tienen los niños de 4 años de un Centro Particular de la Ciudad de Cuenca? 3)

¿Cuáles son las actividades que permiten usar el juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años niños de un Centro Particular de la Ciudad de Cuenca?

Con fundamento en las preguntas de investigación se derivan los objetivos tanto el general como los específicos. El objetivo general: analizar la influencia del juego como estrategia metodológica en el manejo de la agresividad en niños de 4 años de un Centro Particular de la Ciudad de Cuenca; tres objetivos específicos: 1) Describir los aportes de las investigaciones que explican la relación entre el juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años, mediante el estado del arte y marco teórico 2) Identificar el nivel de agresividad que presentan los niños de un Centro Particular de la Ciudad de Cuenca, antes y después de la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica. 3) Diseñar una propuesta de intervención pedagógica con actividades que permitan trabajar el juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad de los niños de 4 años de un Centro Particular de la Ciudad de Cuenca.

En relación al primer objetivo específico: describir los aportes de las investigaciones que explican la relación entre el juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años, mediante el estado del arte y marco teórico, las investigaciones sobre las variables de objeto de estudio relevan una serie de hallazgos los cuales se describen a continuación.

A nivel internacional, la tesis de Arias (2019), titulada "El juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años en el Centro de Educación Inicial Vista Bella sede C", se centra en el diseño e implementación de una propuesta innovadora. Esta propuesta utiliza el juego como herramienta fundamental para desarrollar la autonomía en un grupo de niños de 4 años del Nivel Inicial en la C.D.I Vista Bella sede C, jornada tarde, ubicada en Bogotá.

El tipo de investigación fue aplicada, su diseño ha sido preexperimental, el nivel de investigación ha sido de tipo correlacional. En la investigación se revela que la escuela juega un papel fundamental en el desarrollo de la autonomía en los niños. A través del juego, los niños aprenden a: establecer sus propias reglas y normas; tomar decisiones y resolver problemas; cooperar con otros y trabajar en equipo; gestionar sus emociones y frustraciones; y, a ser responsables de sus propios actos.

En conclusión, porta evidencia científica sobre la importancia del juego como estrategia para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años. Se recomienda que las instituciones educativas implementen propuestas pedagógicas que incorporen el juego como herramienta de aprendizaje.

Jaramillo (2018), en la tesis El juego, estrategia metodológica para erradicar el comportamiento agresivo y formar en la sana convivencia en los niños y niñas del Nivel Inicial, se propone fortalecer la sana convivencia y reducir la agresividad en el ámbito escolar a través del juego. La investigación, de tipo cuasi experimental y explicativo, se centra en el Nivel Inicial y busca comprender cómo el juego puede contribuir al desarrollo integral de los niños.

Las conclusiones del estudio resaltan la importancia de la educación preescolar como un espacio crucial para la intervención temprana. Se destaca la responsabilidad compartida entre docentes, familias y políticas públicas para crear un entorno educativo seguro y positivo. La investigación también evidencia el valor del juego como herramienta pedagógica para la resolución de conflictos, la expresión de emociones y el desarrollo de habilidades sociales.

Por otro lado, ha considerado en el trabajo de investigación que el juego resulta ser una estrategia muy importante para poder superar los problemas de comportamiento agresivo. El juego permite que los niños puedan intercambiar un conjunto de sentimientos y deseos y a través de ese intercambio pueden alcanzar el desarrollo integral humano es decir pueden un conjunto de grados de libertad armonía y paz.

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

A nivel Nacional, Chero (2018) realizó su estudio titulado: "Aplicación de un juego para reducir la conducta agresiva en I.E.P. "Alexander Graham Bell" del área de Komi". En ella, se establece como objetivo general probar los efectos de un juego en la reducción de la conducta agresiva en niños de 4 años. La investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasiexperimental. La población seleccionada estuvo compuesta por 42 estudiantes, de los cuales se tomó una muestra intencional de 20 niños de ambos sexos. La técnica utilizada para la recolección de datos fue la observación.

Los resultados del estudio de Chero (2018) indican que el juego aplicado tuvo un efecto significativo en la reducción de la conducta agresiva en los niños participantes. En el pretest, el 60% de los niños se encontraban en un nivel moderado de agresividad y el 40% en un nivel alto. En el posttest, el 80% de los niños había alcanzado un nivel bajo de agresividad y el 20% un nivel medio. Los resultados son relevantes por varias razones. En primer lugar, aportan evidencia científica sobre la eficacia del juego como herramienta para reducir la conducta agresiva en niños

de 4 años. En segundo lugar, sugieren que el juego puede ser una alternativa efectiva a las estrategias tradicionales de intervención en la infancia.

Zena (2020) en su tesis "Juegos metodológicos para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria". En ella, se establece como objetivo general determinar la eficacia de los juegos para disminuir la agresividad en niños de 4 años. La investigación se enmarca en una investigación aplicada, con un diseño cuasiexperimental y un nivel de investigación explicativa. Los resultados del estudio indican que los juegos son una herramienta efectiva para disminuir la agresividad en niños de 4 años. En el pre-test, se evidenció que un alto porcentaje de los niños presentaban comportamientos agresivos como patadas, pellizcos y empujones. Tras la aplicación del taller "Mi mundo feliz", que consistió en la implementación de veinte juegos, se observó una disminución significativa de la agresividad en los niños. En el post-test, un poco más del 50% de la muestra había disminuido su comportamiento agresivo.

El estudio proporciona información valiosa sobre el potencial de los juegos como herramienta para la prevención y reducción de la agresividad en niños de 4 años. Se recomienda que las instituciones educativas implementen programas de intervención basados en el juego para promover la convivencia armónica y una cultura de paz en la infancia.

Ruiz (2018), en la tesis "El juego, como estrategia para disminuir la conducta agresiva en estudiantes de educación inicial". En ella, se establece como objetivo general determinar la eficacia del juego como estrategia para disminuir la agresividad en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 80206 Salachar- Sanagorán - Sánchez Carrión. La investigación se enmarca en un enfoque mixto, con un diseño cuasiexperimental y un nivel de investigación explicativa.

Los resultados del estudio indican que el juego es una herramienta efectiva para disminuir la agresividad en niños de 4 y 5 años. Se observó que, a través del juego, los niños aprenden a: respetar las reglas y normas, resolver conflictos de forma pacífica, comprender y gestionar sus emociones; desarrollar la empatía y la cooperación; y, construir relaciones positivas con sus compañeros.

A nivel local, Molina (2016) El juego es una actividad libre donde el niño se expresa de forma espontánea. En él se desarrollan aspectos esenciales como las habilidades socioemocionales, psíquicas, sociales y psicomotrices. Esto permite que cada niño exprese sus afectos, sentimientos, emociones, miedos, cariños y fantasías de un modo sincero, espontáneo y placentero. El juego,

como actividad motriz con un fuerte componente social y emocional, ofrece un contexto ideal para la promoción del aprendizaje emocional. La vivencia de diversas emociones durante el juego, en un entorno de interacción y actividad física, permite a los niños y niñas desarrollar habilidades para manejar sus emociones de forma efectiva.

