

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE**



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

**Juegos tradicionales para reducir la agresividad en
estudiantes de tercero de secundaria de la provincia Del
Santa, 2023**

**INFORME DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO
PROFESIONAL DE PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA**

AUTORES:

Ramos Osorio Simón Pedro (Orcid: 0000-0001-7023-808X)

Vásquez Jiménez Bruno (Orcid: 0000-0002-8224-1806)

Villafuerte López Kelvi (Orcid: 0000-0001-6105-9098)

ASESOR

Ticerán Fuentes Rivera Luis Enrique (Orcid: 0000-0003-1056-2798)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación para la diversidad social y cultural

SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Convivencia y cultura de paz

Nuevo Chimbote - Perú

2024

DEDICATORIA

A los estudiantes de las diferentes instituciones donde realizamos nuestras prácticas pre profesionales y a los docentes a cargo por su apoyo.

El equipo investigador

AGRADECIMIENTO

A Dios, a nuestra familia, docente de investigación, docente de práctica, directores de las instituciones y a los estudiantes que con su ayuda se realizó esta investigación.

INDICE TEMÁTICO

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice temático	iv
Índice de tablas y figuras	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
1.1. Descripción y formulación del problema	9
1.2. Objetivos de la investigación	11
1.3. Justificación de estudios	11
2. MARCO TEÓRICO	
2.1. Marco referencial.....	13
2.2. Bases teóricas científicas	16
2.3. Marco conceptual	22
3. METODOLOGÍA	
3.1. Tipo de investigación.....	24
3.2. Diseño de investigación	24
3.3. Hipótesis	25
3.4. Variables de estudio.....	26
3.5. Población, muestra y muestreo	27
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28

3.7. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos.....	28
3.8. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos y prueba de hipótesis. . . .	29
3.9. Aspectos éticos	30

4. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. Presentación de resultados	32
4.2. Prueba de hipótesis.....	38

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

42

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones.....	45
6.2. Recomendaciones.....	46

7. REFERENCIAS.....

47

ANEXOS

Anexo N° 1. Matriz de consistencia.

Anexo N° 2. Matriz del instrumento.

Anexo N° 3. Instrumentos de recolección de datos.

Anexo N° 4. Ficha técnica del instrumento.

Anexo N° 5. Constancia de validación de los expertos.

Anexo N° 6. Resultados de confiabilidad (prueba piloto).

Anexo N° 7. Base de datos.

Anexo N° 8. Constancia emitida por la institución donde se ejecutó la investigación.

Anexo N° 9. Declaración jurada de autenticidad.

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1 Niveles en la dimensión agresividad física.	32
Tabla 2 Estadísticos en la dimensión agresividad física.	33
Tabla 3 Niveles en la dimensión agresividad verbal.	34
Tabla 4 Estadísticos en la dimensión agresividad verbal.	35
Tabla 5 Niveles en la variable agresividad.	36
Tabla 6 Estadísticos en la dimensión agresividad verbal.	37
Tabla 7 Estadísticos de la prueba de normalidad.	38
Tabla 8 Estadísticos para la hipótesis general.	39
Tabla 9 Estadísticos para la hipótesis específica 1.	40
Tabla 10 Estadísticos para la hipótesis específica 2.	41
Figura 1 Frecuencia en la dimensión agresividad física.	32
Figura 2 Frecuencia en la dimensión agresividad verbal.	34
Figura 3 resultados que obtuvieron los estudiantes de la muestra.	36

Resumen

La presente investigación ha tenido como objetivo determinar la influencia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la reducción de la agresividad en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la provincia Del Santa, donde el tipo de investigación que se empleó fue tecnológica aplicada, con enfoque cuantitativo, para un diseño Pre experimental con un solo grupo aplicando pre y pos test en una población de 216 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 94 estudiantes mediante el muestreo no probabilístico intencionado y para recolectar datos se aplicó la técnica de encuesta, siendo su instrumento el cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry (1996) con una confiabilidad aceptable de 0,75 y de cuyo procesamiento se tiene como resultados que la agresividad física alcanzo a reducir su nivel alto en 35,11 %; la agresividad verbal logro reducir su nivel alto en 29,79 % y variable agresividad redujo su nivel alto en 44,68 % llegando a la conclusión que los juegos tradiciones fueron de gran influencia en la reducción de la agresividad en los estudiantes destacándose la prueba de significancia donde se observó un valor $p(0,000) < 0.05$ con lo cual se evidencia lo planteado en la hipótesis de investigación.

Palabras claves: agresividad, agresión física, agresión verbal, juegos tradicionales.

Abstract

The objective of this research was to determine the influence that traditional games have on the reduction of aggression in third grade high school students in the province of Santa, where the type of research used was applied technology, with a quantitative approach, for a pre-experimental design with a single group applying pre- and post-test in a population of 216 students, of which a sample of 94 students was selected by means of non-probabilistic intentional sampling and to collect data the survey technique was applied, being its instrument the aggression questionnaire (AQ) of Buss and Perry (1996) with an acceptable reliability of 0.75 and whose processing results show that physical aggressiveness achieved a reduction of 35.11% in its high level; verbal aggressiveness managed to reduce its high level by 29.79 % and the variable aggressiveness reduced its high level by 44.68 %, reaching the conclusion that the traditional games were of great influence in the reduction of aggressiveness in the students, highlighting the significance test where a p value $(0.000) < 0.05$ was observed. 05, which evidences what was stated in the research hypothesis.

Key words: aggression, physical aggression, verbal aggression, traditional games.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1. Descripción de la formulación del problema

La agresividad se puede manifestar con una intensidad variable, desde las expresiones verbales y gestuales, hasta la agresión física; también, el lenguaje cotidiano se asocia a la agresividad caracterizado por la falta de respeto, ofensas o provocaciones, afectando las relaciones sociales a lo largo del desarrollo de los adolescentes, así como dificultar también su integración en cualquier contexto, siendo frecuente en el ámbito escolar.

Desde los estudios que realizaron Martínez et al. (2017) a nivel mundial, afirman que en los adolescentes, encuentran grandes cifras de agresividad y violencia asociadas al acoso escolar, definidas como Bullying y que fueron aumentado de forma preocupante sobre todo en España, asumiendo que la agresividad escolar son hechos donde se hace uso desnaturalizado de la fuerza o de la relaciones de poder por parte de los escolares con el fin de conseguir un objetivo, dominar o imponer a sus compañeros, sobre la cual se basan diversas formas de comportamiento agresivo, físico, psicológico y emocional.

De la misma manera, en Colombia, Pérez (2018) indica que la agresividad provoca la baja autoestima y falta de atención en el rendimiento académico; asimismo, afecta la desorganización en el aula e incumplimiento de las normas de convivencia escolar; es el caso, según el autor, de una Institución Educativa en la Isla de San Andrés, donde la agresividad es uno de los factores que causa la desintegración familiar, el entorno social deficiente e influencia de los medios de comunicación. Asimismo, Silva, et al. (2021), indican que los adolescentes de la ciudad de Bucaramanga muestran conductas de agresividad; señalando su alto crecimiento en los adolescentes entre 14 y 17 años, estos los traen factores de riesgos como delinquir y estar en delitos de hurto agravado.

A nivel nacional Olivera (2018), a través de su investigación menciona que las conductas agresivas se están mostrando en los niños pequeños, que se presentan de manera espontánea y dispersa, por lo general los padres y cuidadores lo pasan desapercibido. También Arangoitia (2017), en su estudio realizado en Lima, hace mención que los estudiantes muestran comportamientos agresivos, que se basan en bromas pesadas, apodos constantes, humillaciones, golpes y hasta en ocasiones ocultar sus cosas y/o pertenencias, teniendo como resultado, la burla de sus demás compañeros; por tanto, existe una realidad en esta institución que los padres no están prestando atención a esta situación que afecta a sus hijos.

Del mismo modo, dentro del contexto Regional Valentini (2017) indica que, en los estudiantes de Pueblo Libre, Huaylas, Ancash se ha detectado problemas de agresividad, mayormente reflejados en estudiantes que viven en familias disfuncional, de padres separados, o jóvenes que han sido abandonados, esto los lleva actuar de esa manera agresiva; considerando que quienes se quedan a cargo del cuidado y educación de los estudiantes, mayormente se dedican a trabajar. De acuerdo con Calsina (2017), también hace mención que, en una institución educativa de Tumpa, Ancash se observó diferentes manifestaciones de agresividad como golpes dirigidos a cualquier parte del cuerpo, sin medir ninguna consecuencia sea grave o leve; asimismo, se presenta la agresividad verbal por medio de los insultos, sobre nombres, apelativos.

Igualmente; en el ámbito local, Zegarra (2019) en la Institución Educativa Santo Domingo de Moro, detectó la presencia de problemas socioemocionales, caracterizado por el alto nivel de agresividad en estudiantes de primaria cada vez más frecuentes, impidiendo que éstos desarrollen procesos de aprendizajes adecuados, más aún cuando las dificultades, son expresadas a través de conductas agresivas; que al estar presentes en su entorno desfavorecen el desarrollo de las habilidades y capacidades personales. Por su parte Carranza (2020), a través de su investigación señala que los factores determinantes de agresividad en adolescentes de Nuevo Chimbote se encuentran en un alto porcentaje en las de tipo física seguidas de las de tipo verbal; al igual que, Gálvez (2019) menciona que la agresividad en estudiantes se vuelve cotidiana en la hora de recreo, esto también trae consecuencias a sus compañeros y esto son causados a un límite de llegar a la depresión, como también pueden llegar al suicidio.

Por lo tanto, se asume que la agresividad está presente en las aulas de la Instituciones Educativas de la provincia Del Santa durante las clases, hora de recreo, entre otros espacios educativos, sin tomar medidas concretas que prevean estas situaciones en los adolescentes, quienes son víctimas y creadores de comportamientos impulsivos, agresivos, poco tolerantes, sujetos a la ira y hostilidad, considerando este problema social como algo que realmente está afectando a las relaciones interpersonales, incluso a la integridad física y psicológica de los estudiantes agresores y de las personas de su entorno, en esta realidad se observa diferentes manifestaciones de agresividad como golpes dirigidas a cualquier parte del cuerpo, sin medir ninguna consecuencia sea grave o leve, asimismo se presenta la agresividad verbal por medio de los insultos, sobre nombres, apelativos; del mismo modo, se observa la presencia de la hostilidad, generándose antipatía, enemistades, oposición, todas estas formas de agresión lo utilizan como una forma de solucionar diversas situaciones problemáticas, es bastante preocupante esta

realidad en la cual nuestros estudiantes van desarrollándose y adhiriéndolo a su vida como una alternativa de solucionar conflictos, sin darse cuenta las consecuencias tan negativas, entonces es necesario saber cuál es el beneficio que brinda la aplicación juegos tradicionales para reducir el nivel de agresividad en los estudiantes de la provincia Del Santa. Pues el profesional de la educación necesita un plan de orientación, así como estrategias que ayuden a los estudiantes con problemas de agresividad, ya que es fundamental modificarla, y por ello se presentó el siguiente enunciado:

¿En qué medida la práctica de juegos tradicionales influye en la reducción de la agresividad de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la provincia Del Santa, 2023?

1.2. Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar la influencia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la reducción de la agresividad en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la provincia Del Santa, 2023.

Objetivos específicos

Identificar la influencia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la reducción de la agresividad física en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la provincia Del Santa.

Identificar la influencia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la reducción de la agresividad verbal en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la provincia Del Santa.

1.3. Justificación del estudio

La investigación buscó estudiar la influencia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la reducción de la agresividad en estudiantes de educación secundaria.

En tal sentido, fue importante determinar la viabilidad y factibilidad de la investigación, razón que se justifica teóricamente teniendo en cuenta que existen diversos estudios y teorías psicopedagógicas como el indicado por Buss (1992) quien se refiere a la agresividad como una respuesta personal que puede ser controlada y es aquí donde se pudo elaborar estrategias para reducir la agresividad en los estudiantes, tales como son los

juegos tradicionales: las 4 esquinas; carretilla humana; el lobo; agua y cemento; los siete pecados, quiwi, mata gente y Simón dice; estos juegos enmarcados dentro de la propuesta de juegos reglados de Piaget.

Desde el aspecto práctico, los juegos tradicionales que se ejecutaron son para fortalecer y desarrollar la sociabilización entre compañeros contribuyendo al buen trato. En tal sentido, el presente trabajo de investigación proporciona una propuesta innovadora para hacer frente a la problemática cotidiana y evidente que se aprecia en las instituciones educativas, implementando estrategias pedagógicas que influyan en la reducción de la agresividad.

Desde el aspecto metodológico se logró cumplir con los objetivos propuestos, empleando el cuestionario que identificó el nivel de agresividad en los estudiantes ya sean agresividad física y agresividad verbal, antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales dando cuenta de cambios significativos a favor de la estrategia. Asimismo, las estrategias aplicadas durante los procesos pedagógicos y didácticos, facilitaron a los docentes de educación física, las formas y maneras innovadoras para trabajar con estudiantes de educación secundaria.

Desde el aspecto filosófico, se considera el aporte educativo como sustento a la filosofía institucional de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, donde indica que como futuros docentes se debe cumplir con tres claves fundamentales: La primera clave "Educación, tarea de humanización", cuyo propósito se situó a beneficio de los estudiantes de educación secundaria de las instituciones de la provincia del Santa, permitiendo el buen trato con los estudiantes y buscando contribuir en la reducción de la agresividad mediante juegos tradicionales. Segunda clave "Educación, vocación de servicio y solidaridad", constituye el compromiso permanente en la labor educativa, es decir, la disposición para involucrarnos en las actividades desarrolladas de nuestras prácticas educativas en cualquier contexto. Tercera clave "Educación, proceso en continuo cambio", dice que la educación no puede estar ajena al cambio del mundo, pero, no sólo debe estar al servicio del cambio que la sociedad le exige, sino que debe ser la educación la que promueva el cambio, la que forjen hombres nuevos para una sociedad más justa y solidaria, en esta línea, el trabajo ejecutado tuvo como finalidad contribuir a que el cambio educativo sea permanente, pues, los juegos tradicionales influyen a la socialización entre estudiantes fomentando el buen trato entre ellos lo que conlleva a la disminución de la agresividad.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco referencial

A nivel internacional, Cortés y López (2019) investigaron sobre la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia para reducir la agresión física y verbal entre estudiantes del colegio Distrital Guillermo Cano Isaza de Colombia, indicando en una población de 31 estudiantes realizando una entrevista a los docentes titular y estudiantes; utilizando un cuestionario con las observaciones, llegando a una conclusión de proceso formativo y educativo que se pretenda desarrollar debe partir de considerar diversos aspectos de su población objeto edad, habilidades, fortalezas, gustos e intereses utilizando herramientas adaptable a cualquier contexto en un ámbito en el marco escolar, social y cultural, y una acción pedagógica que responde a una necesidad contextualizada y dirigida a lograr la interacción pacífica entre los estudiantes demostrando que 7 estudiantes pertenecientes a la muestra muestran cambios en intensidad y frecuencia de manifestaciones agresivas, como también una entrevista a los docentes del curso.

Como también, Pérez (2018) que en su estudio analizó las correlacionales entre los niveles de agresividad y la convivencia en el aula de clase en una institución educativa de Costa Rica, donde tuvo como objetivo principal determinar la correlación entre la agresividad y la convivencia en el aula obteniendo con una población de 90 estudiantes de séptimo y sexto grado de básica secundaria de los cuales estuvieron representados con la conformación de varones con el 45,19%, y el de mujeres con un 54,80%; se aplicó la escala de agresividad EGA y la escala de convivencia en el aula ECA, obteniendo resultados que no existe una correlación entre ambas variables de estudio (niveles de agresividad y convivencia en el aula), ya que al contrastar los resultados obtenidos los datos arrojados muestran que el valor resultante es de 6,099 lo cual se interpreta que no existe una relación estadística significativa.

A nivel nacional, Ener (2021) en su investigación titulada calidad de vida familiar relacionado al nivel de agresividad de las adolescentes de la institución educativa Santa Teresa del distrito de Tarma; realizando su estudio del tipo cuantitativo, utilizando un diseño correlacional, en la recolección de datos se empleó como método la técnica del registro, utilizando un cuestionario donde se aplicó en una población de estudio muestra 226 estudiantes, obteniendo los resultados 81,4% y de ellas el 75,7% en las actividades educativas referentes al manejo de sus emociones a los estudiantes con el objetivo de mejorar su autoestima y reducir el nivel de agresividad en los estudiantes, concluyendo que la calidad de vida familiar de los adolescentes se encuentra relacionada al nivel de

agresividad que muestran en las aulas.