Campoverde et al., (2011) en su trabajo de investigación “El juego como estrategia metodológica para contrarrestar la agresividad en niños de 3-4 años de edad”, propone el uso del juego como estrategia metodológica para la reducción de la agresividad en este grupo etario. La investigación se basa en un enfoque cualitativo, con un diseño de investigación-acción. Se implementó una intervención basada en juegos cooperativos y de autocontrol durante un período de 8 semanas. Los resultados de la investigación indican que el uso del juego como estrategia metodológica es efectivo para la reducción de la agresividad en niños de 3-4 años. Se observó una disminución significativa en la frecuencia e intensidad de las conductas agresivas, así como un aumento en la capacidad de los niños para: desarrollar la empatía y la cooperación, relacionarse con sus compañeros de forma más efectiva y pacífica.

En relación al marco teórico se va a realizar una descripción elemental de las dos variables objeto de estudio, el juego como estrategia metodológica y la agresividad en niños de cuatro años, de cada variable se describirán las dimensiones más importantes.

### **Definición del juego como estrategia metodológica**

El juego como estrategia metodológica es considerado como el procedimiento para orientar los procesos de mediación pedagógica. El juego es una actividad lúdica que se considera como una de las mejores herramientas para ayudar a la integración de grupos de niños. A través del juego, los niños pueden disfrutar de la actividad física, desarrollar valores y socializar con otros. El juego es una actividad natural del ser humano, pero es especialmente importante para los niños. A través del juego, los niños comienzan a interactuar con el mundo que los rodea y desarrollan sus habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales.

Espinoza (2016) plantea que el juego es aquel instrumento capaz de desarrollar procesos mentales como la memoria y la atención, a su vez funciona como estimulador del pensamiento motriz, simbólico – representativo y reflexivo otorgando la habilidad de razonar.

### **Importancia del juego como estrategia metodológica en el desarrollo del niño**

El juego es uno de los deportes más importante para los niños, teniendo en cuenta que experimenta, aprende, comprende la realidad que lo rodea o lo vive, libera ciertas tensiones o frustraciones, logra desarrollar su imaginación, le ayuda a la resolución de conflictos y sobre todo comprender su entorno. Sin embargo, es una de las herramientas que le facilita al niño para en su desarrollo físico, cognitivo, psicológico y en lo social. El juego es importante por las siguientes razones:

- ✓ Ayuda a la integración de grupos: El juego es una actividad social que permite a los niños interactuar con otros. Esto puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales, como la cooperación, la resolución de conflictos y el respeto.
- ✓ Genera placer y disfrute: El juego es una actividad divertida que puede ayudar a los niños a relajarse y divertirse. Esto puede contribuir a su bienestar emocional.
- ✓ Promueve el desarrollo físico: El juego es una actividad física que puede ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades motoras. Esto puede contribuir a su salud física.
- ✓ Favorece el desarrollo cognitivo: El juego puede ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades cognitivas, como el pensamiento, la resolución de problemas y la creatividad.
- ✓ Contribuye al desarrollo social: El juego puede ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades sociales, como la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos.

### **Finalidad del juego**

Según Espinoza (2016):

La implementación de juegos en la educación no se limita a la simple diversión, sino que abre un mundo de posibilidades para el desarrollo integral de los estudiantes. Más que una actividad lúdica, el juego se convierte en una herramienta poderosa para el autor las funciones que considera más oportunas del juego son:

- Expande y desarrolla la creatividad infantil en sus diferentes áreas de expresión.
- Permite la exploración mediante los sentidos.
- Ejercita los músculos y otras partes del cuerpo.
- Admite la utilización de la energía física y mental del niño.
- Permite desarrollar la capacidad de socialización lo cual aprende a comunicarse.

- El niño empieza a conocer sus capacidades y limitaciones, es decir, que aprende los peligros y límites de diferentes situaciones para encontrar soluciones.
- Influye en su confianza y anímicamente. (p.77)

Por lo general los juegos son considerados como parte de la experiencia del ser humano, lo cual está presente en todas las culturas, primero que nada, uno de los juegos más comunes serían las cosquillas acompañadas de la risa se convierta en una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

## **Tipos de juego**

### ***Juego motor y de interacción social***

El juego, actividad inherente al ser humano, constituye la base fundamental del aprendizaje social, el ambiente familiar, a través del juego, permite tener experiencias con lo material, lo social y sobre todo lo cultural. El juego desde edades tempranas, mientras el niño comienza con su desarrollo y crecimiento los juegos van apareciendo como ejemplo correr, saltar son juegos propios que son destinados para los niños, los mismos que aportaran y beneficiaran logrando desarrollar que logren reconocer sus propias habilidades, motrices, físicas, sociales que descubran su entorno o practicando juegos.

### ***Juegos de construcción***

Los juegos de construcción son un pilar del entretenimiento infantil. Desde naipes y dominós hasta libros y cualquier objeto que pueda apilarse, estos juegos se adaptan a la disponibilidad de materiales y estimulan la creatividad en cada etapa.

## **El juego como recurso metodológico en el aula**

El juego es una actividad natural y necesaria para el desarrollo integral del niño. A través del juego, los niños exploran el mundo que les rodea, aprenden a interactuar con los demás, desarrollan su creatividad e imaginación, y experimentan diferentes emociones. En el aula, el juego puede ser utilizado como un recurso metodológico de gran potencial. Permite a los niños aprender de forma divertida y significativa, al mismo tiempo que se desarrollan en todas sus áreas: cognitiva, el juego estimula el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la memoria y la atención; social, el juego facilita la interacción entre los niños, el desarrollo de la empatía, la cooperación y la

comunicación; emocional, el juego ayuda a los niños a manejar sus emociones, a expresarse libremente y a desarrollar la autoestima; motriz, El juego fomenta el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, la coordinación y el equilibrio.

Para favorecer el juego como estrategia metodológica dentro del aula, se realizará mediante una planificación de actividades y de los recursos, con el objetivo de que el niño adquiera habilidades que le permitan un desarrollo integral de sus capacidades. Cada intervención que se va a realizar necesita de estrategias metodológicas ajustadas a la necesidad de cada uno.

### **Beneficios del juego como recurso metodológico**

Los juegos pueden brindar muchos beneficios en la educación en general, pero más específicamente en la educación inicial, así por ejemplo puede ser útil en las siguientes áreas:

Para desarrollar la motivación, el juego despierta el interés y la participación activa de los niños en el proceso de aprendizaje; para favorecer la significatividad, el juego permite a los niños aprender de forma experiencial y contextualizada, conectando los conocimientos con sus propias experiencias e intereses; para facilitar el desarrollo de la autonomía, el juego ofrece a los niños la oportunidad de tomar decisiones, explorar y descubrir por sí mismos; para ayudar el desarrollo de la creatividad, el juego estimula la imaginación, la inventiva y la búsqueda de soluciones originales; y, para, favorecer la inclusión, el juego puede ser adaptado a las necesidades e intereses de todos los niños, favoreciendo la inclusión y la diversidad. Como se puede observar los beneficios del juego son múltiples, pero como recurso metodológico brinda grandes beneficios en el manejo de la agresividad infantil.

### **Consejos para utilizar el juego como recurso metodológico**

Para usar el juego como recurso metodológico, es necesario considerar los siguientes consejos: elegir juegos adecuados a la edad, intereses y necesidades de los niños, planificar las actividades de juego con objetivos claros y específicos, proporcionar a los niños un ambiente seguro y estimulante para el juego, observar y participar en el juego de los niños para comprender sus intereses y necesidades, flexibilizar las actividades y adaptarlas a las necesidades del grupo.

El juego es una herramienta poderosa que puede transformar el aula en un espacio de aprendizaje divertido, significativo y memorable, de allí la importancia de implementarlos en las diversas actividades infantiles.

## **Problemas de comportamiento**

Desde sus primeros años, los niños se sumergen en un universo de interacciones con adultos y otros niños. A través de la socialización, aprenden a ajustar sus intereses a las normas sociales y desarrollan habilidades para la comunicación, la convivencia y la adaptación. Los conflictos y la agresividad, si bien son parte natural del ser humano, pueden afectar negativamente la socialización y las relaciones interpersonales. Es importante recordar que todos los niños pueden presentar dificultades de comportamiento, las cuales pueden mejorar o empeorar dependiendo de la interacción que tengan con el entorno social a lo largo de su vida.

Mientras el niño se encuentre en constante desarrollo, lo que va hacer es aprender, y este aprendizaje se llega a generar exclusivamente desde la primera infancia, le ayuda a socializar al niño, a relacionarse y lograr comprender a los demás. La agresividad es una de las conductas que cuando se va manifestando, tanto los procesos de socialización como es la relación interpersonal se verán afectados. Los conflictos más frecuentes son las rabietas, la ausencia de reglas, los celos, etc.

La agresividad entre niños es un fenómeno común que puede manifestarse de diversas maneras. Si bien es natural que los niños experimenten conflictos en sus relaciones con otros niños, la frecuencia e intensidad de la agresividad puede ser un indicio de problemas más profundos. Es importante comprender que la agresividad no es un comportamiento aislado, sino que puede tener graves consecuencias para los niños involucrados, tanto para la víctima como para el agresor.

La agresividad, lejos de ser un simple mecanismo territorial o una respuesta emocional natural, es un complejo fenómeno que forma parte del desarrollo infantil. Si bien todos nacemos con la capacidad de expresar ira y frustración, es crucial que los niños aprendan a canalizar estas emociones de forma saludable. La agresividad es un aspecto natural del desarrollo infantil. Es importante diferenciar las manifestaciones agresivas normales, que forman parte del proceso de aprendizaje y crecimiento, de las manifestaciones patológicas que pueden indicar un trastorno de conducta.

Por lo general la conducta agresiva es un rasgo normal que viene dado desde la infancia, pero en ciertos casos la agresividad persiste y se genera una incapacidad para poder dominar el

mal genio, este tipo de niños con un problema bastante grave, generan preocupación en sus padres, maestros y cuidadores, ya que, frecuentemente deben estar lidiando con estos comportamientos.

## **Agresividad**

Es importante para los padres de familia, cuidadores y profesionales que se encargan del cuidado de los niños de inicial, considerar que las manifestaciones de agresividad en la infancia deben ser valoradas en función al desarrollo evolutivo de los infantes, ya que algunas son propias de la edad. Los estudios realizados actualmente en la primera infancia” (Bierman, 2009); señala que los niños a partir del primer año de vida pueden mostrar algunas conductas agresivas como morder, pegar o patear. Estas conductas se van incrementando hacia los 2 años, lo que genera preocupación por las posibles consecuencias físicas, cognitivas y emocionales que pueden presentar.

En su investigación con niños menores de 5 años, Keenan, (2009), señala que los niños entre 1 y 3 años pueden empezar a manifestar conductas agresivas frente a los obstáculos que se les presentan, por lo que es importante comprender que la agresividad en la infancia temprana es un fenómeno complejo y multicausal (p.25)

### ***Factores que intervienen en la conducta agresiva***

Diversos estudios han demostrado que la conducta agresiva juega un papel importante en la formación de las relaciones de dominancia entre los niños. Si bien la genética puede influir en la predisposición a la agresividad, no determina el comportamiento, han encontrado que la interacción entre genes y ambiente juega un papel fundamental en el desarrollo de la conducta agresiva.

Es por ello importante que se fomente el juego con los niños, con ellos aprenden, a través de ellos se pueden desarrollar valores y actitudes, comportamientos sociales, además les permite a través de ellos comprender el mundo. Así mismo, el juego tiene la capacidad de captar la atención de los infantes mediante la magia que hay en cada uno de ellos. En definitiva, los juegos con estrategias metodológicas siempre tienen un impacto importante en la vida de los párvulos por este motivo, se recomienda el uso del juego dentro del aula de clase, ya que es emocionante para los niños, y es también, un recurso pedagógico, mediante el cual se puede estimular su inteligencia y

su creatividad, lo que subraya la relevancia de implementar este recurso en los procesos de mediación pedagógica en la educación inicial.

### **Metodología**

La metodología utilizada para la investigación se basa en un enfoque cuali-cuantitativo, el cual implica la combinación de métodos y procesos de recopilación y análisis de datos. Esta combinación permite obtener una mejor comprensión del fenómeno en estudio, ya que permite analizarlo desde la perspectiva teórica y experiencial, a través de la investigación de campo en sus dos momentos fundamentales, el diagnóstico y la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica.

La investigación se caracteriza por ser documental, este tipo de investigación se caracteriza por utilizar fuentes documentales como el método de recolección de datos, la revisión de la literatura se realizó en las bases de digitales de la Universidad Católica de Cuenca, de donde se seleccionaron artículos relacionados con el tema de investigación, los cuales fueron analizados y sintetizados para obtener los resultados del estudio. Además, es descriptiva, ya que se caracteriza por describir un fenómeno o situación en particular, y analizar la información recogida en un contexto y tiempo determinado, es de campo, la investigación se realiza en un contexto real, en el lugar mismo donde se producen los hechos. Es de corte transversal, ya que se recopilan datos sobre las variables de estudio en un momento determinado. El diseño de estudio es experimental de tipo preexperimental, ya que se aplica una propuesta de intervención a todo el grupo de estudio, y se mide posteriormente el cambio producido sobre la variable dependiente.

El método utilizado en esta investigación es inductivo porque es un proceso de razonamiento basado en la observación de hechos específicos para sacar conclusiones generales.

Este apartado incluye también las siguientes partes: una descripción general de la población de estudio, una descripción de las técnicas e instrumentos y una explicación del proceso de implementación de la propuesta de intervención pedagógica.

### **Población**

La población de estudio de esta investigación está compuesta por 19 niños de 4 años del nivel inicial 2 de un Centro Particular de la Ciudad de Cuenca. De ellos, 6 son niñas y 13 son niños. Se trabajó con toda la población, ya que es un número reducido y se contó con la autorización de los padres.

### **Instrumentos y técnicas**

Las técnicas utilizadas en este trabajo de investigación fueron la observación directa y la aplicación de una lista de cotejo para el diagnóstico y evaluación. El instrumento fue la Escala de Agresividad de Cuello y Oros del año 2012, con un alfa de Cronbach de 0,9. Este test permite evaluar el nivel de agresividad esperado según la edad cronológica de los niños de 4 años. La aplicación del test es individual y la escala de valoración está estructurada en rangos de agresividad máxima, media y mínima.

### **Resultados**

Los resultados del diseño preexperimental utilizando el pretest y el post test se presentan en dos partes. En la primera, se analizan los resultados del objetivo general que es analizar la influencia del juego como estrategia metodológica en el manejo de la agresividad en niños de 4 años de un Centro Particular de la Ciudad de Cuenca, y en relación al segundo objetivo específico, identificar el nivel de agresividad que presentan los niños del Centro de un Centro Particular de la Ciudad de Cuenca, antes y después de la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica.