De la misma manera, Pariapaza (2019), realizó su investigación sobre el nivel de agresividad en los estudiantes del 6° grado de la institución educativa de la ciudad de Puno donde realizó un estudio que tiene su importancia en los resultados obtenidos respecto a la agresividad en los estudiantes, con el objetivo general de la investigación fue conocer el nivel de agresividad en los estudiantes de 6° de dicha institución, que determinando los objetivos específicos que el nivel de agresión verbal, psicológica, y física aplicando a la población que estuvo conformada por todos los estudiantes del 6° grado de la IEP, con la muestra fue censal, del tipo de investigación que es no experimental de carácter descriptivo simple, utilizando la técnica de encuesta y el instrumento utilizado el cuestionario EGA, obteniendo las conclusiones de los resultados que señalan que el 89,49% de los estudiantes poseen un nivel de agresividad medio.

Del mismo modo, Ulloa (2020) realizó el estudio sobre el programa de fábulas para disminuir agresividad en alumnos de 3° de primaria en una institución educativa estatal de la provincia de Otuzco, con el objetivo general de determinar en qué medida el Programa de fábulas disminuye agresividad en alumnos de 3° de primaria donde se aplicó el método cuasi experimental con un diseño de pre y post test a los grupos experimental y control; la que su población conformado por 17 alumnos varones y mujeres de la sección B, y el segundo por 20 alumnos de la sección A del 3° de primaria, aplicando la escala de agresividad para conocer la significatividad de los resultados se aplicó las técnicas estadísticas de la t de Student, utilizando los instrumentos de las medias del post test de los grupos experimental y de control, para un nivel de confianza del 95%, llegando a la conclusión que los niveles de agresividad en sus tres dimensiones, física psicológica y verbal, disminuyeron en el grupo experimental debido a la influencia del programa de fábulas.

A nivel regional Calsina (2017), analizó en su investigación el grado de agresividad de los Estudiantes de Secundaria de una Institución educativa de Yungay, Ancash, en la cual se planteó como objetivo general determinar la agresividad en un estudio se trabajó con 137 estudiantes de 1° a 5° grado de secundaria, de ambos sexos al realizar el tipo de investigación que fue del tipo descriptivo no experimental aplicando un cuestionario de agresión (AQ) de Buss y Perry, aplicando el cuestionario que cuenta con validación en el Perú, la cual se realizó por juicio de experto y la confiabilidad por el método de consistencia del Alfa deCronbach obteniendo 0,865, resultando buena consistencia por tanto tendrán alta fiabilidad que se concluyó que existe un 92% de estudiantes que se ubican en un grado medio respecto a las cuatro dimensiones de agresividad, según sexo más del 50% de

estudiantes varones es más agresivo que las mujeres y según grado el 2° grado alcanzó un 92% ubicándose en grado medio.

De la misma manera Valentini (2017), investigó sobre los factores de agresividad de los estudiantes de nivel inicial, con el objetivo general determinando la relación de los factores de agresividad en las familias y los estudiantes aplicando en una población de 81 estudiantes, mediante una ficha de observación, emitida a los 57 niños y niñas realizando una encuesta a los padres para obtener el factor del por qué se genera agresividad en los estudiantes siendo el desarrollo de estudio en la investigación correlacional, también la DEMUNA se empezó el primero analizando los factores, agresividad de los padres como la ira y golpes, estos tres factores son los que representa el mayor porcentaje de agresividad familiar dentro de sus hogares con el 52.6%, 75.4% y 56.1%, llegando a una conclusión se obtuvo que el factor que genera agresividad en los estudiantes son en casa observado a los padres obteniendo el en reducción el 46.1% que disminuyó la ira y golpes y disciplina irritable explosiva.

Al igual que, Zegarra (2019) en su estudio referido a la aplicación del programa de expresión artística para disminuir conductas agresivas en estudiantes del quinto de primaria de Moro, Áncash, con el propósito determinar la influencia del programa que se consideró un tipo experimental con un diseño pre experimental, con pre test y posttest en un solo grupo, utilizando una población de 72 estudiantes del quinto grado y una intencionada de 23 estudiantes realizando mediante muestreo no probabilísticos, y teniendo como técnica la observación y utilizando como instrumento la ficha de observación sometida a juicio de expertos y un valor alfa de crombach de $\alpha = 0,7579$ obteniendo los resultados se tiene que las conductas agresivas física alcanza una diferencia de 10,63 puntos, agresividad psicológica una diferencia de 10,30 puntos; mientras que, las conductas agresivas una diferencia de 20,94 puntos en el promedio, para realizar la prueba de hipótesis el valor del estadístico "t" 15,0971 en la que se llevó a tomar la decisión de rechazar la hipótesis nula. Se estableciendo una conclusión, que la aplicación del Programa de expresión artística reduce significativamente la agresividad física en estudiantes del quinto grado de primaria.

A nivel local, los autores Montenegro y Rodríguez (2021) realizaron el estudio sobre la agresividad en adolescentes de una Institución educativa de Chimbote, Ancash, donde se aplicó una investigación básica de nivel descriptivo, utilizando un diseño no experimental, de corte transversal y enfoque cuantitativo, donde lo aplicó a una población de 254 adolescentes del nivel secundario que se utilizó la adaptación de este cuestionario, de Agresión de Buss y Perry, en la que se obtuvo los resultados, el 29.92% de un nivel medio de agresividad y el 38.19% presenta un nivel medio de agresividad física; obteniendo

el 31.10% en un nivel alto de agresividad verbal; el 32.68% y en un nivel medio de ira y el 30.71% en un nivel medio de hostilidad; existe una agresividad potencial en los adolescentes evaluados, puede aumentar al punto de ser asaltantes o delincuentes, al no disminuir este índice que pueden tener una vida adulta con agresividad y violencia, llegando a una conclusión que los adolescentes se encuentran en un nivel medio de agresividad.

Al igual que Carranza (2020) en su estudio sobre los factores determinantes en la agresividad en adolescentes de colegios públicos de Nuevo Chimbote, con el objetivo de establecer la relación de la calidad de vida familiar con el nivel de agresividad de las adolescentes utilizando el estudio de investigación que fue de tipo cuantitativo, diseño correlacional, asimismo en la recolección de datos se empleó como método la técnica del registro; los instrumentos fueron el cuestionario de calidad de vida familiar, y el Cuestionario de agresión de Buss y Perry aplicando en la población de estudio fueron las estudiantes del 3ro al 5to año aplicando la muestra en 226 estudiantes. Se obtuvo como resultados: La calidad de vida familiar de las adolescentes es poco adecuada 81,4% y de ellas el 75,7% presentan poco nivel de agresividad, llegando a una conclusión que la calidad de vida está relacionado al nivel de agresividad que presentan los estudiantes, se obtiene un nivel medio con tendencia baja de agresividad según edad, grado con respecto a la edad y tipo de familia, presentan el mismo nivel con una tendencia alta de agresividad en ciertas categorías.

De la misma manera, Galvez (2019), ejecutó el estudio referido a la agresividad y convivencia escolar en estudiantes de primaria de Nuevo Chimbote donde el objetivo fue determinar la relación entre agresividad y convivencia escolar en estudiantes que fue de enfoque cuantitativo de tipo aplicada, con un diseño correlacional no experimental transversal que empleó una encuesta como técnica de recolección de datos de las variables agresividad y convivencia escolar que se aplicó un instrumento de cuestionario para ambas variables y convivencia escolar obteniendo los resultados los resultados obtenidos fueron analizados estadísticamente a través de los programas Excel y spss para establecer la correlación con el paquete estadístico de Spearman, determinando en los resultados de la variable agresividad tiene una relación inversa y muy significativa ($p < .01$) y en grado muy moderado ($r = - 0.642$) con la variable convivencia escolar en los estudiantes.

2.2. Bases teóricas científicas

Agresividad

Con respecto a sus concepciones, es asumida como es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto,

pretender herir física y o psicológicamente a alguien. Uno de los primeros planteamientos sobre la agresividad fue el aportado por Marsellach (2005), quien la asume como “una conducta cuyo objetivo es dañar a una persona o aun objeto” (p. 64). Más adelante, Buss (1992), siguiendo la misma línea, la define como “una respuesta consistente en proporcionar un estímulo nocivo a otro organismo” (p. 27) y es considerada un fenómeno complejo, con múltiples factores que contribuyen a diferentes manifestaciones agresivas. Por todo ello, este fenómeno ha sido objeto de numerosas investigaciones, que persiguen el objetivo de comprender los mecanismos básicos que causan y regulan dichas conductas, también Storr (1970) amplía el concepto señalando los factores biológicos implicados en la agresividad, al referirse a ella como “un impulso o una tendencia del ser humano, primaria e innata, pero que puede sufrir reforzamientos o modificaciones por influencias adquiridas del medio ambiente” (p. 32), se plantean realizar un estudio de la agresividad que es muy complejo ya que involucra diferentes conceptos que obstaculizan su definición; tales como violencia, agresión, delincuencia o conducta antisocial; las cuales hacen difícil un consenso entre ellas. Sin embargo, según Abilleira (2012) el término agresividad hace referencia a un conjunto de patrones psicológicos que pueden manifestarse con diferente intensidad la cual puede ir desde lo verbal hasta lo físico. Además, hace mención a quien es propenso a faltar el respeto, ofender, provocar y amenazar a los demás.

Así pues, Berkowitz (1996) considera que la agresividad representa la capacidad de respuesta del organismo para defenderse de los peligros potenciales procedentes del exterior. Del mismo modo Kaplan (1999) afirma, que la agresividad es cualquier forma de comportamiento que se realiza con la intención de herir o dañar a otra persona. Así mismo, Geen (2001) expresa que para que ocurra una agresión debe existir un estímulo que puede ser externo o interno, el intento de dañar a otro, y que el ataque tenga una probabilidad de tener éxito. Asimismo, el diccionario de psicología de la autora Consuegra (2010) dice que: Es una tendencia hostil o destructiva de un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto. La agresión es cualquier forma de conducta que pretende herir física y/o psicológicamente a alguien. Asimismo, Carrasco y González (2006) la define como “conducta o tendencia hostil o destructiva, es decir cualquier agresión que se presenta en forma usual, corresponde a una conducta agresiva, sin embargo, una reacción inusual, puede considerarse como un estado provocado y no precisamente una persona agresiva” (p. 31).

Asimismo, Pearce (1994) expresa que: “la palabra agresión viene del latín *aggredi*

que significa atacar; quiere decir, que alguien está dispuesto a imponer su voluntad por la fuerza sobre alguien o algo, aunque pueda dañarlo física o psicológicamente” (p. 45).

Por otro lado, para Buss “las respuestas agresivas se caracterizan por descargar estímulos nocivos en un contexto interpersonal. De este modo, la agresión se define como una reacción que descarga estímulos nocivos sobre otro organismo” (Buss, 1992, p. 142). Un ejemplo de este contexto interpersonal puede implicar los espacios físicos y sociales que se crean en las unidades de transporte público donde los actos agresivos se observan a diario en las relaciones interpersonales, principalmente entre el cobrador (muchas veces adolescentes) y los pasajeros, manifestándose la agresividad en ataques verbales y en ocasiones hasta físicos. Respecto a esto, Hurlock (2000) sostiene que la agresividad es un acto real o amenaza de hostilidad, provocado por otra persona expresada a través de ataques físicos o verbales hacia otro, que generalmente se encuentra en desventaja para lograr un propósito en la situación interpersonal.

Con respecto a “la agresión es el acto puntual, reactivo, voluntario y efectivo que se produce ante una situación específica que en algunas ocasiones tiene una perspectiva positiva (defensa protección); mientras que, la agresividad es la tendencia a atacar” (Carrasco y González, 2006, p. 123) asimismo comentan que la violencia es el concepto que más se confunde con agresión o agresividad, debido a que las definiciones de estas palabras no tienen delimitaciones claras, “El término violencia se emplea para referirse a conductas agresivas que se encuentran más allá de lo natural” (p. 131), en sentido adaptativo, caracterizadas por su “ímpetu, intensidad, destrucción, perversión o malignidad, mucho mayores que las observadas en un acto meramente agresivo” (Carrasco y González, 2006, p. 131). Estas conductas violentas no son justificadas debido a que atentan con la integridad física y psicológica de una persona. La agresividad según la etología se encuentra en todos los animales, por el contrario de la violencia que se presencia solo en el ser humano, no tiene aprobación social y es ilegal, sancionados con las leyes

Asimismo, Buss (1992), dice que la agresión verbal hace referencia a discusiones, gritos y alaridos; con un contenido de amenazas, insultos y la crítica en exceso. Está dada por la manera inadecuada de defender un punto de vista que, muchas veces hacen uso de humillaciones y desprecios. También está caracterizada por el empleo del lenguaje y tiende a causar en otra persona daño; al respecto, Andreu et al. (2006), mencionan la dicotomía físico verbal, enfocando al individuo como una persona agresiva naturalmente, caracterizado por, o bien ser agresivo físicamente y ser callado, o, ser

agresivo verbalmente, pero no causar daños físicos, pero siempre concluye en que la persona es agresiva en alguna manera. Como la agresión física es el “componente motor de la agresión que se da a través de ataques dirigidos a diferentes partes del cuerpo (brazos, piernas, dientes, entre otros.) o por ejemplo de armas (cuchillos, revolver, entre otros) con el fin de herir o perjudicar a otras personas” (Buss y Perry, 1996, p 131). Así la agresividad física, es la acción observable y manifestada a través de golpes, empujones, jaloneo hacia otra persona. Según Buss (1992) la agresión física, es definida como el ataque de forma directa contra otra persona, empleando el cuerpo o armas. Incluía también, patadas, golpes en general, arañazos, empujones, etc.

Juegos tradicionales

Según Montañés et al. (2000) el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de las especies (filogénesis). Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es, que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad (Montañés et al., 2000).

Existe acuerdo general sobre el hecho de que jugar resulta fundamental para el desarrollo de la personalidad del niño, hace mención que el juego es una actividad, además de lúdica, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño; al respecto, Gallardo y Gallardo (2018), hacen mención que el juego es una actividad, además de lúdica, recreativa y placentera, necesario para el desarrollo del niño. Asimismo, Castillo (2014) dice que suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre de los niños, son actividades susceptibles de interdisciplinariedad, son un elemento de integración social, favorecen la aceptación y el cumplimiento de las normas, estimulan la imaginación y la creatividad, mejoran la adquisición de la competencia lingüística, tanto para el que escucha como el que habla, estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc., y contribuyen a la adquisición de las competencias básicas.

Igualmente, López (2004) considera que “El juego es una actividad presente en todos los seres humanos, habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad” (p.19), el juego es una actividad de placer recreativa, natural y al practicarla ofrece una salud mental y física, este es relacionado al hombre que consiste en entretener de manera

divertida, descubriendo su personalidad y desarrollar su creatividad este también puede ser realizado tanto por el niño, joven y adulto y es clave para relacionarnos con nosotros mismos, con los demás y con todo lo que nos rodea por que enseña a respetar reglas y crecer como un buen ciudadano.

Así mismo, Meneses y Monge (2001) hacen mención que “El juego sirve para divertirse, haya o no competición en el mismo” (p.13), así como el individuo desde primeros meses de vida empieza a jugar explorando su cuerpo con juegos de ejercicio o funcionales, también van pasando los años y el individuo va creciendo se va necesitando la presencia de más jugadores, aunque este sea individual se necesita competidores para definir quien hace más rápido o el más difícil.

Por su parte, Calderón et al. (2019) indican que los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo, de tal manera que así habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura, si se quiere estudiar estos juegos tradicionales no lo deberán hacer una mirada muy superficial, porque los mismos juegos son de una riqueza.

De tal manera, que según Arias (2019), estos juegos tradicionales también tienen demasiados beneficios entre padres e hijos ya que fortalecen sus vínculos afectivos y generan ventajas físicas, mentales y de autonomía en el niño. Por ejemplo, jugar proporciona al niño la toma de decisiones es más autónomo en su comportamiento se responsabiliza por el rol que debe asumir, aprende reglas, hasta para la misma vida diaria.