### **Tabla 1**

*Resultados del pre test*

<b>Indicadores de agresividad</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Agresividad máxima	8	42,11%	42,11%	42,11
Agresividad media	4	21,05%	21,05%	63,16
Agresividad mínima	7	36,84%	36,84%	100
Total	19	100%	100%	

Fuente: elaboración propia

**Interpretación:** Un 42% de los 19 niños evaluados presentan un nivel de agresividad máxima dentro del aula, según los resultados del pre test de agresividad, en un porcentaje menor se encuentran los niños con agresividad media, y un porcentaje intermedio los que muestran agresividad mínima.

Los resultados obtenidos luego de la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica para el manejo de la agresividad fueron los siguientes:

**Tabla 2**

*Resultados del post test*

<b>Indicadores de <u>agresividad</u></b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Agresividad máxima	3	15.79%	15.79%	15.79
Agresividad media	6	31.58%	31.58%	47.37
Agresividad mínima	10	52.63%	52.63%	100,1
Total	19	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia

### Interpretación

El 15,79% de niños evaluados presentan un nivel de agresividad máxima en comparación con la anterior tabla, donde se exhibía la presencia de 42,11% de agresividad máxima, y por último el 52.63% muestran una agresividad mínima, lo cual significa un cambio bastante bueno, ya que demuestra que el nivel de agresividad máxima ha disminuido al poner en práctica la propuesta.

**Tabla 3**

*Correlación de resultados de Pearson*

<b>Nivel de agresividad</b>	<b>Pre test</b>	<b>Pos test</b>
Agresividad máxima	8	3
Agresividad media	4	6
Agresividad mínima	7	10
	19	19
Correlación de Pearson	0.862786122	

Fuente: Elaboración propia

### Interpretación

La tabla 3 refleja que la intervención dio buenos resultados ya que la mayoría de los niños disminuyeron su agresividad. A través del coeficiente de correlación de Pearson se puede determinar que al aplicar la fórmula hay una correlación directamente positiva con 0,86. Estos datos evidencian que el juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años ha sido de gran apoyo para que los alumnos mejoren en su comportamiento. Datos que son confirmados a través del análisis de SPSS, como se observa en la tabla 4.

**Tabla 4**

Correlación entre el pretest de la variable independiente juego como estrategia metodológica y el post test de la variable dependiente la agresividad en los niños de 4 años través de SPSS.

		PRETVIJ	POSTVDDA
PRETVIJ	Correlación de Pearson	1	0,862**
	Sig. (bilateral)		0,00
	N	19	19
POSTVDDA	Correlación de Pearson	0,862**	1
	Sig. (bilateral)	0,00	
	N	19	19

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

**Interpretación:** Como el valor significancia (bilateral) el p-valor es igual a 0,00 y es menor a 0,05 ( $p\text{-valor} \leq 0,05$ ) entonces existe relación entre la variable independiente el juego como estrategia metodológica y la variable dependiente la agresividad en los niños de 4 años, la correlación es estadísticamente significativa a un 99% del valor confianza requerido. El coeficiente de correlación de Pearson,  $r$ , es un valor que mide la fuerza de la relación entre dos variables. En este caso,  $r = 0,862$ , lo que indica una relación muy alta. En términos prácticos, esto significa que, a mayor utilización de juego como estrategia metodológica dentro del aula de clases, las probabilidades de manifestar conductas agresivas de los niños son menores.

### Discusión

En relación al objetivo general, analizar la influencia del juego como estrategia metodológica en el manejo de la agresividad en niños de 4 años de un Centro Particular de la Ciudad de Cuenca;

tres objetivos específicos, se procede a realizar la discusión de los resultados obtenidos tanto de la información obtenida del análisis de la revisión bibliográfica, como de la investigación de campo.

Los datos obtenidos de las investigaciones sobre la importancia del juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad, muestra similitud de criterio entre Barrera, Velandia & Moncada (2015), quienes considera que el juego tiene mayor importancia en los primeros años de vida, en donde adquiere un papel esencial en el día a día del niño; con los postulados de Sáenz (2018), quien considera que el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo social y emocional de los niños, y juega un papel crucial en la formación de amistades desde la infancia.

El criterio de los dos autores también se relaciona con los emitidos por Meza (2018), afirma que se ha demostrado que el juego es una estrategia pedagógica efectiva para la mediación de conflictos y la mejora del ambiente escolar.

Las investigaciones aportan significativamente para determinar la incidencia del juego como estrategia metodológica en el manejo de la agresividad de los niños de cuatro años, así, con base a los resultados obtenidos en este estudio se pudo apreciar que después de la intervención pedagógica con una guía de actividades enfocadas en el juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años, los 19 niños participantes disminuyeron significativamente el su nivel de agresividad dentro del aula de clase. Es preciso dar a conocer que, en el pretest del test de Escala de Agresividad de Cuello y Oros del 2012, el 42,11% estaba en un nivel de agresividad máxima, posterior a la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica el 15,79% considerando como un resultado menor al anterior de niños evaluados presenta un nivel de agresividad máxima.

Los resultados del trabajo se relacionan con los obtenidos en estudios analizados en los antecedentes de Guerrero (2018), en la investigación " El juego como herramienta para la construcción de una convivencia sana y la erradicación de la agresividad en niños y niñas en sus hallazgos confirma que el juego es una estrategia efectiva para erradicar la agresividad y promover la sana convivencia en la educación inicial. Además, se concluye que los niños aprenden a: respetar las reglas y normas; resolver conflictos de forma pacífica; comprender y gestionar sus emociones; desarrollar la empatía y la cooperación; y, a construir relaciones

positivas con sus compañeros, por lo que el autor recomienda que las instituciones educativas implementen propuestas pedagógicas que incorporen el juego como herramienta de aprendizaje.

Los estudios de Guerrero (2018) se relacionan a los de Chero (2018) quien realizó su estudio titulado: "Aplicación de un juego para reducir la conducta agresiva en I.E.P. "Alexander Graham Bell" del área de Komi", cuyos resultados indican que el juego aplicado tuvo un efecto significativo en la reducción de la conducta agresiva en los niños participantes. En el pretest, el 60% de los niños se encontraban en un nivel moderado de agresividad y el 40% en un nivel alto. En el post-test, el 80% de los niños había alcanzado un nivel bajo de agresividad y el 20% un nivel medio. Los resultados son relevantes por varias razones.

Los resultados obtenidos por Zena (2020) en su trabajo "Juegos metodológicos para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria". indican que los juegos son una herramienta efectiva para disminuir la agresividad en niños de 4 años. En el pre-test, se evidenció que un alto porcentaje de los niños presentaban comportamientos agresivos como patadas, pellizcos y empujones. Tras la aplicación del taller "Mi mundo feliz", que consistió en la implementación de veinte juegos, se observó una disminución significativa de la agresividad en los niños. En el post-test, un poco más del 50% de la muestra había disminuido su comportamiento agresivo.

Otra de las investigaciones que aporta sobre la relación entre las variables objeto de estudio, es de Ruiz (2018) sobre "El juego, como estrategia para disminuir la conducta agresiva en estudiantes de educación inicial", en sus resultados el estudio indica que el juego es una herramienta efectiva para disminuir la agresividad en niños de 4 y 5 años. Se observó que, a través del juego, los niños aprenden a: respetar las reglas y normas, resolver conflictos de forma pacífica, comprender y gestionar sus emociones; desarrollar la empatía y la cooperación; y, construir relaciones positivas con sus compañeros.