Montero (2017), indica que la sociedad ha evolucionado y esto también incluye a la educación, las metodologías tradicionales (conductistas) ya no generan el deseo de aprender sino más bien aburrimiento y desmotivación, por lo que son necesarias nuevas y mejores estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, uno de esos métodos es por medio de la aplicación de juegos educativos en el aula. Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Según Maestro (2005), los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Según Lavega (2021) los juegos tradicionales se conocen desde siempre, que incluso las personas más ancianas del lugar los recuerdan desde su infancia, son prácticas

que han pervivido a lo largo del tiempo y que por tanto se han ido transmitiendo entre las distintas generaciones. Asimismo, Herrador et al. (2013) refieren que “Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades y son indispensables en algunas ocasiones para lograr cierto grado de desarrollo físico, psíquico y emocional” (p.26), Los juegos tradicionales forman parte esencial del ser humano por lo que no deben dejar de practicarlo por que ayuda a desarrollar la psicomotricidad y la socialización, en la vida real, son actividades de relajación cuando uno está perturbado, estresado con estos juegos puede olvidarse y vivir el momento de diversión y relajación, actualmente estos juegos tradicionales no son practicados frecuentemente, pero más en las ciudades se aferran a la tecnología, por lo que tiene consecuencias negativas, los niños y niñas no tienen buena psicomotricidad y aprendizaje.

El juego motor es una organización específica de la conducta motriz; es un modelo cultural complejo, en el que afloran comportamientos menos construidos, más espontáneos, a la par que es orientados por los acuerdos, o por las reglas (Navarro, 2010). El juego motor produce como resultado un conjunto de acciones de tipo motriz que pertenecen a un contexto específico; precisamente, la clave para comprender las conductas motrices. Los juegos motores y la organización que comporta conducen a un modelo en el que los participantes desarrollan mejor las relaciones, generan un vínculo y, en definitiva, conviven intensamente en una experiencia agradable.

Asimismo, Piaget, como se citó en Garvey (1985) argumenta que el juego de reglas va acompañado o está caracterizado por normas, están organizados con frecuencia competitiva o en equipo, estos juegos, están estructurados por reglas que especifican los participantes del juego, son libremente elegidos y ejecutados por niños sin dirección por parte de los adultos, o pueden ser seleccionados, organizados y supervisados por maestros y padres. Se trata de actividades lúdicas, estructuradas por reglas explícitas que pueden ser comunicadas de un modo exacto y pueden ser enseñadas y aprendidas, requieren de la aceptación y seguimiento de un particular conjunto de reglas que los jugadores consideran que deben obedecer.

Desde esta misma perspectiva Piaget (como se citó en Zacañino, 1932), refiere que “Los juegos reglados, son populares socialmente transmitidos que se caracterizan por seguir un conjunto de normas que los jugadores consideran que deben obedecer” (p.3), estos juegos se caracterizan por: establecer normas o instrucciones que hacen posible la comunicación del niño con sus pares, y el reconocimiento de roles y nociones

de tiempo y espacio. De igual modo Pérez (1991), manifiesta que los juegos de reglas se manifiestan en la segunda infancia (4 a 7 años), cuando el niño empieza a socializar con sus pares. Estos juegos se caracterizan por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar, a través del juego se establece una cooperación y a su vez una competencia entre los participantes del juego quienes cooperan entre sí para obtener el mejor resultado, para lo cual es necesario ponerse en el mismo punto de vista del otro. Esto fortalece el desarrollo de la socialización en el niño, lo que contribuye a minimizar el egocentrismo presente en el pensamiento infantil durante los primeros años.

Por su parte, Johnson (1999), explica que: “La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo” (p. 5); entonces se podrá comprender, según los autores, como se construye el pensamiento de la cooperación, el cual se basa en obtener resultados exitosos de forma conjunta, es decir, el éxito no lo recibe una minoría, es grupal. Además, se puede afirmar, que la cooperación se fundamenta en objetivos y logros comunes, es decir, sus planes y proyectos se fundan en comunidad, nunca individual. Hay un común denominador en todo esto, el cual es el beneficio para la sociedad.

2.3. Marco Conceptual.

Juegos tradicionales

Según Maestro (2005), los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Agresividad

Con lo que respecta a la agresividad según, Brando, et al (2008), mencionan que la ha sido abordada tanto desde el punto de vista biológico como biográfico; ha sido una inquietud científica el llegar a comprender las motivaciones que llevan al hombre desde lo individual o lo colectivo, a cometer actos que atentan contra la vida; actos que a lo largo de la historia causan horror en quienes los conocen por su brutalidad y su aparente sin razón.

Agresividad física

La cual según, Carrasco y González (2006), mencionan que la conducta agresiva

es un comportamiento básico y primario en la actividad de los seres vivos, que está presente en la totalidad del reino animal; se trata de un fenómeno multidimensional, en el que están implicados un gran número de factores, de carácter polimorfo, que puede manifestarse en cada uno de los niveles que integran al individuo: físico, emocional, cognitivo y social.

Agresividad verbal

Sobre la cual los autores Tronco et al. (2013) comentan que el maltrato verbal no es una forma de conducta, sino un conjunto heterogéneo de comportamientos, en todos los cuales se produce una forma de agresión verbal, en todos los casos, es una conducta que causa un perjuicio a la víctima. Puede ser intencionada o no intencionada. Es decir, el agresor puede tener conciencia de que está haciendo daño a su víctima o no tenerla.

3. METODOLOGÍA

3.1 Tipo de investigación:

Según Babativa (2017) la investigación cuantitativa, surgió en las ciencias naturales y posteriormente es transferida a los estudios sociales; se caracteriza por ser objetiva y deductiva, producto de los diferentes procesos experimentales que pueden ser medibles, su objeto de estudio permite realizar proyecciones, generalizaciones o relaciones en una población o entre poblaciones a través de inferencias estadísticas establecidas en una muestra. Es así como, el enfoque es elegido para el presente estudio donde se orientó a medir la modificación de la agresividad mediante la experimentación con los juegos tradicionales.

Dentro del enfoque señalado el tipo de investigación que se empleó fue tecnológica aplicada, la cual constituye un conocimiento aplicado y de uso práctico de manera inmediata, concretada en diseños experimentales, a través del empleo de técnicas que son aplicada con la finalidad de cambiar una realidad problemática observada (Sánchez et al., 2018).

3.2. Diseño de investigación:

Según el tipo de investigación se empleó el diseño Pre experimental con un solo grupo aplicando un cuestionario de entrada y cuestionario de salida; pues, este tipo de diseño son útiles cuando se quiere someter a experimentación un programa educativo, estrategias de aprendizaje (juegos tradicionales) o material de enseñanza, con la finalidad de conocer la influencia o la mejora de la variable dependiente (niveles de agresividad), tal como lo plantean Sánchez et al. (2018). El esquema que adopta este diseño es el siguiente:

GE: O₁ x O₂

Dónde:

GE : Grupo experimental

O1 : Pre test u observación de entrada (Cuestionario de entrada).

X : Variable independiente (Juegos tradicionales)

O2 : Post test u observación de salida (Cuestionario de salida).

3.3. Hipótesis

General

Hi= La aplicación juegos tradicionales reduce el nivel de agresividad en estudiantes de tercero de secundaria de la provincia del Santa -2023.

Ho= La aplicación juegos tradicionales no reduce el nivel de agresividad en estudiantes tercero de secundaria de la provincia del Santa -2023.

Específicas

H1: La aplicación de juegos tradicionales reduce el nivel de agresividad física enestudiantes de tercero de secundaria de la provincia del Santa.

Ho: La aplicación de juegos tradicionales no reduce el nivel de agresividad física enestudiantes de tercero de secundaria de la provincia del Santa.

H2: La aplicación de juegos tradicionales reduce el nivel de agresividad verbal enestudiantes de tercero de secundaria de la provincia del Santa.

Ho: La aplicación de juegos tradicionales no reduce el nivel de agresividad verbal enestudiantes de tercero de secundaria de la provincia del Santa.

3.4. Variables de estudio:

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable dependiente Agresividad	La variable agresividad fue medida a través de la encuesta aplicando el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1996) adaptado al Perú con un total de 29 ítems que evaluaron las dimensiones agresividad física y agresividad verbal siendo las alternativas de respuesta completamente falso para mí (0), bastante falso para mí (1), ni verdadero ni falso para mí (2), bastante verdadero para mí (3), completamente verdadero para mí (4).	Agresividad Física	Golpes	1, 5, 9, 13, 24	Ordinal Alto (79 – 116) Medio (38 – 78) Bajo (0 – 38)
			Empujones	7, 8, 11, 16, 17, 21, 22, 25, 26, 27, 29	
		Agresividad Verbal	Insultos	2, 3, 10, 14, 18, 20	
			Amenazas	4, 6, 12, 15, 19, 23, 28	

3.5. Población, muestra y muestreo

Población

Bernardo, et al. (2019), indican que es el conjunto de todos los individuos en los que se desea estudiar el fenómeno, quienes reunían las características del objeto de estudio. Teniendo en cuenta la idea indicada se consideró como población de la investigación a los 216 estudiantes del 3er de secundaria de las instituciones educativas “Eleazar Guzmán Barrón” (“A”, “B” y “C”) y “Pedro Pablo Atusparia” (“A”, “B”, “C”, “D”) de la provincia del Santa, según se presenta en el siguiente cuadro:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	NIVEL	POBLACION ESTUDIANTES			
		GRADO Y SECCIÓN	ESTUDIANTES		TOTAL
			VARONES	MUJERES	
Eleazar Guzmán Barrón	Educación Secundaria	3° A	12	16	28
		3° B	13	15	28
		3° C	14	13	27
Pedro Pablo Atusparia	Educación Secundaria	3° A	18	15	33
		3° B	16	18	34
		3° C	15	17	32
		3° D	17	17	34
TOTAL					216

Fuente: Nómina de matrícula 2023

Muestra

Según el autor Arias (2006), define muestra como un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible tomando grupos intactos y se consideró: estudiantes del 3er. “C” de la Institución Educativa “Eleazar Guzmán Barrón y estudiantes del 3er. “A” y “D” de la institución Educativa “Pedro Pablo Atusparia” Chimbote, de la provincia del Santa, tal como se describe en el siguiente cuadro:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	NIVEL	GRUPO EXPERIMENTAL ESTUDIANTES			
		GRADO Y SECCIÓN	ESTUDIANTES		TOTAL
			VARONES	MUJERES	
Eleazar Guzmán Barrón	Educación Secundaria	3° C	14	13	27
Pedro Pablo Atusparia	Educación Secundaria	3° A	18	15	33
		3° D	17	17	34
TOTAL					94

Muestreo

Según Hernández et al. (1998) el muestreo no probabilístico, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra, siendo estos de tres tipos de muestras no probabilísticas: la accidental, en la que se utilizan individuos sin tener cuidado en sus características; la muestra por cuotas, que parte de una estratificación de la población de acuerdo a ciertas características y luego precisa buscar sujetos que se adscriban a los estratos identificados; por último, el muestreo intencionado, se basa en el juicio del investigador para seleccionar los individuos que deben aparecer en la muestra, siendo este último tipo elegido en la presente investigación asumiendo las aulas de práctica preprofesional.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Sánchez et al. (2018), las técnicas de recolección de datos son los medios por los cuales el investigador procede a recoger información requerida de una realidad o fenómeno en función a los objetivos del estudio. Las técnicas varían y se seleccionan considerando el método de investigación que se emplee. La técnica que se asumió fue la recolección de información de fuente primaria; para lograr recolectar la información de manera adecuada, se elaboró un plan de recopilación de dicha información. Entre ella es la técnica de la “observación por encuesta”.

En el caso de los instrumentos, de acuerdo a Sánchez et al. (2018), indican son las herramientas específicas que se emplean en el proceso de recogida de datos. Los instrumentos se seleccionan a partir de la técnica previamente elegida. En la investigación se utilizó un solo instrumento, como es el caso del el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1996), adaptado en nuestro país en el 2012 por Matalinares et al. (2012), en una muestra de 3632 adolescentes de 10 a 19 años de primero a quinto de secundaria, procedentes de instituciones educativas de la costa, sierra y selva del Perú.

Con el cuestionario en mención, se recolecto información sobre el nivel de agresividad que hay en los estudiantes del tercer año de secundaria antes y después de la ejecución de los juegos tradicionales.

3.7. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos

El instrumento se sometió a juicio de expertos; esto según lo indican Hernández, et al. (2014), a fin de analizar las proposiciones para comprobar si los enunciados están bien

definidos en relación con la temática planteada, y si las instrucciones son claras y precisas, a fin de evitar confusión al aplicar los instrumentos. Para la validación se emplearon los siguientes procedimientos: i) Selección de los expertos en investigación y en la temática de investigación. ii) Entrega de la carpeta de validación a cada uno de los tres expertos: cuadro de operacionalización de las variables, instrumentos (cuestionario) y ficha de opinión de los expertos. iii) Mejora de los instrumentos en función de las opiniones y sugerencia de los expertos.

Asimismo, Hernández, et al. (2014) afirman que la pregunta clave para determinar la confiabilidad de un instrumento de medición es: Si se miden fenómenos o eventos una y otra vez con el mismo instrumento de medición, si se obtienen los mismos resultados u otros muy similares, se afirma que el instrumento es confiable. El coeficiente de Alfa de Cronbach es el modo más habitual de estimar la fiabilidad de pruebas basadas en teoría clásica sobre las pruebas; es decir es un procedimiento que sirve para calcular o medir el grado de confiabilidad. El cuestionario de 29 preguntas obtuvo un alfa de Cronbach de 0.836, ello demuestra que el test tiene un ajuste aceptable al modelo de cuatro factores (agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad, puede ser tomado de forma individual o colectiva; en el presente estudio se tomaron en cuenta las dimensiones de: agresión física, agresión verbal.

3.8. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos y prueba de hipótesis

El método estadístico de los datos de la investigación partió de la organización de la información obtenida mediante la aplicación del instrumento de investigación y se utilizó el software Excel para poder dar a conocer los resultados mediante las tablas de frecuencia simple (f_i) y frecuencia porcentual ($f\%$), considerando los objetivos señalados. Para representarlos en gráficos estadísticos, que dan cuenta de las diferencias en los niveles en cada una de las dimensiones de la variable.

Las medidas de tendencia central y variabilidad consideradas en la presente investigación fueron los valores de la media aritmética, la mediana, moda, desviación estándar y el coeficiente de variación, los cuales permitieron identificar las modificaciones y la dispersión existente en el grupo experimental con respecto al pre y post test.

Para el caso de la prueba de hipótesis, según Hernández, et al. (2014), se ejecutó mediante el cuestionario de entrada de estudiantes que permitió validar si la variable independiente influye de manera significativa o no sobre la variable dependiente a través de la comparación de medias.

3.9. Aspectos éticos

La investigación se realizó cumpliendo los códigos de ética de la investigación e innovación descritas en el Reglamento de Investigación de la EESPP Chimbote, aprobada mediante RD N° 038-2023-EESPPCH-DG. Del código de ética de la EESPP Chimbote, se tuvo en cuenta los siguientes artículos del Reglamento de Investigación:

Del Art. 51, de los principios y normas de comportamiento, se consideró los siguientes incisos:

- **Integridad:** La integridad científica es el resultado de la adhesión a valores y buenas prácticas para conducir y aplicar los resultados del quehacer investigador.
- **Honestidad:** El investigador garantiza la fidelidad de la información y los datos generados como producto de su investigación. La comunidad de la EESPP Chimbote, respeta la autoría y la propiedad intelectual de los investigadores.
- **Objetividad:** Aspiración de la ciencia a corresponder al objeto que investiga, mediante procedimientos colectivamente aceptados por los científicos y a condición de evitar la influencia de factores subjetivos. En ella, los hechos y los conceptos son tratados como algo real u objetivo. Se dice que la información subjetiva contiene el punto de vista de la persona que la expone y está influida por sus intereses y deseos.
- **Veracidad:** Los investigadores, garantizan estricto apego a la veracidad de la investigación en todas las etapas del proceso, desde la formulación del problema hasta la interpretación y la comunicación de los resultados.
- **Transparencia:** Los investigadores se encuentran en la capacidad de reconocer o declarar los potenciales conflictos de interés, de cualquier naturaleza, los cuales puedan menoscabar la objetividad del trabajo que realizan.
- **Responsabilidad:** Los investigadores, actuaron con responsabilidad en relación con la pertinencia, los alcances y las repercusiones de la investigación, tanto a nivel individual e institucional como social.

Del Art. 52, de las normas de comportamiento de los investigadores, entre otros se creyó conveniente considerar los siguientes incisos:

- Ejecutar investigaciones pertinentes, originales y coherentes con las líneas de investigación institucional.
- Garantizar la confidencialidad y anonimato de las personas involucradas en la investigación, excepto cuando se acuerde lo contrario.
- En las publicaciones de sus investigaciones e innovaciones, deben evitar incurrir en las siguientes faltas deontológicas:
 - ✓ Falsificar o inventar datos total o parcialmente con fines de ajustar, tergiversar o sesgar los resultados de la investigación.
 - ✓ Plagiar lo publicado por otros autores de manera total o parcial.
 - ✓ Incluir como autor a quien no ha contribuido sustancialmente al diseño y realización del trabajo.
 - ✓ Publicar repetidamente los mismos hallazgos.

4. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. Presentación de resultados

Resultados para el objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la reducción de la agresividad física en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la provincia Del Santa.

Tabla 1

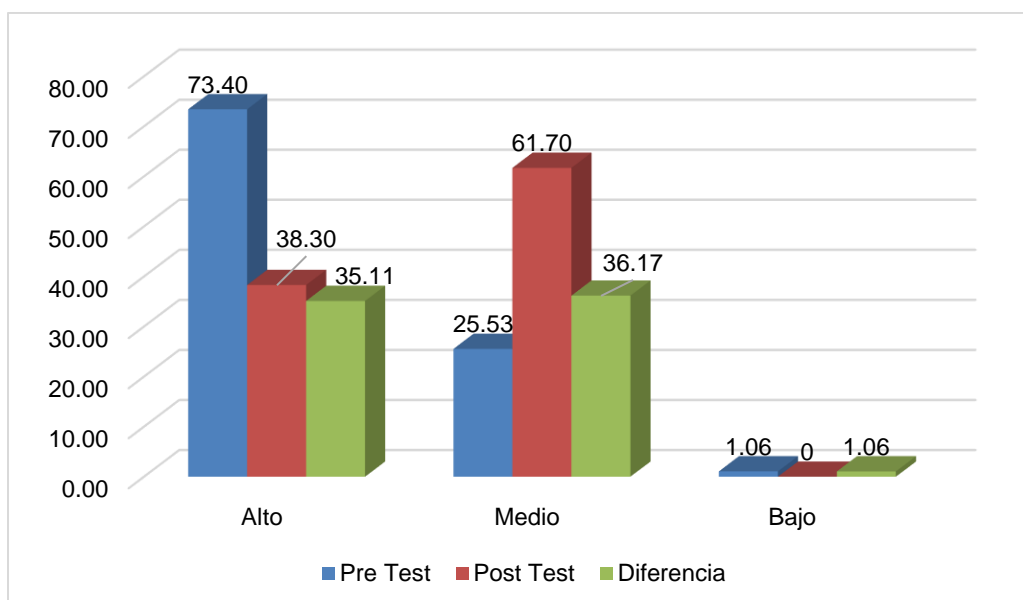
Niveles en la dimensión agresividad física.

Niveles		Pre test		Post test		DIFERENCIA
		FI	%	FI	%	%
Alto	(44 - 64)	69	73,40	36	38,30	35,11
Medio	(22 - 43)	24	25,53	58	61,70	36,17
Bajo	(0 - 21)	1	1,06	0	0	1,06
TOTAL		94	100	94	100	

Fuente: Base de datos del instrumento aplicado.

Figura 1

Niveles en la dimensión agresividad física.



Fuente: tabla 1

Según los datos descritos en las tablas y figura 1 respecto a los resultados en la dimensión “Agresividad Física” en los estudiantes de la muestra indican que en el nivel bajo obtuvieron una diferencia de 1,06 %; en el nivel medio obtuvieron 36,17 %; Asimismo en el nivel alto lograron una reducción en el porcentaje de 35,11 % dichos datos se obtuvieron al comparar los resultados del pre y post test que responde al objetivo uno.

Según los resultados descritos se infiere que los juegos tradicionales sí es eficaz para reducir la agresividad física en los estudiantes de la muestra, y, esto se demuestra con los resultados positivos datos que permiten afirmar preliminarmente la validez de la hipótesis N° 1; que a su vez tienen una estrecha relación con los que obtuvieron Calsina (2017), quien analizó el grado de agresividad, donde manifiesta que con una buena aplicación de estrategias se puede reducir la agresividad física en los estudiantes.

Tabla 2

Estadísticos en la dimensión agresividad física.

ESTADÍSTICA	PRE TEST	POS TEST	DIFERENCIA
MEDIA	47.51	42.40	5.11
MEDIANA	49	40	9
MODA	55	37	18
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	8.59	8.25	0.35
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	18.09%	19.45 %	1.36 %

FUENTE: Base de datos del instrumento aplicado.

De acuerdo con la tabla 2, se observa diferencias significativas entre los estadísticos descriptivos del grupo experimental para la dimensión agresividad física en el post test respecto al pre test; que al comparar los resultados se tiene una diferencia de 5,11 puntos en la media a favor; asimismo, la mediana presenta una diferencia de 9 puntos; con relación a la moda, la diferencia es de 18 puntos a favor, en la desviación estándar hay una disminución de 0,35 puntos; asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de variabilidad presenta una diferencia de 1,36 % este último dato indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como un grupo homogéneo y al finalizar subió pero aún mantiene la homogeneidad de grupo.

Resultados para el objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la reducción de la agresividad verbal en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la provincia Del Santa.

Tabla 3

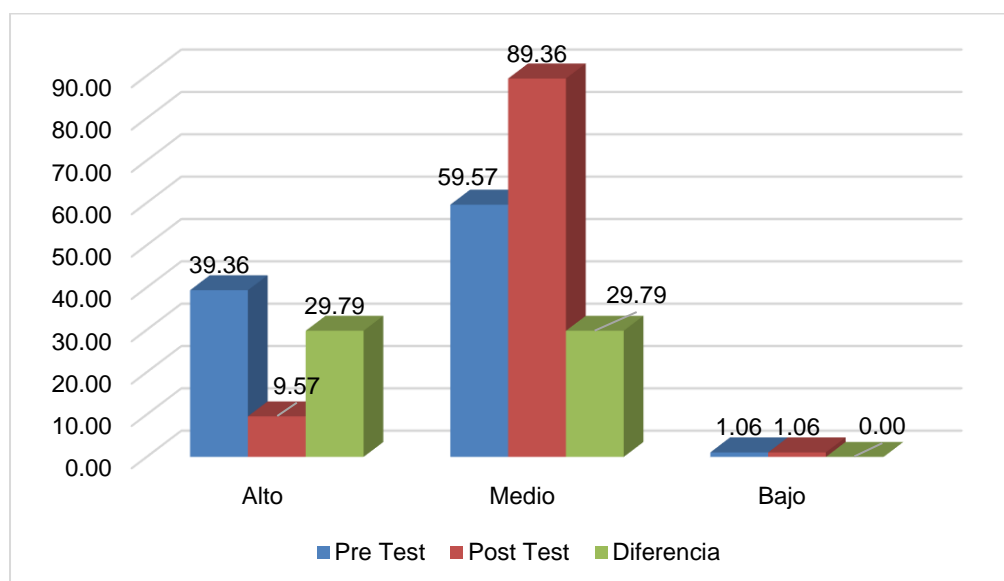
Niveles en la dimensión agresividad verbal.

Niveles		Pre test		Post test		DIFERENCIA
		FI	%	FI	%	%
Alto	(44 - 64)	37	39,36	9	9,57	29,79
Medio	(22 - 43)	56	59,57	84	89,36	29,79
Bajo	(0 - 21)	1	1,06	1	1,06	0,00
TOTAL		94	100	94	100	

Fuente: Base de datos del instrumento aplicado.

Figura 2

Niveles en la dimensión agresividad verbal.



Fuente: tabla 3

Según los datos descritos en la tabla 3 y figura 2 para la dimensión “Agresividad Verbal”; los resultados que obtuvieron los estudiantes de la muestra son, en el nivel bajo no obtuvieron diferencia; mientras que, en el nivel medio obtuvieron un incremento de 29,79%; asimismo en el nivel alto lograron una reducción de 29,79 % dichos datos se obtuvieron al constatar los resultados del pre y post test que responde al objetivo dos.

Según los resultados descritos se infiere que los juegos tradicionales sí es eficaz para reducir la agresividad física en los estudiantes de la muestra, y, esto se demuestra con los resultados positivos datos que permiten afirmar preliminarmente la validez de la hipótesis N°2. Estos resultados tienen una estrecha relación con los que obtuvieron Ener (2021) en su investigación donde indica que unos juegos tradicionales bien empleados ayudan a reducir la agresividad verbal en los estudiantes.

Tabla 4

Estadísticos en la dimensión agresividad verbal.

ESTADÍSTICA	PRE TEST	POS TEST	DIFERENCIA
MEDIA	41.82	34.84	6.98
MEDIANA	42.5	34	8.5
MODA	43	33	10
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	6.91	6.63	0.27
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	16.51 %	19.04 %	2.53 %

Fuente: Base de datos del instrumento aplicado.

De acuerdo con la tabla 4, se observa diferencias significativas entre los estadísticos descriptivos del grupo experimental para la dimensión agresividad física en el post test respecto al pre test; que al comparar los resultados se tiene una diferencia de 6,98 puntos en la media a favor; asimismo, la mediana presenta una diferencia de 8,5 puntos; con relación a la moda, la diferencia es de 10 puntos a favor, en la desviación estándar hay una disminución de 0,27 puntos; asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de variabilidad presenta una diferencia de 2,53 % este último dato indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como un grupo homogéneo y al finalizar aumento pero aún mantiene la homogeneidad de grupo.

Resultados para el objetivo general: Determinar la influencia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la reducción de la agresividad en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la provincia Del Santa.

Tabla 5

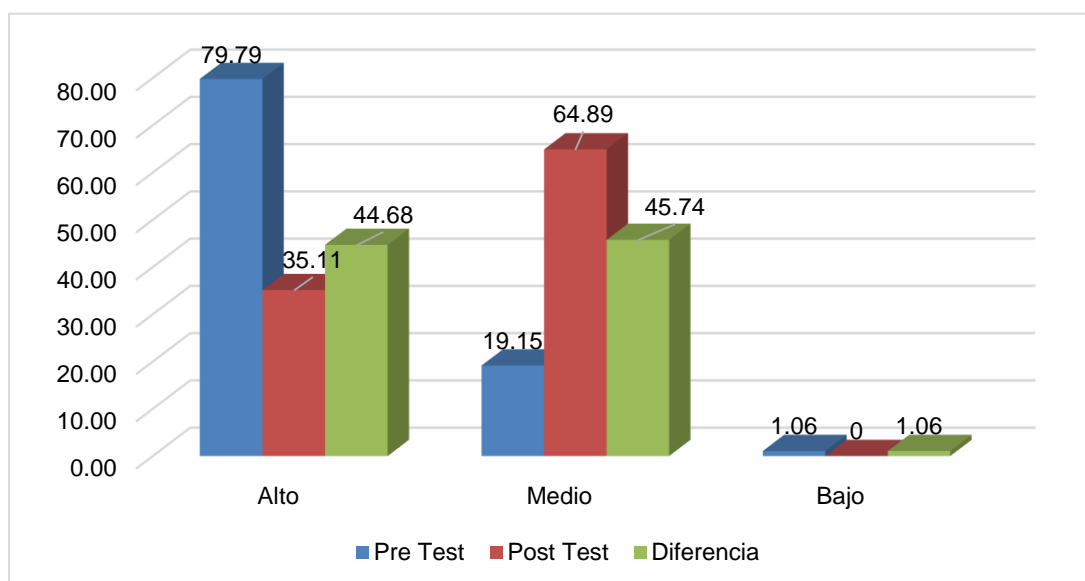
Niveles en la variable agresividad en estudiantes del tercer grado de secundaria.

Niveles		Pre test		Post test		DIFERENCIA
		FI	%	FI	%	%
Alto	(79 - 116)	75	79,79	33	35,11	44,68
Medio	(39 - 78)	18	19,15	61	64,89	45,74
Bajo	(0 - 38)	1	1,06	0	0	1,06
TOTAL		94	100	94	100	

Fuente: Base de datos del instrumento aplicado.

Figura 3

Niveles en la variable agresividad en estudiantes del tercer grado de secundaria



Fuente: tabla 5

Según los datos descritos en la tabla 5 y figura 3 para los resultados en la variable “Agresividad”; que obtuvieron los estudiantes de la muestra son en el nivel bajo obtuvieron una diferencia de 1,06%; mientras que, en el nivel medio obtuvieron una diferencia de 45,74 %; asimismo, en el nivel alto lograron reducir el porcentaje en un 44,68 % dichos datos se obtuvieron al constatar los resultados del pre y post test que responde a la variable

“Agresividad”.

Según los resultados descritos se infiere que los juegos tradicionales sí es eficaz para reducir la agresividad física en los estudiantes de la muestra, y, esto se demuestra con los resultados positivos datos que permiten afirmar preliminarmente la validez de la hipótesis general. Estos resultados tienen una estrecha relación con los que obtuvieron Montenegro y Rodríguez (2021) que indican que los juegos tradicionales bien empleados ayudan a reducir la agresividad en los estudiantes.

Tabla 6

Estadísticos en la dimensión agresividad verbal en estudiantes.

ESTADÍSTICA	PRE TEST	POS TEST	DIFERENCIA
MEDIA	89.33	77.24	12.09
MEDIANA	94	74	20
MODA	98	71	27
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	14.37	13.38	1.00
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	16.09 %	17.32 %	1.23 %

Fuente: Base de datos del instrumento aplicado.

De acuerdo con la tabla 6, se observa diferencias significativas entre los estadísticos descriptivos del grupo experimental para la dimensión agresividad física en el post test respecto al pre test; que al comparar los resultados se tiene una diferencia de 12,09 puntos en la media a favor; asimismo, la mediana presenta una diferencia de 20 puntos; con relación a la moda, la diferencia es de 27 puntos a favor, en la desviación estándar hay una disminución de 1 punto; asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de variabilidad presenta una diferencia de 1,23 % este último dato indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como un grupo homogéneo y al finalizar subió pero aún mantiene la homogeneidad de grupo.

4.2. Prueba de hipótesis

Para conocer el sustento del estadístico inferencial más adecuado para el estudio se ha determinado utilizar la prueba de normalidad por medio de Kolmogorov-Smirnov, utilizado cuando la muestra presenta un tamaño superior a 30.

Tabla 7

Estadísticos de la prueba de normalidad para la variable y dimensiones .

Estadístico	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		gl	Sig.
AGRESIVIDAD FÍSICA - PRE TEST	,143	94	,000
AGRESIVIDAD VERBAL - PRE TEST	,091	94	,052
VARIABLE AGRESIVIDAD - PRE TEST	,154	94	,000
AGRESIVIDAD FÍSICA - POST TEST	,125	94	,001
AGRESIVIDAD VERBAL - POST TEST	,061	94	,200*
VARIABLE AGRESIVIDAD - POST TEST	,138	94	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Para determinar si se rechaza o acepta la hipótesis general y las específicas se tendrá en cuenta la tabla 7, la cual contiene los estadísticos y la significancia con la que se trabajó tanto para el pre test como para el post test, siendo en base a ello que se mostrarán y describirán los resultados para cada hipótesis específica.

Prueba de hipótesis general

Hi: La aplicación juegos tradicionales reduce el nivel de agresividad en estudiantes de tercero de secundaria en la provincia del Santa -2023.

Ho: La aplicación juegos tradicionales no reduce el nivel de agresividad en estudiantes de tercero de secundaria en la provincia del Santa -2023.

Regla de decisión

Si $p < \alpha$ (0.05) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis principal. Si $p > \alpha$ (0.05) se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis principal.

Tabla 8

Estadísticos para la hipótesis general

	VARIABLE AGRESIVIDAD - POST TEST - VARIABLE AGRESIVIDAD - PRE TEST
Z	-4,922 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos positivos.

Al haberse identificado el valor de p (0,000) < 0.05 ; se asume como contraste favorable a la investigación para las puntuaciones obtenidas por la muestra a través de las evaluaciones desarrolladas, viéndose notoriamente superados en la post prueba; con lo cual se evidencia lo planteado en la hipótesis que la aplicación juegos tradicionales reduce el nivel de agresividad.

Prueba de hipótesis específica 1

Hi: La aplicación de juegos tradicionales reduce el nivel de agresividad física en estudiantes de tercero de secundaria en la provincia del Santa.