## **Conclusiones**

A partir de la revisión crítica de las fuentes consultadas, de la valoración de los datos obtenidos en el pretest y el postest y gracias al proceso intelectual de interpretación y reorganización de la información, se establecen las siguientes conclusiones:

Con base en el primer objetivo específico, se comprueba desde la teoría, que las experiencias con el juego estimulan en los niños su desarrollo cognitivo general, potenciando el

razonamiento su atención y la memoria, esto lo que subraya la relevancia de implementar este recurso a edades tempranas. Desde esta perspectiva el juego es una herramienta efectiva para disminuir la agresividad en niños de 4 y 5 años, a través del juego, los niños aprenden a respetar las reglas y normas, resolver conflictos de forma pacífica, comprender y gestionar sus emociones; desarrollar la empatía y la cooperación; y, construir relaciones positivas con sus compañeros.

En lo que se refiere al segundo objetivo, identificar el nivel de agresividad que presentan los niños de un Centro Particular de la Ciudad de Cuenca, antes y después de la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica, se puede decir que antes de la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica la agresividad estuvo presente de la siguiente manera: 8 niños con agresividad máxima, 4 con agresividad media y 7 con agresividad mínima; mientras que, luego de la intervención, la agresividad en los niños disminuyó, así, existían 3 niños con agresividad máxima, 6 niños con agresividad media; y, 10 niños con agresividad mínima.

Para cumplir con el tercer objetivo específico, diseñar una propuesta de intervención pedagógica con actividades que permitan trabajar el juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad de los niños de 4 años de un Centro Particular de la Ciudad de Cuenca, se presenta una guía de intervención pedagógica que pretende ser un aporte para los centros educativos de nivel inicial, los estudiantes de la carrera de Educación Inicial, los docentes y los padres de familia de los niños. Esta guía está integrada por un conjunto de experiencias que pueden ser desarrolladas en los ambientes de aprendizaje de los centros educativos. Su objetivo es, fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales y conductuales positivas en niños de 4 años, reduciendo la expresión de la agresividad a través de la implementación del juego como estrategia metodológica.

Con la verificación del logro de los objetivos específicos, se observa el cumplimiento del objetivo general, analizar la influencia del juego como estrategia metodológica en el manejo de la

agresividad en niños de 4 años de un Centro Particular de la Ciudad de Cuenca, que, además se ve evidenciado a través del análisis estadístico con la prueba del coeficiente de correlación de Pearson, en la que muestra una relación positiva significativa directa de 0,862. El grado de la correlación es muy alta. En conclusión, el trabajo desarrollado tuvo relevancia al identificar el aporte del juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años.

### **Referencias**

- Arias. (2019). en la tesis *“El juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años en el Centro de Educación Inicial Vista Bella sede C”* Vista Bella sede c. Tesis, Universidad Central del Ecuador, Bogotá. Recuperado el 15 de marzo de 2022, de <https://repositorio.unp.edu.pe/handle/20.500.12676/4009>
- Baquero, E., & Patricio, M. (s/f). Edu.ec. Recuperado el 24 de marzo de 2023, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3239/1/T-UC-0010-336.pdf>

- Barrera, J. A., Silvia, G., Piedra, C., Carla, A., Lema, T. R., Catalina, S., Argudo, P., Tatiana, C., & Lema, R. (s/f). *UNIVERSIDAD DE CUENCA*. Edu.ec. Recuperado el 24 de marzo de 2023, de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/20276/1/TESIS.pdf>
- Bierman, K. L., McMahon, R. J. & Lengua, L. J. (2009). Parenting practices and child disruptive behavior problems in early elementary school. *J Clin Child Psychol*, 29(1): 17–29.
- Campoverde Crespo, E. N., & Jiménez Ortiz, F. J. (2011). Juego como estrategia metodológica para contrarrestar la agresividad en niños de 3-4 años de edad (Bachelor's thesis). Retrieved from <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2222>
- Chero, D. (2018). Aplicación de un juego para reducir la conducta agresiva del IEP Alexander Graham Bell del distrito de Comas. Perú: Universidad César Vallejo. Obtenido de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/16218/Chero\\_PDR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/16218/Chero_PDR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Espinoza, M. (2016). La aplicación de las actividades lúdicas y su aporte al mejoramiento de la conducta agresiva de las niñas y niños de 4 a 5 años de la inicial 2 de la unidad educativa municipal héroes del cenepa de la ciudad de Loja, periodo 2014- 2015 [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja]. Archivo digital. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11449/1/Mayra%20Alejandra%20Espinoza%20Maldonado.pdf>
- Guerrero. (2018). En su tesis "El juego, estrategia metodológica para erradicar el comportamiento agresivo y formar en la sana convivencia en los niños y niñas del Nivel Inicial" la institución educativa departamental-concentración urbana Policarpa Salavarrieta. Tesis, Universidad Estatal Península de Santa Elena. Recuperado el 15 de febrero de 2022, de <https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/1730>

- Jaramillo. (2018). tesis El juego, estrategia metodológica para erradicar el comportamiento agresivo y formar en la sana convivencia en los niños y niñas del Nivel Inicial Tesis, UT, Colombia. Recuperado el 15 de febrero de 2022, de [https://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2332/1/APROBADO%20JENNI FER%20JARAMILLO%20%20RENTERIA.pdf](https://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2332/1/APROBADO%20JENNI%20FER%20JARAMILLO%20%20RENTERIA.pdf)
- Keenan, K. (2009). Desarrollo y socialización de la agresión durante los primeros cinco años de vida. En: R. Tremblay, R. Barr, R. Peters, M. Boivin (Eds.), Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia. Recuperado de <http://www.encyclopedia-infantes.com/documents/KeenanESPxp.pdf> el 15/12/09
- Ruiz, D. (2018) en la tesis "El juego, como estrategia para disminuir la conducta agresiva en estudiantes de educación inicial" Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Trujillo, Perú.
- Sáenz, C. (2018). Juegos motrices-Cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de la convivencia social en los niños y niñas de cuatro años de las instituciones educativas "Colegio Nacional Tazo Grande" de Monzon, Hualmalies, Huánuco-2018. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- UNESCO. El derecho a la educación. Recuperado el 19 de diciembre del 2023 de UNESCO. <https://www.unesco.org/es/right-education#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20es%20un%20derecho,razones%20sociales%20econ%C3%B3micas%20o%20culturales.>
- Zena. (2020) en su tesis "Juegos metodológicos para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria" UCV, Chiclayo. Recuperado el 2015 de Febrero de 2022, de

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46762/Ze%c3%b1a\\_HFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46762/Ze%c3%b1a_HFM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## **Anexos**

## **Introducción**

La agresividad en niños de 4 años es un comportamiento común en el proceso de desarrollo, pero es esencial abordarla de manera efectiva en el entorno educativo. Esta propuesta de intervención pedagógica se centra en el uso de juegos como estrategias metodológicas para canalizar y manejar la agresividad en niños de 4 años. La siguiente propuesta da respuesta al tercer objetivo específico de la presente investigación, diseñar una propuesta de intervención pedagógica con actividades que permitan trabajar el juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad de los niños de 4 años de un Centro Particular de la Ciudad de Cuenca.

## **Justificación**

Uno de los problemas que presentan los niños es la agresividad, misma que incide en su diario vivir en las distintas actividades cotidianas. La agresividad en la infancia puede afectar el desarrollo emocional y social de los niños, así como el ambiente en el aula. Abordar este comportamiento de manera proactiva contribuirá al bienestar general de los niños y mejorará el ambiente educativo.

Al ser los juegos herramientas efectivas para el aprendizaje infantil. Fomentan la cooperación, el respeto mutuo y la autorregulación emocional. Al incorporar juegos adecuados, se proporciona a los niños una salida positiva para expresar sus emociones y aprender habilidades sociales cruciales; es por eso, que la presente guía de estrategias metodológicas para el manejo de la agresividad va dirigido a los docentes de educación inicial, estudiantes de la carrera y padres de familia, con el propósito de tener más sociedades pacíficas.

## **Antecedentes**

Estudios previos han demostrado que las estrategias basadas en el juego son eficaces para mejorar la conducta en niños pequeños. La introducción de juegos específicos puede reducir la agresividad y promover comportamientos prosociales y la construcción de ambientes pacíficos.

Las experiencias pedagógicas en otras instituciones educativas han demostrado que la implementación de juegos estructurados y adaptados a la edad puede tener un impacto positivo en el manejo de la agresividad en niños pequeños.

### **Objetivo general**

Fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales y conductuales positivas en niños de 4 años, reduciendo la expresión de la agresividad a través de la implementación del juego como estrategia metodológica.

### **Objetivos específicos**

1. Promover la participación activa y respetuosa en el trabajo en equipo durante las actividades lúdicas.
2. Evaluar el progreso individual de cada niño en relación a los niveles de agresividad

### **Resultados esperados**

A partir de la aplicación de la propuesta de intervención se espera los siguientes resultados:

- Reducción de comportamientos agresivos.
- Mejora en las habilidades de comunicación y resolución de conflictos.
- Progreso de las relaciones positivas entre los niños.
- Ambiente educativo más armonioso y propicio para el aprendizaje.

Esta propuesta de intervención pedagógica busca no solo abordar la agresividad en niños de 4 años, sino también promover un entorno educativo que fomente el desarrollo integral de los niños a través de estrategias lúdicas y está sujeta a cualquier sugerencia o recomendación.

### **Juego N.º 1**

## Quien soy yo

### Figura 1



**Objetivo:** Fomentar la unión del grupo.

**Ámbito:** Expresión corporal y motricidad

**Destreza:** Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.

**Recurso:** No se va utilizar ninguno.

**Edad:** (4 – 5 AÑOS)

**Tiempo:** (15 A 20 MINUTOS)

**Proceso como jugarlo:** Los niños deberán ponerse en un ruedo, uno comienza a decir su nombre y realiza un gesto original y así deberían realizarlo todos. Después cada uno va diciendo algo que le guste, representando a su vez la forma en la que lo interpreta: Por ejemplo, yo soy Tía Pame y me gusta.

## **Juego N 2**

### **Figura 2.**



**Objetivo:** Ayuda y cooperación grupal.

**Ámbito:** Exploración del cuerpo y Motricidad

**Destreza:** Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.

**Recurso:** Sillas, mochilas, pelotas

**Edad:** (4 A 5 AÑOS)

**Tiempo:** (15 A 20 MINUTOS)

**Proceso como jugarlo:** Se pide a dos niños o niñas que transporten una silla juntos hasta la puerta de salida. Las demás solo ven como se realiza la actividad. Pedimos a 3 niñas o niños que lleven una mochila hasta el lugar donde se encontraba aquella mochila. Pedimos a todos los niños que nos ayuden a mover un gusanito que se encuentra en el patio de juegos

## **Juego N.º 3**

### **El Gato y el Ratón**

**Figura 3.**



**Objetivos:** Solidaridad y cooperación grupal

**Ámbito:** Expresión corporal y motricidad

**Destreza:** Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.

**Recurso:** Patio de la escolita

**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 15 a 20 minutos

**Proceso como jugarlo:** Los niños tendrán que agarrarse de la mano haciendo un ruedo. Se escogerá a un niño para que sea el gato, donde se colocara fuera del ruedo; y otro niño, el ratón, que se encontrara dentro del ruedo. El juego consiste en ayudar a escapar al ratón, mientras se le mantiene distraído al gato, con la finalidad de unir a todos y trabajar en equipo.

**Juego N.º 4**

**Lago Encantado**

**Figura 4.**



**Objetivo:** Cooperación grupal y comunicación.

**Ámbito:** Expresión corporal y motricidad

**Destreza:** Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos.

**Recurso:** Ula-ulas

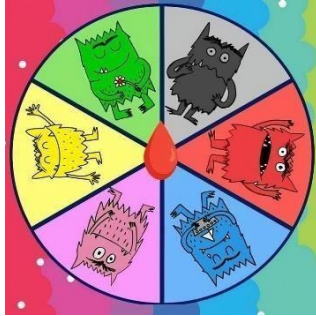
**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 15 a 20 minutos

**Proceso como jugarlo:** Se delimita un determinado espacio do de se colocarán los ula-ulas. Es un lago encantado que nadie puede caerse o pisar, ya que si lo hacen se quedan congelados y nadie podrá salvarlo. Para ello un jugador debe descongelar a su compañero dándole un abrazo.

## **Juego N.º 5**

### **Ruleta de las emociones**



**Objetivo:** Cooperación grupal y comunicación.

**Ámbito:** Expresión corporal y motricidad

**Destreza:** Galopar y saltar coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos.

**Recurso:** Computadora

**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 15 a 20 minutos

**Proceso como jugarlo:** Se delimita un determinado espacio donde se colocarán los ultras. Es un lago encantado que nadie puede caerse o pisar, ya que si lo hacen se quedan congelados y nadie podrá salvarlo. Para ello un jugador debe descongelar a su compañero dándole un abrazo.

**Juego N.º 6**

**El carrito**



**Objetivo:** Juego Social, cooperación, nociones espaciales, coordinación psicomotriz, nociones de velocidad

**Ámbito:** Expresión corporal y motricidad

**Destreza:** Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.

**Recurso:** Un aro grande de plástico por cada 2 niños

**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 15 a 20 min

**Proceso como jugarlo:** Cada niño elige un compañero y juega con n el aro como si fuera un carro con diferentes opciones, un niño dentro y otro fuera, ambos dentro o ambos fuera y se mueven más lento o más rápido.

## Zapatos viajeros

### Figura 7.



**Objetivos:** Mejorar la cooperación entre todos los participantes.

**Ámbito:** Expresión artística

**Destreza:** Participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.

**Recurso:** Un saco o una bolsa de basura grande para meter los zapatos. Un antifaz o una media que cubra la cara del ladrón.

**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 15 a 20 minutos

**Espacio:** se podrá realizar tanto en la clase como en el patio.

**Proceso como jugarlo:** Las animadoras les dicen a los niños que están muy cansados y les duelen los pies. Por eso se quitan los zapatos e invitan a otros a quitárselos también. Los niños deben sentarse en el suelo formando un círculo.