Ho: La aplicación de juegos tradicionales no reduce el nivel de agresividad física en estudiantes de tercero de secundaria en la provincia del Santa.

Regla de decisión

Si $p < \alpha$ (0.05) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis principal. Si $p > \alpha$ (0.05) se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis principal.

Tabla 9

Estadísticos para la hipótesis específica 1

	AGRESIVIDAD FÍSICA - POST TEST - AGRESIVIDAD FÍSICA - PRE TEST
Z	-3,840 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos positivos.

Al haberse identificado el valor de p (0,000) < 0.05 ; se asume como contraste favorable a la investigación para las puntuaciones obtenidas por la muestra a través de las evaluaciones desarrolladas, viéndose notoriamente superados en la post prueba; con lo cual se evidencia lo planteado en la hipótesis que la aplicación de juegos tradicionales reduce el nivel de agresividad física.

Prueba de hipótesis específica 2

H_i: La aplicación de juegos tradicionales reduce el nivel de agresividad verbal en estudiantes de tercero de secundaria en la provincia del Santa.

H_o: La aplicación de juegos tradicionales no reduce el nivel de agresividad verbal en estudiantes de tercero de secundaria en la provincia del Santa.

Regla de decisión

Si $p < \alpha$ (0.05) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis principal. Si $p > \alpha$ (0.05) se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis principal.

Tabla 10

Estadísticos para la hipótesis específica 2

	AGRESIVIDAD VERBAL - POST TEST - AGRESIVIDAD VERBAL - PRE TEST
Z	-5,642 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos positivos.

Al haberse identificado el valor de $p (0,000) < 0.05$; se asume como contraste favorable a la investigación para las puntuaciones obtenidas por la muestra a través de las evaluaciones desarrolladas, viéndose notoriamente superados en la post prueba; con lo cual se evidencia lo plantado en la hipótesis que la aplicación juegos tradicionales reduce el nivel de agresividad verbal.

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS:

En la actualidad el retorno a la presencialidad en las escuelas, después de 2 años de aislamiento social entre el 2020 y 2021, para este año 2023 nos ha mostrado estudiantes con serios problemas emocionales y de conducta que se manifiesta en sus relaciones interpersonales, mostrándose altamente agresivos, lo cual ha sido una característica identificada en la muestra, que a partir de la ejecución de la investigación ha tenido un tratamiento mediante la aplicación de los juegos tradicionales estableciendo se objetivos para las tipologías de agresividad en este estudio abordadas; de cuyos resultados comparados antes y después, se discuten en los siguientes párrafos:

Respecto a lo propuesto en el objetivo específico 1 sobre identificar la influencia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la reducción de la agresividad física en los estudiantes de 3er grado de secundaria, los resultados mostrados indican que se obtuvieron una reducción del alto nivel diagnosticado en un porcentaje de 35,11 % de logro se obtuvo al constatar los resultados del Pre y post test según los resultados descritos infiere que los juegos tradicionales si es eficaz para reducir la agresividad física en los estudiantes de la muestra y esto se demuestra con los resultados positivos de Calsina (2017), quien analizó el grado de agresividad de los estudiantes de secundaria en donde concluyó que existe un 92% de estudiantes que se ubican en un grado medio respecto a las cuatro dimensiones de agresividad, habiéndose reducido hasta ubicarse en un grado medio, con lo cual se reafirma el aporte de los juegos como una metodología de gran importancia no solo en el proceso de aprendizaje de conocimientos sino también de conductas; asimismo, hay que señalar, respecto a la agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto, pretender herir física y o psicológicamente a alguien (Montañés et al. ,2000).

De igual manera, el resultado presentado se fortalece con las puntuaciones de la media aritmética donde la diferencia es de 5,11 puntos habiendo reducido la desviación estándar y consolidando la homogeneidad del grupo, lo cual se encuentra relación con lo planteado por Pariapaza (2019), donde el 89,49% de los estudiantes que integraban su muestra poseían un nivel de agresividad medio, habiendo reducido notablemente, con lo cual se ha coincidido, demostrado que la aplicación de los juegos como parte del desarrollo curricular resulta efectivo; al igual que afirma; Zegarra (2019) cuya aplicación de su Programa de expresión artística pudo reducir significativamente la agresividad física en estudiantes del quinto grado de primaria; asimismo, se debe considerar que para calificar una acción como agresión de acuerdo con Geen (2001) debe existir un estímulo que puede ser externo o interno, el intento de dañar a otro, y que el ataque tenga una probabilidad de

tener éxito; por ello, los docentes debemos mantenernos siempre pendientes de los sucesos a fin de poderlos atender oportunamente y mantener el clima emocional y relaciones interpersonales en calma.

De acuerdo a los datos presentados en el objetivo específico 2 orientado a identificar la influencia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la reducción de la agresividad verbal en los estudiantes del tercer grado de secundaria los datos descritos en los resultados señalan una reducción porcentual significativa en un 29,79 % dichos datos se obtuvieron al constatar los resultados del pre y post test; según los resultados descritos se infiere que los juegos tradicionales sí es eficaz para reducir la agresividad física en los estudiantes de la muestra, y, esto se demuestra con los resultados positivos datos que permiten afirmar preliminarmente la validez de la hipótesis y que a su vez muestran relación con lo señalado en el estudio presentado por Ener (2021) donde el 75,7% de las actividades educativas referentes al manejo de sus emociones se pudo mejorar su autoestima y reducir el nivel de agresividad mejorando el 30% de los resultados; asimismo, se debe consolidar lo afirmado con el concepto planteado por Lavega (2021) para quien los juegos tradicionales se conocerán desde siempre, que incluso las personas más ancianas del lugar los recuerdan desde su infancia, son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que por tanto se han ido transmitiendo entre las distintas generaciones.

De igual manera, estos resultados se ven reafirmados en las medidas de tendencia central donde la media aritmética, presenta una diferencia de 6,98 puntos con lo cual se reduce la desviación estándar y se consolida la homogeneidad del grupo, encontrándose a su vez relación con lo planteado por Carranza (2020) quien a partir de los logros similares en la reducción de la agresividad, sostiene que la calidad de vida dentro del aula está relacionado con la ausencia de agresividad entre estudiantes, que asimismo, se debe estar pendiente de los rasgos familiares de los estudiantes; pues muchas de las conductas son reflejo de sus hogares; tal como lo afirma Valentini (2017), quien sostiene a partir de su estudio que los factores generadores de agresividad son principalmente los padres quienes transmiten o educan a sus hijos con ira y golpes, representando el factor de mayor porcentaje de agresividad familiar y que genera agresividad en los estudiantes producto de estas observaciones; por ello es importante la respuesta de los docentes a través de metodologías activas como los juegos tradicionales que cuya aplicación es respaldada por Arias (2019), quien sostiene que estos juegos tradicionales resultan altamente beneficios ya que fortalecen sus vínculos afectivos y generan ventajas físicas, mentales y de autonomía en el niño con sus padres y familia en general.

Finalmente, se analizan los resultados obtenidos para el objetivo general orientado a

determinar la influencia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la reducción de la agresividad en los estudiantes del tercer grado de secundaria donde los datos descritos señalan como resultados que se obtuvieron reducciones significativas en los porcentajes respecto a los niveles altos de agresividad diagnosticados en un 44,68 % con lo cual se infiere que los juegos tradicionales sí es eficaz para reducir la agresividad física en los estudiantes de la muestra, y, esto se demuestra con los resultados positivos datos que permiten afirmar preliminarmente la validez de la hipótesis general. Estos resultados tienen una estrecha relación con los que obtuvieron los autores Montenegro y Rodríguez (2021) quienes estudiaron la agresividad en adolescentes donde identificaron una agresividad potencial en los adolescentes evaluados, señalando que puede aumentar al punto de ser asaltantes o delincuentes, al no disminuir este índice que pueden tener una vida adulta con agresividad y violencia, llegando a una conclusión que se hace necesario la aplicación de metodologías activas como lo es el caso de los juegos tradicionales empleados en la presente investigación; asimismo, se debe tener en cuenta lo expresado por Pearce (2009) que la agresión; quiere decir, que alguien está dispuesto a imponer su voluntad por la fuerza sobre alguien o algo, aunque pueda dañarlo física o psicológicamente, y eso en las escuelas debe ser evitado.

De igual manera, se debe destacar de los resultados las puntuaciones de las medidas de tendencia central como el caso de la media aritmética donde se ha observado una diferencia de 12,09 puntos a favor de la aplicación de los juegos tradicionales, pudiéndose notar que se reflejan en la reducción de la desviación estándar de las puntuaciones y en la consolidación del grado de homogeneidad del grupo, al respecto Ulloa (2020) coincide con los resultados al señalar que en su estudio realizado los niveles de agresividad en sus tres dimensiones, física psicológica y verbal, disminuyeron en el grupo experimental debido a la influencia del programa de fábulas; a que a diferencia del presente estudio se emplearon una metodología de trabajo de campo como son los juegos tradicionales; por lo cual se reafirma lo indicado por Cortés y López (2019) quienes sostiene que todo proceso formativo y educativo que se pretenda desarrollar debe partir de considerar aspectos como la edad, las habilidades y fortalezas de los beneficiarios; así como, sus gustos e intereses utilizando procesos de adecuación y adaptación a las realidades de cada contexto; conducidos mediante una acción pedagógica que responda a la necesidad de los estudiantes; sin embargo con ello no se asume la agresividad como algo natural en las aulas; concordando con Galvez (2019), que refiere que estas conductas violentas no son justificadas debido a que atentan con la integridad física y psicológica de una persona; ante ellos, se refuerza la idea de la importancia de los juegos en el proceso educativo; pues, es un modelo cultural complejo, que favorece el cumplimiento de acuerdos, o reglas (Navarro, 2010).

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones.

General

Los juegos tradicionales influyen en la reducción de la agresividad en los estudiantes del tercer grado de secundaria reduciendo el alto nivel identificado hasta en un porcentaje de 44,68 %; asimismo, se destaca, una reducción en la puntuación grupal de 12,09 puntos en la media aritmética; de igual manera, en la prueba de significancia se observa valor $p(0,000) < 0.05$ con lo cual se evidencia lo planteado en la hipótesis de investigación.

Específicas

Los juegos tradicionales influyen en la reducción de la dimensión agresividad física en los estudiantes del tercer grado de secundaria reduciendo el alto nivel diagnosticado hasta en un porcentaje de 35,11 %; asimismo, se destaca, una reducción en la puntuación grupal de 5,11 puntos en la media aritmética; de igual manera, en la prueba de significancia se observa valor $p(0,000) < 0.05$ con lo cual se evidencia lo planteado en la hipótesis de investigación para la dimensión evaluada.

Los juegos tradicionales influyen en la reducción de la dimensión agresividad verbal en los estudiantes del tercer grado de secundaria reduciendo el alto nivel diagnosticado hasta en un porcentaje de 29,79 %; asimismo, se destaca, una reducción en la puntuación grupal de 6,98 puntos en la media aritmética; de igual manera, en la prueba de significancia se observa valor $p(0,000) < 0.05$ con lo cual se evidencia lo planteado en la hipótesis de investigación para la dimensión evaluada.

6.2. Recomendaciones.

- A los directivos de las Instituciones educativas, escenarios de la investigación, gestionar la implementación de los departamentos de educación física con materiales que permitan implementar metodologías lúdicas como son los juegos tradicionales; destinando espacios en la institución para promover su práctica, en diversos momentos y no solo en el horario del área.
- A los directivos de las Instituciones educativas, escenarios de la investigación, promover la difusión de los resultados obtenidos en el presente estudio con la finalidad de que los juegos tradicionales puedan ser ejecutados desde diversas áreas curriculares y fortalecer los resultados en la reducción de la agresividad entre estudiantes.
- A los docentes de las Instituciones educativas, escenarios de la investigación, continuar fortaleciendo los resultados de la aplicación efectiva de las sesiones de los juegos tradicionales, para incrementar los porcentajes de disminución del nivel de agresividad en la institución educativa.
- A los próximos investigadores, considerar la posibilidad de ampliar la muestra al realizar una investigación aplicada, fortaleciendo la planificación de los juegos tradicionales para mejorar los resultados alcanzados en el presente estudio al reducir el nivel de agresividad a fin de dar un alcance positivo en los estudiantes.
- Se recomienda la publicación de la presente investigación enfatizando en los resultados, a fin de que sea de conocimiento general la situación actual de los estudiantes de secundaria de las Institución Educativas de la provincia, teniendo en cuenta que la agresividad tiene que seguir disminuyendo, para realizar análisis, comparaciones y discusiones con futuras investigaciones.
- Se recomienda la utilización de esta investigación como antecedente, teniendo en cuenta su correspondencia al tema y similitud metodológica; así como, la utilización del cuestionario de agresividad AQ de Buss y Perry, ya que se encuentra adaptada a nuestro medio.

7. REFERENCIAS

- Abilleira, M. (2012). *Agresividad reactiva y proactiva en adolescentes: efectos individuales y socio- contextuales* [tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, España]. <http://eprints.ucm.es/16380/1/T33913.pdf>
- Andreu, J.M., Ramírez, J.M. & Raine, A. (2006). Un modelo dicotómico de la agresión: valoración mediante dos auto-informes (CAMA y RPQ), *Psicopatología Clínica, Legal y Forense*, 5, 25-42.
- Arangoitia, A. (2017). *Clima Social Familiar y Agresividad en Adolescentes de 3ero, 4to y 5to de Secundaria de la Institución Educativa Parroquial San Columbano*. [Tesis de pregrado. Universidad César Vallejo, Lima, Perú]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/3617/Arangoitia_PAI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bellasede* [Tesis de maestría, Universidad Libre de Colombia]. <https://repository.unilivre.edu.co/bitstream/handle/10901/17680/TESIS%202019%20OHAROLD%20DAVID%20ARIAS.pdf?sequence=1>
- Babativa, C. (2017). Investigación cuantitativa. AREANDINA <https://digitk.areandina.edu.co/server/api/core/bitstreams/30b26254-a8d2-4cd6-b44f-e107d90d3e6f/content>
- Berkowitz, X. (1996). *Agresión. Causas, consecuencias y control*. Desclée de Briuer. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=236502>
- Bernardo, C., Carbajal, Y. y Contreras, V. (2019). *Metodología de la investigación*, <https://cutt.ly/WEr9jiF>
- Brando, M., Valera, J., y Zarate, Y. (2008). Estilos de apego y agresividad en adolescentes. *Revista de Psicología*, 27(1), 16- 42. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/repesi/v27n1/v27n1a03.pdf>
- Buss A. (1992). *Psicología de la agresión*. Tronque S.A.
- Buss A. y Perry, M. (1996). The aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.