## Juego N.º 8

## Paseo por el lago encantado

### Figura 8.



**Objetivo:** Cooperación grupal y fortalecimiento de lazos de amistad.

**Ámbito:** Expresión artística

**Destreza:** Mantener el ritmo y las secuencias de pasos sencillos durante la ejecución de juegos.

**Recurso:** Aros

**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 15 a 20 minutos

**Proceso como jugarlo:** Se lima cita un espacio determinado donde se colocan todos los anillos disponibles. Es un lago encantado al que nadie puede entrar porque si alguien cae en él se

## **Juego N.º 9**

### **La bomba**

#### **Figura 9.**



**Objetivo:** Cooperación grupal y fortalecimiento de lazos de amistad.

**Ámbito:** Expresión corporal y motricidad

**Destreza:** Mantener un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos.

**Recurso:** dos objetos fáciles de manipular y de diferentes colores, se recomienda cubos medianos.

**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 15 a 20 minutos

**Proceso como jugarlo:** Los niños se sientan en círculo, un niño recibe un cubo y el otro que está al frente recibe un cubo. Deben moverse de izquierda a derecha o viceversa, pero no deben juntarse en la mano del niño porque se queman.

## **Juego N.º 10**

**Seguir el ritmo**

**Figura 10**



**Objetivo:** Interacción grupal y fortalecimiento de lazos de amistad.

**Ámbito:** Convivencia

**Destreza:** identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.

**Recurso:** disfraces o elementos de profesiones

**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 15 a 20 minutos

**Proceso como jugarlo:** El niño debe bailar por la habitación o por la sala mientras canta una canción, se les entrega los disfraces o accesorios para que se inspire en ellos en sus movimientos; por ejemplo, cintas, una bufanda larga o materiales de profesiones.

## **Juego N.º 11**

**Salta, baila y gira**

**Figura 11.**



**Objetivo:** Fortalecimiento de lazos de amistad.

**Ámbito:** Expresión corporal y motricidad

**Destreza:** Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente.

**Recurso:** ninguno.

**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 15 a 20 minutos

**Proceso como jugarlo:** El niño debe escuchar las órdenes que se le dan, cuando dice saltar, todos deben saltar, luego el orden cambia a bailar y todos deben bailar, así el juego continúa, otras órdenes también, las órdenes también se pueden presentar a ritmo para que no sea demasiado repetitivo.

## Juego N.º 12

Llegó el zoológico a nuestra ciudad y trajo a

Figura 12.



**Objetivo:** Coordinación psicomotriz, nociones de velocidad y espacio.

**Ámbito:** Expresión corporal y motricidad

**Destreza:** Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).

**Recurso:** ninguno.

**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 15 a 20 minutos

**Proceso como jugarlo:** El niño se divertirá imitando a los animales. Ayúdale a que use la imaginación para mover los brazos, las piernas, la cabeza y el cuerpo.

## **Juego N.º 13**

### **Toca y adivina**

#### **Figura 13**



**Objetivo:** Coordinación psicomotriz, nociones espacio, cooperación grupal

**Ámbito:** Expresión corporal y motricidad

**Destreza:** Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.

**Recurso:** Una tela y objetos de patio.

**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 15 a 20 minutos

**Proceso como jugarlo:** Al niño se le venda los ojos y con la ayuda del educador se le guía por distintos lugares, haciéndolo tocar y que adivine que objeto tocó.

Marca con una cruz la opción que refleja el comportamiento más parecido al tuyo. Puedes responder: Si, A veces, o No. No existen respuestas correctas o incorrectas, necesitamos que seas lo más sincero posible.

**Nombre**

**Edad:**

	S i	A veces	N o
1. cuando estoy enojado/a con alguien le digo “no voy a ser más tu amigo/a”			
2. Si otros me molestan o me lastiman, les digo a mis amigos que no se junten con esas personas.			
3. Cuando alguien me enoja, le hago daño o le lastimo			
4. Cuando alguien me hace daño o me lastima, le pego.			
5. Cuando alguien me amenaza, yo también le amenazo.			
6. Si otros me enojan, les pego, les doy piñas o patadas.			
7. Cuando estoy enojado/a con otros, cuento chismes o secretos sobre ellos.			
8. Soy una persona que se pelea con los demás.			
9. Soy el tipo de persona que le dice a otros, “No voy a ser más tu amigo”			
10. Soy una persona que le dice a sus amigos/as que no se junten con otros.			
11. Soy una persona que insulta a los demás.			
12. Soy el tipo de persona que cuenta chismes y secretos sobre otros.			

<b>13. Soy una persona que pega, da piñas y patadas a los demás.</b>		
<b>14. Soy el tipo de persona que ignora a los demás o deja de hablar con ellos/as.</b>		
<b>15. Para conseguir lo que quiero les digo a mis amigos/as que no se junten con alguien.</b>		
<b>16. Para conseguir lo que quiero insulto a los demás.</b>		
<b>17. Para conseguir lo que quiero, pego doy patadas y piñas.</b>		
<b>18. Para conseguir lo que quiero, ignoro a otras personas o dejo de hablarles.</b>		
<b>19. Para conseguir lo que quiero, hago daño o lastimo a los demás.</b>		
<b>20. Para conseguir lo que quiero no dejo que otras personas estén en mi grupo de amigos.</b>		
<b>21. Para conseguir lo que quiero, amenazo a otros</b>		
<b>22. Para conseguir lo que quiero les digo a los otros, “no voy a ser más tu amigo”</b>		

## PROCESO DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Distinguido catedrático: conocedor de su experticia en el área, ha sido seleccionado como experto, con el propósito de validar la guía metodológica de recursos y estrategias para mejorar los procesos de adaptación por medio de la gamificación. Los resultados obtenidos del proceso garantizarán la calidad de las actividades tendientes a solventar los problemas adaptativos que presentan los niños de educación inicial.

**Objetivo de la investigación:** Diseñar, desde la perspectiva de las metodologías activas, una guía metodológica de recursos y estrategias que permitan el uso de la gamificación en los procesos de adaptación de los niños de 4 a 5 años

**Objetivo del juicio de expertos:** Validar a través del criterio de expertos, la guía metodológica de recursos y estrategias que permitan el uso de la gamificación en los procesos de adaptación de los niños de 4 a 5 años

### Instrucción

- 1.- Realizar el análisis del documento con detenimiento y profundidad.
- 2.- Presentar las recomendaciones de forma clara y concreta.

#### 1. DATOS PROFESIONALES DEL EXPERTO

**Nombres y apellidos del validador:** Romina Anabel Zuñiga Carpio

**Formación académica:** Magister en desarrollo temprano y educación infantil

**Áreas de experiencia profesional:** Parvulario de inicial 1 y 2

**Tiempo:** 8 años

**Carga Actual:** Parvularia inicial 2 subnivel 1 "B"

Activa  
Ve a Co

CATEGORÍA		CALIFICACIÓN	INDICADOR
<b>1. SUFICIENCIA</b>			
<i>Las actividades planteadas permitiendo solventar los problemas desadaptativos presentados por los niños.</i>	1	No cumple con el criterio	<i>Las actividades no posibilitan la resolución de problemas presentes en el proceso de adaptación.</i>
	2	Bajo Nivel	<i>Las actividades solventan pocos problemas presentados dentro del periodo de adaptación planteados en la investigación.</i>
	3	Moderado nivel	<i>Las actividades permiten manejar la mayoría de problemas presentados dentro del periodo de adaptación planteados en la investigación.</i>
	4	Alto nivel	<i>Las actividades son suficientes para el manejo de problemas presentados dentro del periodo de adaptación planteados en la investigación.</i>
<b>2. CLARIDAD</b>			
<i>Las actividades son fácilmente reconocibles en función a los problemas desadaptativos a abordar.</i>	1	No cumple con el criterio	<i>Las actividades no son claras.</i>
	2	Bajo Nivel	<i>Las actividades requieren bastantes modificaciones o una modificación grande para comprender adecuadamente el proceso a seguir para manejar los problemas presentes en el proceso de adaptación.</i>
	3	Moderado nivel	<i>Se requiere una modificación muy específica de alguna de las actividades.</i>
	4	Alto nivel	<i>Las actividades son claras y se puede diferenciar los problemas presentados dentro del periodo de adaptación.</i>
<b>3. COHERENCIA</b>			
<i>Las actividades tienen una secuencia lógica.</i>	1	No cumple con el criterio	<i>Las actividades no tienen relación lógica en cuanto al orden en el que están descritas.</i>