- Calderón, F., Rodríguez, J. y Vera, J. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala* [Tesis de pregrado, Universidad Libre de Colombia]. <https://lc.cx/5mCEus>
- Calsina, J. (2017). *Grado de agresividad de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Santa Fe, Yungay, Ancash 2017* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://lc.cx/RUNSi3>
- Carranza, A. (2020). *Factores determinantes en la agresividad en adolescentes de colegios públicos de Nuevo Chimbote, 2019* [Tesis licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/43235>
- Carrasco, M. y González, M. (2006). *Aspectos Conceptuales De La Agresión: Definición Y Modelos Explicativos*. *Acción Psicológica*, 4(2), 7- 38. <https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>
- Carrasco, M. y González, M. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4 (2),7-38. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=344030758001>
- Castillo, S. (2014). *Juegos populares y tradicionales*. <http://juegostradicionalesseminario2.blogspot.com/>
- Consuegra, N. (2010). *Diccionario de psicología*. 2a. ed. Ecoe Ediciones. https://fhcevirtual.umsa.bo/btecavirtual/sites/default/files/Diccionario_de_Psicologia.pdf
- Cortés, N y López, R. (2019). *Juegos tradicionales, una estrategia para reducir la agresión física y verbal entre estudiantes del curso 201 JT del colegio Distrital Guillermo Cano Isaza*. *Fundación Universitaria Panamericana*, 2019. [Tesis de licenciatura, Fundación Universitaria Panamericana] <https://repositoriocrai.ucompensar.edu.co/handle/compensar/2208>
- Ener, B. (2021). *Calidad de vida familiar relacionado al nivel de agresividad de las adolescentes Cerro de Pasco - Perú – 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión] http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2401/1/T026_71042803_T.pdf
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. *IV Congreso*

Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018. <https://n9.cl/chmsx>

Galvez, M. (2019). *Agresividad y convivencia escolar en estudiantes de primaria de la I.E N° 89552, Nuevo Chimbote-2019* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38768>

García, G. (2011). *El uso de los juegos tradicionales como recurso para el afianzamiento de la identidad cultural del niño en edad preescolar* [Bachelor's thesis, PUCE]. <https://repositoriointerculturalidad.ec/jspui/bitstream/123456789/3228/1/TESIS.pdf>

Geen, R. (2001). *Human aggression* [Agresión humana]. Open University. <https://www.mheducation.co.uk/openup/chapters/0335204716.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Edic. 6ta, <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, L. P. (1998). *Marco metodológico. Metodología de la Investigación*. 2da. Ed. Editorial McGraw. México DF México. <http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/22719/Capitulo3.pdf>

Herrador, J. Guimaraes, R. y Ortí, J. (2013). Juegos tradicionales de Brasil en los sellos postales. *ATHLOS. Revista Internacional de Ciencias Sociales de la Actividad Física, el Juego y el Deporte*, 5, 6 a 17. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5311414.pdf>

Hurlock, E. (2000). *Psicología de la adolescencia*. Paidós. <https://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/9d07ab878a8993e15115cc2eedc876f1.pdf>

Kaplan, H. (1999). *Sinopsis de Psiquiatría. Ciencias de la conducta Psiquiatría clínica*. (7ma ed.). Médica Panamericana. <https://psiquiatriaucv.files.wordpress.com/2013/03/kapaln-y-sadock.pdf>

López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>

Maestro, F. (2005). *Juegos tradicionales*. España <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/mhsalud/article/view/344/291>

- Marsellach, G (2005). *Agresividad Infantil*.
<http://www.psicoadictiva.com/arti/articulo.asp?SiteIdNo=783>
- Martínez, P., Ruiz, A., Ortega, M., Cuberos, T., Sánchez, M. y Zagalaz, J. (2017). Actividad física y conductas agresivas en adolescentes en régimen de acogimiento residencial. *Suma psicológica*, 24 (2), 135-141.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0121438117300164>
- Matalinares, M., Yaringaño, J., Uceda, Y., Fernández, E., Huari, Y., Campos, A. y Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. *Revista IIPSI*, 15(1), 147-161.
<https://www.studocu.com/pe/document/universidad-privada-de-tacna/psicologia-social/adaptacion-peru-agresividad/27716424>
- Meneses, M., y Monge, A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25 (2), 113-124. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Montañés, J.; Parra, M.; Sánchez, T.; López, R.; Latorre, J.; Blanc, P. Sánchez, M.; Serrano, J. y Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos. Revista de la Facultad de Educación de Albacete* Núm. 15 Pág. 235-260
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>
- Montenegro, B y Rodríguez, J. (2021). *Agresividad en adolescentes de una Institución educativa de Chimbote, Ancash, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20500.12692/66477>
- Montero, B. (2017). *Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. Pensamiento Matemático*, VII (1), 75-92.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Olivera de Nalvarte, Y. (2018). *Conductas agresivas en alumnos de cuarto y quinto de educación secundaria de una institución educativa pública del distrito de Villa María del Triunfo*. [tesis, Título Profesional de Licenciada en Psicología]. <https://n9.cl/xiceri>
- Pariapaza, Y. (2019). *Nivel de agresividad en los estudiantes del 6° grado de la IEP 70018 San Jose de Huaraya de la ciudad de Puno* [Tesis, Universidad Nacional del Altiplano]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/15015>
- Pearce, W. (1994). *Nuevos modelos y metáforas comunicacionales: el pasaje de la teoría*

a la praxis, del objetivismo al construccionismo social y de la representación a la reflexividad. Paidós.

Pérez, A. (2018). *Correlacional entre los Niveles de Agresividad y la Convivencia en el Aula de Clase* [Doctoral dissertation, Universidad de la Costa]. <https://n9.cl/551zq>

Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística.* <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Silva, C., Barchelot, L. y Galván, G. (2021). Caracterización de la conducta agresiva y de variables psicosociales en una muestra de adolescentes de la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana. *Psicogente* 24(46), 1-22. <https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4498>

Tronco, J., Ramírez, A. M., Sota, C. S., Baggini, I., & Cervantes, R. M. (2013). La violencia en las escuelas secundarias de México. *Una exploración de sus dimensiones*, FLACSO. <https://lc.cx/Mv8M1w>

Ulloa, M. (2020). *Programa de fábulas para disminuir agresividad en alumnos de 3° de primaria en institución educativa estatal, provincia de Otuzco - 2017* [Tesis, Universidad Nacional de Trujillo]. <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/16231>

Valentini, K. (2017). *Factores de agresividad de los estudiantes de nivel inicial de la I. E. I. N° 243 Santa Clara de Asís, según los casos recepcionados en la DEMUNA del Distrito de Pueblo Libre, Huaylas, Ancash –2017* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/12045>

Zegarra, N. (2019). *Programa de expresión artística para disminuir conductas agresivas en estudiantes del quinto de primaria, Institución Educativa “Santo Domingo de Moro”- Ancash, 2018* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://hdl.handle.net/20.500.12692/34927_p

Anexo N° 1.

MATRIZ DE CONSISTENCIA (EXPERIMENTAL)

TÍTULO: Juegos tradicionales para reducir la agresividad en estudiantes de tercero de secundaria en la provincia del santa, 2023.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿En qué medida la práctica de juegos tradicionales influye en la reducción de la agresividad de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la provincia Del Santa, 2023?	<p>General: Determinar la influencia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la reducción de la agresividad en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la provincia Del Santa.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar la influencia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la reducción de la agresividad física en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la provincia Del Santa. Identificar la influencia que tiene la práctica de juegos tradicionales en la reducción de la agresividad verbal en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la provincia Del Santa. 	<p>General: Hi= La aplicación juegos tradicionales reduce el nivel de agresividad en estudiantes del tercer grado de secundaria de la provincia del Santa. Ho= La aplicación juegos tradicionales no reduce el nivel de agresividad en estudiantes de tercer grado de secundaria en la provincia del Santa.</p> <p>Específicas: H₁: La aplicación de juegos tradicionales reduce el nivel de agresividad física en estudiantes del tercer gradode secundaria de la provincia del Santa. H₂: La aplicación de juegos tradicionales reduce el nivel de agresividad verbal en estudiantes del tercer grado de secundaria de la provincia del santa.</p>	<p>VARIABLE 1: Variable independiente Agresividad</p>	<p>Agresividad física</p>	<p>Tipo de investigación: Tecnológica Aplicada</p> <p>Diseño de investigación: Pre Experimental</p> <p>GE: o1 x 02</p> <p>GE: Grupo experimental O1 : Pre test u observación de entrada (Cuestionario de entrada). X : Variable independiente o experimental (Juegos tradicionales) O2 : Post test u observación de salida (Cuestionario de salida).</p> <p>Población: 264 estudiantes del 3er de secundaria de la institución educativa, "Eleazar Guzmán Barrón y Pedro Pablo Atusparia"</p> <p>Muestra: 94 estudiantes</p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Encuesta Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1996)
				<p>Agresividad verbal</p>	
			<p>VARIABLE 2: Variable dependiente Juegos tradicionales</p>	<p>Juegos motores</p>	
				<p>juegos de reglas</p>	
				<p>Juegos cooperativos</p>	

Anexo N° 2. MATRIZ DEL INSTRUMENTO VALIDADO

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	OPCIONES DE RESPUESTA/ VALORACIÓN
agresividad	Agresividad física	Golpes	1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona	<ul style="list-style-type: none"> • Completamente falso • Bastante falso • Ni verdadero, ni falso • Bastante verdadero • Completamente verdadero
			5. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona	
			9. Si alguien me golpea, le respondo golpeándolo también	
			13. Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal	
			24. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona	
		Frustraciones	7. Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo	
			8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	
			11. Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar	
			16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	
			17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago	
			21. Hay gente que me incita hasta tal punto que llegamos a pegarnos	
			22. Algunas veces pierdo los estribos sin razón	
			25. Tengo dificultades para controlar mi genio	

			26. Algunas ocasiones siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas	
			27. He amenazado a gente que conozco	
			29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas	
Agresividad verbal	Insultos		2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos	
			10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	
			14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos	
			18. Mis amigos dicen que discuto mucho	
			20. Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas	
			10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	
	Amenazas		4. A veces soy bastante envidioso	
			6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente	
			12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades	
			15. Soy una persona apacible	
			19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva	
			23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables	
			28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán	

**Anexo N° 3. FICHA DE RECOLECCION DE DATOS.
CUESTIONARIO DE AGRESIÓN DE A. BUSS**

1. EDAD:..... 2. SEXO:..... SECCION:..... 4. FECHA :.....

I. INSTRUCCIONES: A continuación, se presentan una serie de afirmaciones con respecto a situaciones que podrían ocurrirte. Contesta escribiendo un aspa "X" según la alternativa que mejor describa tu opinión. No hay respuestas buenas o malas, sólo interesa conocer la forma como tú percibes, sientes y actúas en esas situaciones.

CF= Completamente falso BF= Bastante falso
VF= Ni verdadero, ni falso BV= Bastante verdadero
CV= Completamente verdadero

Recuerda que debes contestar cada pregunta con completa seriedad y honestidad. Toda la información recaudada mediante este cuestionario será de carácter confidencial.

Cuestionario	CF	BF	VF	BV	CV
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
2. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
3. Me enojo rápidamente, pero se me pasa en seguida					
4. A veces soy bastante envidioso.					
5. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
6. A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
7. Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
8. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
9. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también					
10. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos					
11. Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13. Suelo involucrarme en la peleas algo más de lo normal.					
14. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
15. Soy una persona apacible.					
16. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18. Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20. 20. Sè que mis «amigos» me critican a mis espaldas					
21. Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.					
22. Algunas veces pierdo el control sin razón					
23. Desconfío de desconocidos demasiado amigables					
24. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona					
25. Tengo dificultades para controlar mi genio					
26. Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27. He amenazado a gente que conozco.					
28. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas					

II BIMESTRE
UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 03/04 -2023
Sesión de aprendizaje N°5

I. TITULO DE UNIDAD: “Cuidamos nuestra comunidad logrando una adecuada cultura ambiental “

II. DATOS INFORMATIVOS:

1. Unidad de gestión educativa local: santa
2. Institución educativa : N° 88013 Eleazar Guzmán Barrón
3. Área curricular : Educación física
4. Ciclo VII
5. Grado y sección : 3°ro C secundaria
6. Duración :90 min
7. Nro. De horas : 2 horas
8. Docente responsable : Simon Pedro Ramos Osorio
9. Director : Karina Justiniani Sucno
10. Fecha y hora : 02/06/23

III. TEMA DE LA SESIÓN: juegos tradicionales la carretilla

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que estudiante desarrolle la fuerza como también el trabajo en equipo..

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Procesos	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	tiempo
Inicio	<p>Bienvenida a los estudiantes: Saludamos y damos la bienvenida a los estudiantes. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la clase de Educación Física.</p> <p>Motivación: Nombre: juego en grupo con aros</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Ejercitar tu cuerpo • Materiales: platos, bastones, conos, silbato. • Desarrollo: El profesor dará las indicaciones que todos los estudiantes troten por todo el espacio establecido, para que cuando el docente diga tocamos la espalda de sus compañero se queda inmóvil, gana el que no se deja tocar la espalda. <p>Variante: primero lo realizaremos individual luego serán en grupos de 2 , 4 a más.</p> <p>Reglas: 1. Deben escuchar al docente las indicaciones</p> <p>Saberes previos: ¿Conocen que son los juegos tradicionales las carretillas? ¿será importante el juego de las carretillas en nuestra vida diaria?.</p>	20 min

	<p>Conflicto cognitivo: ¿De qué manera los juegos tradicionales me ayuda en mi futuro?</p> <p>Propósito de la sesión: Que estudiante desarrolle la fuerza como también el trabajo en equipo.</p> <p>El calentamiento de los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • todos los estudiantes trotamos en filas en la losa. • Luego hacemos laterales con pequeños saltos. • Trotar levantando rodillas. • Luego estiramos. 	
<p>Desarrollo</p>	<p>EDUCACIÓN DEL MOVIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Iniciación de la actividad a realizar. ➢ Fundamentos <ul style="list-style-type: none"> • Condición física. • Postura al desplazarse. • Postura adecuada de manos y pies. • Desplazamientos. ➢ Hidratación. ➢ DESARROLLO DEL TEMA <p>Carrera de carretillas Si con el último juego no te cansaste, te prometemos que con este si lo harás. Las carreras de carretillas humanas son de los juegos tradicionales del Perú perfectos para actividades al aire libre, ya que no necesita nada más que la disposición de los participantes a ensuciarse un poquito.</p> <p>Instrucciones Organiza a todos los participantes en parejas y pídeles que elijan quien será la “carretilla humana” para la carrera. Una vez los participantes estén organizados, alinéalos en el punto de salida con una distancia de al menos 2 metros entre cada participante para que no se lastimen. El participante que será la carretilla debe permanecer acostado frente a su pareja que cargará sus pies. Cuando des el pitazo de salida, los jugadores que estén de pie deben coger por ambas piernas a su pareja y caminar lo más rápido que puedan hasta la meta. Cuando lleguen a la meta deberán cambiar de posiciones y regresar al punto de salida. La primera pareja que complete el circuito, gana la carrera.</p> <p>Reglas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La pareja que este “caminando” con las manos nunca deberá de tocar el suelo con ninguna otra parte de su cuerpo. 2. La persona que esté de pie llevando a la otra persona, en ningún momento podrá soltarle los pies a la otra persona. 3. Tendrán que llegar si o si a la línea que marcaremos a una distancia para poder intercambiarse los papeles. 	<p>60min</p>

	La persona que este debajo no podrá bajar los pies hasta atravesado alguna de esas líneas pintadas.	
Cierre	<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y fortalecimiento de las normas de convivencia. • Realizar la activación corporal antes de realizar un deporte. • Consumir alimentos saludables y evitar la comida chatarra. <p>➤ Hidratación.</p> <p>➤ Aseo personal.</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Para qué me servirá lo aprendido?</p> <p>¿Cómo podemos mejorar?</p>	10 min

III UNIDAD DE APRENDIZAJE 2023
SESIÓN DE APRENDIZAJE
“El baloncesto como deporte de ayuda a la conservación de la salud y el bienestar personal.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : Pedro Pablo Atusparia
 1.2. GRADO Y SECCIÓN : 3ro “A-B”
 1.3. CICLO : VII
 1.4. FECHA : 05/06/23
 1.5. Lugar : Nuevo Chimbote
 1.6. DOCENTE : Zelada Castillo Enzo
 1.7. PRACTICANTE : Vásquez Jiménez Bruno
 1.8. DIRECTOR(A) : Javier Barreno Flores

II.- TEMA DE LA SESIÓN:

Familiarización de los fundamentos técnico del básquet a base de juegos pre-deportivos (Pase)

III. PROPÓSITO:

Valoramos la importancia de desarrollar habilidades, destrezas, precisión y la coordinación oculo-manual a través del movimiento y los juegos pre deportivos.

III.- MOMENTOS DE LA SESIÓN:

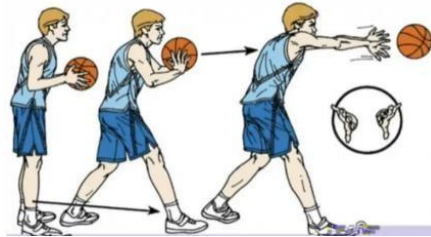
PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y /O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<p>Saludo a los estudiantes Se les hará recordar a los estudiantes las normas de convivencia.Se les preguntara a los estudiantes: ¿Alguna vez escucharon de cómo trabajar las actividades pre deportivas en básquet y el fundamento del pase? ¿Quién de ustedes se consideraría mejor realizando los pases?Se les realizara la pregunta de conflicto cognitivo: ¿En qué creen que en lo físico nos podría ayudar a realizar juegos pre deportivos en basquet?</p> <p>Damos a conocer el propósito de la clase: Valoramos la importancia de desarrollar habilidades, destrezas, precisión y la coordinación oculo-manual a través del movimiento y los juegos pre deportivos.</p> <p>LOS ESTUDIANTES REALIZARA CALENTAMIENTO: *Se realizarán elongaciones como: -Estiramiento de cuádriceps</p>	20m.

	<p>-Flexiones de la cadera -Estiramiento de isquiotibiales</p> <p>* Se realizarán polichinelas con la ayuda y guía del docente por 1 min- alternando</p> <p>*Ejercicios de reacción y piques 5 min dividiendo a los alumnos en 4 columnas para fomentar el orden y la rápida fluidez del ejercicio.</p> <p>*Los estudiantes en círculo realizaran un trote ligero por todo el campo 2 min. Haciendo variaciones con saltos y levantamiento de pies hacia los glúteos.</p> <p>* Luego movimiento de las articulaciones en sentido horario y anti horario para enfriar por 30seg.</p> <p>Al finalizar acontece la primera pausa de 30 segundos para descansar y explicarel siguiente paso de la sesión:</p>	
DESARROLLO	<p>Aplicación de Tesis: “Juegos tradicionales para reducir la agresividad en estudiantes de tercero desecundaria...”</p> <p>Juego tradicional que se aplicara: EL LOBO</p> <p>El juego del Lobo es un juego tradicional del Perú muy popular entre los niños y adolescentes. Este emocionante juego en grupo requiere habilidad, estrategia y un pocode astucia para ganar.</p> <p>Reglas e instrucciones</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los jugadores se dividen en dos grupos: los lobos y las ovejas. 2. Se marca una línea en el suelo para separar el territorio de los lobos del de lasovejas. 3. El objetivo de las ovejas es cruzar el territorio de los lobos y llegar a la línea dellegada sin ser atrapados por los lobos. 4. El objetivo de los lobos es atrapar a las ovejas antes de que lleguen a la líneade llegada. 5. Las ovejas se mueven en grupo, mientras que los lobos pueden moverse libremente. 6. Si un lobo toca a una oveja, esta queda eliminada del juego. 7. Las ovejas pueden protegerse unas a otras bloqueando el camino de los lobos. 8. El juego termina cuando todas las ovejas han sido atrapadas o cuando hanllegado a la línea de llegada. <p>Este juego ayuda a los adolescentes a desarrollar habilidades de trabajo en equipo, estrategia y resolución de problemas mientras se divierten.</p>	80m.

Tipos de pases en baloncesto

Pase de pecho

El **pase de pecho** es un tipo de pase en el cual el balón sale del pecho del pasador y va al pecho del receptor. El pase de pecho es el pase más utilizado en básquet, ya que la técnica del pase es relativamente sencilla.



El pase de pecho se realiza con las dos manos. El jugador que hace el pase empuja el balón desde la altura del pecho con los dos brazos a la vez, haciendo fuerza con los brazos y las manos para que el balón vaya recto y llegue al pecho del compañero.

demás, el jugador puede mover el pie dominante hacia adelante para ganar impulso. En general, el pase de pecho es el primer tipo de pase que se enseña en baloncesto, además, se suele explicar en etapas muy iniciales para que los niños puedan empezar a darse pases entre ellos.

En comparación con otros tipos de pases del baloncesto, el pase de pecho tiene la ventaja que es muy simple de hacer y se puede transmitir más fuerza en el pase porque se realiza con dos manos. Por contra, tiene la desventaja de que los defensores pueden interceptar el balón fácilmente.

Pase picado


El **pase picado**, también llamado **pase de pique**, es un pase en el cual el balón golpea el suelo antes de llegar al receptor. Este tipo de pase se puede hacer con dos manos o con una sola mano.



El pase picado sirve para dificultar robar el balón al rival, ya que es más difícil interceptar el balón si bota que si va recto. Si se hace con dos manos, el jugador que

realiza el pase picado empuja el balón desde su pecho con los dos brazos a la vez, apuntado hacia el suelo y haciendo suficiente fuerza para que el balón rebote en el suelo y llegue al compañero. Al mismo tiempo, el jugador avanza su pierna dominante para ganar fuerza y equilibrio.

Pase por encima de la cabeza

	<p>El pase por encima de la cabeza es un pase en el que el balón sale de la cabeza del pasado y llega al receptor en el pecho o en la mano sin rebotar en el suelo.</p>  <p>En baloncesto, el pase por encima de la cabeza sirve para lanzar el balón desde más altura, de manera que el defensor no pueda robarlo. Para hacer un pase por encima de la cabeza, se debe poner la pelota encima de la cabeza con las dos manos, y luego se empuja el balón hacia adelante extendiendo los dos brazos para pasárselo al compañero. Simultáneamente, el pasador puede hacer un paso hacia adelante para ganar fuerza y estabilidad.</p> <p>En inglés, el pase por encima de la cabeza se dice <i>overhead pass</i>. Las palabras utilizadas en los dos idiomas describen muy bien cómo es este tipo de pase.</p> <p>La principal ventaja del pase por encima de la cabeza es que resulta muy fácil de realizar en comparación con otros tipos de pases del básquetbol. Sin embargo, no se genera tanta fuerza y por tanto es un pase de distancias medias o cortas.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Los estudiantes realizarán:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Elegir un juego o deporte de su preferencia. ❖ Al culminar se realiza el aseo e rehidratación. <p>Ya en el aula los estudiantes responderán las siguientes interrogantes:</p> <p>¿QUÉ APRENDIMOS HOY?</p> <p>¿QUÉ LES PARECIO LO QUE REALIZAMOS HOY?</p> <ul style="list-style-type: none"> • EL DOCENTE SE DESPIDE DE LOS ESTUDIANTES. 	<p>35m.</p>

II BIMESTRE
UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 03/04 -2023
Sesión de aprendizaje N°6

I. TÍTULO DE UNIDAD: “Cuidamos nuestra comunidad logrando una adecuada cultura ambiental “

II. DATOS INFORMATIVOS:

11. Unidad de gestión educativa local: santa
12. Institución educativa : N° 88013 Eleazar Guzmán Barrón
13. Área curricular : Educación física
14. Ciclo VII
15. Grado y sección : 3°ro C secundaria
16. Duración :90 min
17. Nro. De horas : 2 horas
18. Docente responsable : Simon Pedro Ramos Osorio
19. Director : Karina Justiniani Sucno
20. Fecha y hora : 07/07/23

III. TEMA DE LA SESIÓN: juegos tradicionales carrera de encostalados

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que estudiante desarrolle la fuerza en las piernas y el equilibrio y trabajar en equipo.

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Procesos	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	tiempo
Inicio	<p>Bienvenida a los estudiantes: Saludamos y damos la bienvenida a los estudiantes. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la clase de Educación Física.</p> <p>Motivación:</p> <p>Nombre: juego en grupo con aros</p> <ul style="list-style-type: none">• Objetivo: Ejercitar tu cuerpo• Materiales: platos, bastones, conos, silbato.• Desarrollo: El profesor dará las indicaciones que todos los estudiantes troten por todo el espacio establecido, para que cuando el docente diga tocamos la espalda de sus compañero se quera inmóvil, gana el que no se deja tocar la espalda.	20 min

	<p>Variante: primero lo realizaremos individual luego serán en grupos de 2 ; 4 a más. .</p> <p>Reglas: 1. Deben escuchar al docente las indicaciones</p> <p>Saberes previos: ¿Conocen que son los juegos tradicionales carrera de encostados? ¿Será importante el juego de la carrera de encostados en nuestra vida diaria?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿De qué manera me ayuda los juegos tradicionales carrera de encostados me ayuda en mi futuro?</p> <p>Propósito de la sesión: Que estudiante desarrolle la fuerza en las piernas y equilibrio y trabajar en equipo.</p> <p>El calentamiento de los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos los estudiantes trotamos en filas en la losa. • Luego hacemos laterales con pequeños saltos. • Trotar levantando rodillas. • Luego estiramos. 	
Desarrollo	<p>EDUCACIÓN DEL MOVIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Iniciación de la actividad a realizar. ➤ Fundamentos <ul style="list-style-type: none"> • Condición física. • Postura al desplazarse. • Postura adecuada de manos y pies.. • Desplazamientos. ➤ Hidratación. ➤ DESARROLLO DEL TEMA <p>CARRERA DE COSTALES</p> <p>Estamos llegando a nuestros últimos juegos tradicionales del Perú para eventos y celebraciones al aire libre, pero eso no significa que estos últimos sean los más aburridos.</p> <p>Todo lo contrario, puede que competir dentro de un costal te llegue a gustar más que saltar sobre un avioncito.</p>	80min

	<p>Instrucciones</p> <p>Las instrucciones para jugar carrera de embolsado o encostalados son muy simples: Únicamente deberás conseguir algunos costales, colocar a los palpitanes en dichos costales y alinearlos a todos en la línea de salida.</p> <p>Al escuchar o ver la señal, los participantes deberán saltar dentro de los costales hasta la meta. El ganador será el primero en llegar.</p> <p>Reglas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si el jugador saca un pie o los dos de su costal queda eliminado. 2. Únicamente está permitido saltar dentro del saco y no intentar caminar con él. 	
<p>Cierre</p>	<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y fortalecimiento de las normas de convivencia. • Realizar la activación corporal antes de realizar un deporte. • Consumir alimentos saludables y evitar la comida chatarra. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hidratación. ➤ Aseo personal. <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Para qué me servirá lo aprendido?</p> <p>¿Cómo podemos mejorar?</p>	<p>10 min</p>

II BIMESTRE
UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 03/04 -2023
Sesión de aprendizaje N°7

I. TITULO DE UNIDAD: “Cuidamos nuestra comunidad logrando una adecuada cultura ambiental “

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 21. Unidad de gestión educativa local: santa
- 22. Institución educativa : N° 88013 Eleazar Guzmán Barrón
- 23. Área curricular : Educación física
- 24. Ciclo VII
- 25. Grado y sección : 3°ro C secundaria
- 26. Duración :90 min
- 27. Nro. De horas : 2 horas
- 28. Docente responsable : Simon Pedro Ramos Osorio
- 29. Director : Karina Justiniani Sucno
- 30. Fecha y hora : 14/07/23


III. TEMA DE LA SESIÓN: juegos tradicionales kiwi

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que estudiante desarrollen el trabajo en equipo sin lastimar a sus compañeros.

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Procesos	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y/O ACTIVIDADES	tiempo
Inicio	<p>Bienvenida a los estudiantes: Saludamos y damos la bienvenida a los estudiantes. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la clase de Educación Física.</p> <p>Motivación:</p> <p>Nombre: juego en grupo con aros</p> <ul style="list-style-type: none"> Objetivo: Ejercitar tu cuerpo Materiales: platos, bastones, conos, silbato. Desarrollo: El profesor dará las indicaciones que todos los estudiantes troten por todo el espacio establecido, para que cuando el docente diga tocamos la espalda de sus compañero se quera inmóvil, gana el que no se deja tocar la espalda. <p style="text-align: center;">Variante: primero lo realizaremos individual luego serán en grupos de 2 , 4 a más. .</p> <p>Reglas:</p>	20 min

	<p>1. Deben escuchar al docente las indicaciones</p> <p>Saberes previos: ¿Conocen que son los juegos tradicionales kiwi? ¿Será importante el juego para desarrollar el kiwi en nuestra vida diaria?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿De que manera me ayuda los juegos tradicionales kiwi me ayuda en mi futuro?.</p> <p>Propósito de la sesión: Que estudiante desarrollen el trabajo en equipo sin lastimar a sus compañeros.</p> <p>El calentamiento de los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos los estudiantes trotamos en filas en la losa. • Luego hacemos laterales con pequeños saltos. • Trotar levantando rodillas. • Luego estiramos. 	
<p>Desarrollo</p>	<p>EDUCACIÓN DEL MOVIMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Iniciación de la actividad a realizar. ➤ Fundamentos <ul style="list-style-type: none"> • Condición física. • Postura al desplazarse. • Postura adecuada de manos y pies.. • Desplazamientos. ➤ Hidratación. ➤ DESARROLLO DEL TEMA <p>Los estudiantes se forman dos equipos con la misma cantidad de participantes, uno de los equipos se encargará de tumbar una pirámide de latas con un balón.</p> <p>Luego intentará volverlo armar, mientras que el otro equipo tratará de eliminar a sus oponentes con la misma pelota y evitará en todo momento que el otro equipo.</p> <p>El juego termina cuando todos estudiantes están tocado por el balón o el equipo contrario arma la pirámide de latas.</p>	<p>60min</p>

		
<p>Cierre</p>	<p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y fortalecimiento de las normas de convivencia. • Realizar la activación corporal antes de realizar un deporte. • Consumir alimentos saludables y evitar la comida chatarra. <p>➤ Hidratación.</p> <p>➤ Aseo personal.</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Para qué me servirá lo aprendido?</p> <p>¿Cómo podemos mejorar?</p>	<p>10 min</p>

III UNIDAD DE APRENDIZAJE 2023 SESIÓN DE APRENDIZAJE

“El baloncesto como deporte de ayuda a la conservación de la salud y el bienestar personal.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : “Pedro Pablo Atusparia”
 1.2. GRADO Y : 3ro “A-B”
 SECCIÓN
 1.3. CICLO : VII
 1.4. FECHA : 26/06/23
 1.5. Lugar : Nuevo Chimbote
 1.6. DOCENTE : Zelada Castillo Enzo
 1.7. PRACTICANTE : Vásquez Jiménez Bruno
 1.8. DIRECTOR(A) : Javier Barreno Flores

II.- TEMA DE LA SESIÓN:


Familiarización de los fundamentos técnico del básquet a base de juegos pre-deportivos (RECEPCION)

III. PROPÓSITO:

Valoramos la importancia de desarrollar habilidades, destrezas, precisión y la coordinación oculo-manual a través del movimiento y los juegos pre deportivos.

III.- MOMENTOS DE LA SESIÓN:

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y /O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<p>Saludo a los estudiantes Se les hará recordar a los estudiantes las normas de convivencia. Se les preguntara a los estudiantes: ¿alguna vez escucharon de cómo trabajar las actividades predeportivas en básquet y el fundamento de la recepción? ¿Quién de ustedes se consideraría mejor realizando la recepción? Se les realizara la pregunta de conflicto cognitivo: ¿En qué creen que en lo físico nos podría ayudar a realizar juegos pre deportivos en la recepción? Damos a conocer el propósito de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoramos la importancia de desarrollar habilidades, destrezas, precisión y la coordinación oculo-manual a través del movimiento y los juegos pre deportivos. <p>LOS ESTUDIANTES REALIZARA CALENTAMIENTO: *Se realizarán elongaciones como: -Estiramiento de cuádriceps</p>	20m.

	<p>-Flexiones de la cadera -Estiramiento de isquiotibiales * Se realizarán polichinelas con la ayuda y guía del docente por 1 min- alternando *Ejercicios de reacción y piques 5 min dividiendo a los alumnos en 4columnas para fomentar el orden y la rápida fluidez del ejercicio. *Los estudiantes en círculo realizaran un trote ligero por todo el campo 2 min. Haciendo variaciones con saltos y levantamiento de pies hacia los glúteos. * Luego movimiento de las articulaciones en sentido horario y anti horario para enfriar por 30 segundos. Al finalizar acontece la primera pausa de 30 segundos para descansar y explicar el siguiente paso de la sesión:</p>	
DESARROLLO	<p>Aplicación de Tesis: “Juegos tradicionales para reducir la agresividad en estudiantes de tercero de secundaria...” Juego tradicional que se aplicara:</p> <p>Agua y cemento Actividad avanzada Agua y cemento Se divide el total de estudiantes en dos grupos: uno será “agua” y el otro grupo será “cemento”. El juego se inicia cuando los estudiantes que son “cemento” persiguen a los que son “agua”. Si los tocan, estos automáticamente se convierten en cemento, quedando paralizados en su sitio hasta que uno de sus compañeros de grupo, que no haya sido tocado, los desencante con otro toque.</p> <p>Variantes: los niños, para desencantar, pasan entre las piernas del compañero encantado o pasan por encima. Actividad de aplicación Hago mi lista Los estudiantes forman grupos de cinco elaborando un listado de algunos juegos tradicionales de su comunidad donde se utilice el cuerpo y el entorno.</p>  <p>Pueden recordar alguna conversación con los padres o abuelas, en las que les hayan contado cuáles eran sus juegos favoritos de infancia. Además, deben anotar las reglas de estos juegos para ponerlas en práctica en la siguiente clase. Continuamos con el desarrollo de la clase: ¿Cómo desarrollamos la recepción en el básquet? Antes de sumergirnos en los detalles, recordemos que la recepción en el baloncesto implica acoger el balón en movimiento y controlarlo para poder continuar con el juego. La recepción se realiza tanto en pases de compañeros de equipo como en rebotes de tiros errados. A continuación,</p>	80m.