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

	2	Bajo Nivel	Las actividades tienen una relación bajo en cuanto al orden en el que están descritas.
	3	Moderado nivel	Las actividades tienen una relación moderada en cuanto al orden en el que están descritas.
	4	Alto nivel	Las actividades se encuentran completamente relacionadas en cuanto al orden en el que están descritas.
<b>4. RELEVANCIA</b>			
<i>Las actividades se fundamentan en los problemas detectados dentro de los periodos de adaptación.</i>	1	No cumple con el criterio	Las actividades no se correlacionan con ningún problema presentado en el periodo de adaptación planteado en la investigación.
	2	Bajo Nivel	Las actividades tienen alguna relevancia en el manejo de problemas presentados dentro del periodo de adaptación.
	3	Moderado nivel	Las actividades son relativamente importantes para salventar problemas detectados en los periodos de adaptación.
	4	Alto nivel	Las actividades son muy relevantes y se correlacionan adecuadamente con los problemas detectados en los periodos de adaptación planteados en la investigación.
<b>Nota:</b> Tabla basada en el estudio desarrollado por Escobar & Cuervo, 2008.			

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

DIMENSIÓN	Escala de valoración				Observación
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia					
2. Claridad					
3. Coherencia			x		
4. Relevancia					



RONINA ANABEL  
EUNIGA CARPIO

Firma

## PROCESO DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Distinguido catedrático: conocedor de su experticia en el área, ha sido seleccionado como experto, con el propósito de validar la guía metodológica de recursos y estrategias para mejorar los procesos de adaptación por medio de la gamificación. Los resultados obtenidos del proceso garantizaran la calidad de las actividades tendientes a solventar los problemas adaptativos que presentan los niños de educación inicial.

**Objetivo de la investigación:** Diseñar, desde la perspectiva de las metodologías activas, una guía metodológica de recursos y estrategias que permitan el uso del juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años.

**Objetivo del juicio de expertos:** Validar a través del criterio de expertos, la guía metodológica de recursos y estrategias que permitan el uso del juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años.

### Instrucción

- 1.- Realizar el análisis del documento con detenimiento y profundidad.
- 2.- Presentar las recomendaciones de forma clara y concreta.

#### 1. DATOS PROFESIONALES DEL EXPERTO

Nombres y apellidos del validador: Rosa Alexandra López Vásquez

Formación académica: Magister

Áreas de experiencia profesional: Docente de Educación Inicial y Directa de un Centro Infantil.

Tiempo : 15 años

Carga Actual: Directora

CATEGORIA	CALIFICACIÓN	INDICADOR	
<b>1. SUFICIENCIA</b>			
<i>Las actividades planteadas permitirán solventar los problemas desadaptativos presentados por los niños.</i>	1	No cumple con el criterio	<i>Las actividades no posibilitan la resolución de problemas presentes en el proceso de adaptación.</i>
	2	Bajo Nivel	<i>Las actividades solventan pocos problemas presentados dentro del periodo de adaptación planteados en la investigación.</i>
	3	Moderado nivel	<i>Las actividades permiten manejar la mayoría de problemas presentados dentro del periodo de adaptación planteados en la investigación.</i>
	4	Alto nivel	<i>Las actividades son suficientes para el manejo de problemas presentados dentro del periodo de adaptación planteados en la investigación.</i>
<b>2. CLARIDAD</b>			
<i>Las actividades son fácilmente reconocibles en función a los problemas desadaptativos a abordar.</i>	1	No cumple con el criterio	<i>Las actividades no son claras.</i>
	2	Bajo Nivel	<i>Las actividades requieren bastantes modificaciones o una modificación grande para comprender adecuadamente el proceso a seguir para manejar los problemas presentes en el proceso de adaptación.</i>
	3	Moderado nivel	<i>Se requiere una modificación muy específica de alguna de las actividades.</i>
	4	Alto nivel	<i>Las actividades son claras y se puede diferenciar los problemas presentados dentro del periodo de adaptación.</i>
<b>3. COHERENCIA</b>			
<i>Las actividades tienen una secuencia lógica.</i>	1	No cumple con el criterio	<i>Las actividades no tienen relación lógica en cuanto al orden en el que están descritas.</i>

**VALIDACIÓN DE EXPERTOS**

	2	Bajo Nivel	Las actividades tienen una relación bajo en cuanto al orden en el que están descritas.
	3	Moderado nivel	Las actividades tienen una relación moderada en cuanto al orden en el que están descritas.
	4	Alto nivel	Las actividades se encuentran completamente relacionadas en cuanto al orden en el que están descritas.
<b>4. RELEVANCIA</b>			
Las actividades se fundamentan en los problemas detectados dentro de los periodos de adaptación.	1	No cumple con el criterio	Las actividades no se correlacionan con ningún problema presentado en el periodo de adaptación planteado en la investigación.
	2	Bajo Nivel	Las actividades tienen alguna relevancia en el manejo de problemas presentados dentro del periodo de adaptación.
	3	Moderado nivel	Las actividades son relativamente importantes para solventar problemas detectados en los periodos de adaptación.
	4	Alto nivel	Las actividades son muy relevantes y se correlacionan adecuadamente con los problemas detectados en los periodos de adaptación planteados en la investigación.
<p><b>Nota:</b> Tabla basada en el estudio desarrollado por Escobar &amp; Cuervo, 2008.</p>			

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

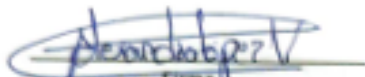
<i>DIMENSION</i>	<i>Escala de valoración</i>				<i>Observación</i>
	No cumple con el criterio	Bajo Nivel	Moderado Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			3		
2. Claridad			3		
3. Coherencia			3		
4. Relevancia			3		

**DIMENSIONES DE VALIDACIÓN**

La validación de las actividades se realizará en base al siguiente cuadro en función a la escala de valoración.

Escala de valoración. - de acuerdo a la rúbrica que se adjunta.

DIMENSIÓN	Escala de valoración				Observación
	No cumple con el contenido	Bajo Nivel	Mediocre Nivel	Alto Nivel	
1. Suficiencia			J		
2. Claridad			J		
3. Coherencia			J		
4. Relevancia			J		



FIRMA

**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL**

**Pamela Belen Rivas Zambrano** portador(a) de la cédula de ciudadanía N° **0150043206**. En calidad de autor/a y titular de los derechos patrimoniales del proyecto de titulación **"El juego como estrategia metodológica para el manejo de la agresividad en niños de 4 años"** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de este proyecto de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, **13 de marzo de 2024**



F: .....

**Pamela Belen Rivas Zambrano**

**C.I. 0150043206**