	<p>presentaremos una lista de los tipos de recepción más comunes en el baloncesto, con una breve descripción de cada uno:</p> <p>Tipos de recepción en el baloncesto</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recepción de pase de pecho <p>Este tipo de recepción se realiza con las manos en posición de pecho y los dedos apuntando hacia arriba. Se utiliza para pases acorta y media distancia.</p> 2. Recepción de pase picado <p>En este caso, el balón se recibe con una ligera flexión de las piernas y se golpea contra el suelo antes de ser agarrado. Se usa principalmente para pases largos o cuando se está en movimiento.</p> 3. Recepción de pase con una mano <p>Esta recepción se realiza con una sola mano extendida hacia el balón. Es útil cuando se necesita alcanzar un pase lejano o cuando se quiere engañar al defensor.</p> 4. Recepción de pase con ambas manos <p>En esta técnica, se utiliza ambas manos para recibir el pase. Se recomienda cuando se necesita mayor control y seguridad en la recepción.</p> 5. Recepción de rebote defensivo <p>Este tipo de recepción implica atrapar el balón después de un tiro fallado del equipo contrario. Se busca evitar que el equipo contrario obtenga una segunda oportunidad de anotar.</p> 	
<p>CIERRE</p>	<p>Los estudiantes realizaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Elegir un juego o deporte de su preferencia. ❖ Al culminar se realiza el aseo e rehidratación. <p>Ya en el aula los estudiantes responderán las siguientes interrogantes: ¿QUÉ APRENDIMOS HOY? ¿QUÉ LES PARECIO LO QUE REALIZAMOS HOY?</p> <ul style="list-style-type: none"> • EL DOCENTE SE DESPIDE DE LOS ESTUDIANTES. 	<p>35m.</p>

III UNIDAD DE APRENDIZAJE 2023 SESIÓN DE APRENDIZAJE

“El baloncesto como deporte de ayuda a la conservación de la salud y el bienestar personal.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : “Pedro Pablo Atusparia”
1.2. GRADO Y SECCIÓN : 3ro “A-B”
1.3. CICLO : VII
1.4. FECHA : 12/06/23
1.5. Lugar : Nuevo Chimbote
1.6. DOCENTE : Zelada Castillo Enzo
1.7. PRACTICANTE : Vásquez Jiménez Bruno
1.8. DIRECTOR(A) : Javier Barreno Flores


II.- TEMA DE LA SESIÓN:

Familiarización de los fundamentos técnico del básquet a base de juegos pre-deportivos (Dribling)

III. PROPÓSITO:

Valoramos la importancia de desarrollar habilidades, destrezas, precisión y la coordinación oculo-manual a través del movimiento y los juegos pre deportivos. **III.- MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y /O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<p>Saludo a los estudiantes Se les hará recordar a los estudiantes las normas de convivencia. Se les preguntara a los estudiantes: ¿alguna vez escucharon de cómo trabajar las actividades predeportivas en básquet y el fundamento del dribling? ¿Quién de ustedes se consideraría mejor realizando el dribling? Se les realizara la pregunta de conflicto cognitivo: ¿En qué creen que en lo físico nos podría ayudar a realizar juegos pre deportivos en dribling? Damos a conocer el propósito de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none">• Valoramos la importancia de desarrollar habilidades, destrezas, precisión y la coordinación oculo-manual a través del movimiento y los juegos pre deportivos. <p>LOS ESTUDIANTES REALIZARA CALENTAMIENTO: *Se realizarán elongaciones como: -Estiramiento de cuádriceps</p>	20m.

	<p>-Flexiones de la cadera -Estiramiento de isquiotibiales * Se realizarán polichinelas con la ayuda y guía del docente por 1 min- alternando *Ejercicios de reacción y piques 5 min dividiendo a los alumnos en 4 columnas para fomentar el orden y la rápida fluidez del ejercicio. *Los estudiantes en círculo realizaran un trote ligero por todo el campo 2 min. Haciendo variaciones con saltos y levantamiento de pies hacia los glúteos. * Luego movimiento de las articulaciones en sentido horario y anti horario para enfriar por 30seg. Al finalizar acontece la primera pausa de 30 segundos para descansar y explicar el siguiente paso de la sesión:</p>	
DESARROLLO	<p>Aplicación de Tesis: “Juegos tradicionales para reducir la agresividad en estudiantes de tercerode secundaria...” Juego tradicional que se aplicara: El juego tradicional Los 7 Pecados se juega con una pelota y el objetivo es ser el primero en acumular siete pecados. Para jugar, se siguen los siguientes pasos: Un jugador lanza la pelota al aire mientras grita el nombre de un objeto. Los demás jugadores corren para atrapar la pelota antes de que rebote. El jugador que atrapa la pelota elige a otro jugador para intentar darle con la pelota. Si el jugador elegido es golpeado, recibe un pecado. Si el jugador elegido no es golpeado, el lanzador recibe un pecado. El jugador que primero acumule siete pecados pierde el juego. Este juego se puede jugar con seis o más participantes en un espacio amplio.</p>  <p>Continuamos con el desarrollo de la clase: ¿Qué es un dribling en baloncesto? <u>Definición de Dribling</u></p>	80m.

	<p>El dribling en baloncesto, también conocido como dribbling, bote, o manejo de balón, es el nombre que recibe el recurso técnico que hace un jugador cuando se desplaza botando el balón. Según esta definición delo que es el dribling podemos decir que un jugador que se desplaza por el campo botando el balón es un jugador que está driblando o haciendoun dribling. Por tanto: Driblar es desplazarse con balón.</p> <p>Tipos de dribling En el mundo del basket hay debate entre los entrenadores sobre cuáles son los tipos de dribling que existen o que se dan en un partido de baloncesto, pero sí hay cierto consenso en que esta clasificación mínima sirve para diferenciar <i>a grosso modo</i> los distintos tipos de manejo de balón o tipos de dribbling.</p> <p>Dribling de velocidad El bote de velocidad, dribling de velocidad, o bote de progresión se caracteriza porque el jugador empuja el balón hacia adelante hasta el límite de forma que pierde ligeramente el control de la pelota, lo cual permite al jugador esprintar “persiguiendo” el balón. Este tipo de manejo implica riesgo de perder la posesión del balón pero permite al jugador desplazarse a máxima velocidad. La posición del cuerpo del jugador se verá ligeramente inclinada hacia adelante, con el brazo extendido.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Los estudiantes realizaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Elegir un juego o deporte de su preferencia. ❖ Al culminar se realiza el aseo e rehidratación. <p>Ya en el aula los estudiantes responderán las siguientes interrogantes: ¿QUÉ APRENDIMOS HOY? ¿QUÉ LES PARECIO LO QUE REALIZAMOS HOY?</p> <ul style="list-style-type: none"> • EL DOCENTE SE DESPIDE DE LOS ESTUDIANTES. 	<p>35m.</p>



III UNIDAD DE APRENDIZAJE 2023 SESIÓN DE APRENDIZAJE

“El baloncesto como deporte de ayuda a la conservación de la salud y el bienestar personal.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : “Pedro Pablo Atusparia”
1.2. GRADO Y SECCIÓN : 3ro “A-B”
1.3. CICLO : VII
1.4. FECHA : 19/06/23
1.5. Lugar : Nuevo Chimbote
1.6. DOCENTE : Zelada Castillo Enzo
1.7. PRACTICANTE : Vásquez Jiménez Bruno
1.8. DIRECTOR(A) : Javier Barreno Flores

II.- TEMA DE LA SESIÓN:

Familiarización de los fundamentos técnico del básquet a base de juegos pre-deportivos (Lanzamiento o Tiros)

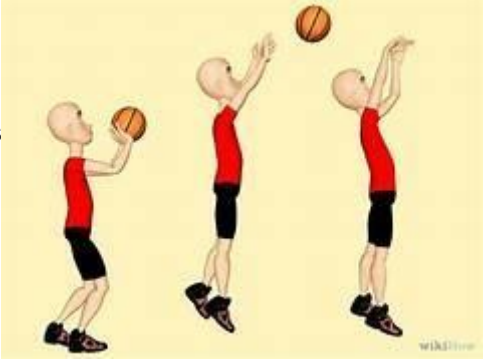
III. PROPÓSITO:

Valoramos la importancia de desarrollar habilidades, destrezas, precisión y la coordinación oculo-manual a través del movimiento y los juegos pre deportivos.

III.- MOMENTOS DE LA SESIÓN:

PROCESOS	DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS Y /O ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<p>Saludo a los estudiantes Se les hará recordar a los estudiantes las normas de convivencia. Se les preguntara a los estudiantes: ¿alguna vez escucharon de cómo trabajar las actividades pre deportivas en básquet y el fundamento del Tiro? ¿Quién de ustedes se consideraría mejor realizando el Tiro? Se les realizara la pregunta de conflicto cognitivo: ¿En qué creen que en lo físico nos podría ayudar a realizar juegos pre deportivos en el Tiro? Damos a conocer el propósito de la clase:</p> <ul style="list-style-type: none">• Valoramos la importancia de desarrollar habilidades, destrezas, precisión y la coordinación oculo-manual a través del movimiento y los juegos pre deportivos. <p>LOS ESTUDIANTES REALIZARA CALENTAMIENTO: *Se realizarán elongaciones como: -Estiramiento de cuádriceps</p>	20m.

	<p>-Flexiones de la cadera -Estiramiento de isquiotibiales * Se realizarán polichinelas con la ayuda y guía del docente por 1 min-alternando *Ejercicios de reacción y piques 5 min dividiendo a los alumnos en 4columnas para fomentar el orden y la rápida fluidez del ejercicio. *Los estudiantes en círculo realizaran un trote ligero por todo el campo2 min. Haciendo variaciones con saltos y levantamiento de pies hacia losglúteos. * Luego movimiento de las articulaciones en sentido horario y anti horario para enfriar por 30segundos. Al finalizar acontece la primera pausa de 30 segundos para descansar y explicarel siguiente paso de la sesión:</p>	
DESARROLLO	<p>Aplicación de Tesis: “Juegos tradicionales para reducir la agresividad en estudiantes de tercero desecundaria...” Juego tradicional que se aplicara: MATAGENTE se convirtió en el juego más practicado por los chicos. Consistía en agrupar a varios niños dentro de un círculo, mientras dos personas fuera de él lanzaban lapelota para ‘matar gente’. Los pequeños que se encontraban dentro del círculo debían esquivar los balones, pero si uno de ellos la agarraba, podía salvar a un compañero ya eliminado. El “matagente”, también conocido como “quemado” o “ponchado” en otras partes de Latinoamérica, es tal vez uno de los juegos infantiles más populares en el mundo. Como dicen los memes, quien no lo ha jugado en el barrio, no ha tenido infancia. Sin embargo, en la actualidad, este juego se toma muy en serio, al punto que se ha convertido en un deporte de alta competencia que acaba de tener su primer campeonato mundial en Manchester, Reino Unido, con la presencia de selecciones de 10 países. “Es un deporte rápido, ágil, pero que cualquier persona que pueda correr, lanzary agarrar una pelota puede practicar. Por eso, tal vez haya crecido tanto en popularidad”, le dijo a la BBC el presidente de la Asociación Mundial de Dodgeball, Tim Hickson.</p>  <p>Continuamos con el desarrollo de la clase: ¿ Cómo desarrollamos el lanzamiento en básquet?</p> <p>En baloncesto, el tiro a canasta, también llamado lanzamiento a canasta, esun movimiento ofensivo en el cual el jugador con posesión del balón tira el balón a canasta con la intención de meter el balón por el aro.</p>	80m.

	<p>El tiro en baloncesto puede valer 1, 2 o 3 puntos. Los tiros libres siempre valen 1 punto, los tiros de dentro la línea de triple son de 2 puntos, y los tiros de fuera de la línea de triple suman 3 puntos al marcador.</p> <p>En básquet tener un buen porcentaje de tiro es muy importante, ya que permite a los jugadores tener más recursos para anotar. Asimismo, si un equipo no es capaz de meter tiros lejanos, la defensa cerrará en la zona y será más difícil anotar.</p>  <p>Por último, destacar que un tirador en baloncesto es aquel jugador especializado en meter puntos a partir de tiros, especialmente con lanzamientos de larga distancia. Lógicamente, para ser un buen tirador se deben poseer excelentes porcentajes de tiro desde todas las posiciones.</p> <p>Técnica de tiro</p> <p>Una buena técnica de tiro ayudará al jugador a encestar más tiros. La técnica clásica de tiro en baloncesto consiste en:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Agarre del balón: en baloncesto se tira con una sola mano. Por lo tanto, la mano de tiro debe estar extendida encima del balón y, por otro lado, la otra mano sirve de acompañamiento durante todo el tiro. Se debe sujetar la pelota solo con los dedos, la palma de la mano no debería tocar el balón. Además, las dos manos deben colocarse de manera que formen una T. 2. Posición del cuerpo: todo el cuerpo debe estar equilibrado, por lo que debes flexionar las rodillas. Asimismo, el cuerpo tiene que estar recto y la cabeza mirando al aro. Las rodillas estarán separadas durante todo el tiro, incluso después de saltar. 	
<p>CIERRE</p>	<p>Los estudiantes realizaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Elegir un juego o deporte de su preferencia. ❖ Al culminar se realiza el aseo e rehidratación. <p>Ya en el aula los estudiantes responderán las siguientes interrogantes:</p> <p>¿QUÉ APRENDIMOS HOY?</p> <p>¿QUÉ LES PARECIO LO QUE REALIZAMOS HOY?</p> <ul style="list-style-type: none"> • EL DOCENTE SE DESPIDE DE LOS ESTUDIANTES. 	<p>35m.</p>

Anexo N° 4.

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

1. NOMBRE : Cuestionario de Agresión (AQ)
2. AUTOR(ES) : Buss y Perry (1996) EJECUTADO POR :
Ramos Osorio Simón Pedro
Vásquez Jiménez Bruno Job Villafuerte López Kelvi
Alberto
3. AÑO : 2023
4. ADMINISTRACIÓN : Individual
5. DURACIÓN : 20 minutos
6. RANGO DE EDAD : 14 a 15 años
7. FINALIDAD: El instrumento permitirá observar el nivel de agresividad en los estudiantes de 14 a 15 años.
8. MUESTRA : 110 estudiantes
9. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD:

Se estableció la validez del instrumento para la realización de la presente investigación, la prueba salió válida aun nivel de confianza del 95% y error del 5%. Así mismo se estableció la validez de la prueba por las dimensiones que ésta mide, obteniéndose:

Dimensiones	SIG.	T
Agresividad física	0.05	109.18
Agresividad verbal	0.05	101.13

Confiabilidad:

En la etapa de ajuste final de la escala del cuestionario de agresión de Buss y Perry, se realizó un estudio piloto con 20 estudiantes de la muestra, encontrándose con el programa

SPSS 25 un coeficiente Alpha de Cronbach de 0.88. Estableciéndose que este instrumento es confiable para la realización de la investigación.

Análisis de Confiabilidad

Alpha de Cronbach	0.88
-------------------	------

Confiabilidad de las Dimensiones	Cuestionario de Agresión
Agresividad física	0.79
Agresividad verbal	0.66

10. DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO:

El instrumento es un test para observar los niveles de agresividad que consta de 29 ítems alineados a 2 dimensiones pre establecidas, como son: agresividad física (16 ítems), Agresividad Verbal (13 ítems), ítems que fueron extraídos del Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1996) Adaptación española: Andreu, Peña y Graña (2002).considerando como escala de valoración: completamente falso para mí(0), bastante falso para mí(1), ni verdadero ni falso para mí(2), bastante verdadero para mí(3), completamente verdadero para mí(4).

11. RECURSOS Y MATERIALES QUE SE REQUIERE PARA SU APLICACIÓN:

- Hojas impresas con el instrumento.
- Lápiz o lapicero.
- Borrador o corrector.

Para su procesamiento los puntajes obtenidos a nivel de dimensiones y a nivel de variable se tomaron en cuenta los siguientes baremos.

NIVEL	Agresividad Física 16 ítems	Agresividad Verbal 13 ítems	Agresividad 29 ítems
Alto	44-64	36-52	79-116
Medio	22-43	18-35	39-78
Bajo	0-21	0-17	0-38

Anexo N° 5. CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE LOS EXPERTOS

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación : Juegos tradicionales para reducir la agresividad en estudiantes de tercero de secundaria en la provincia del santa, 2023

Investigadores : Ramos Osorio Simón Pedro
Vásquez Jiménez Bruno Job
Villafuerte López Kelvi Alberto

Nombre del Instrumento : Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992)

SE OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA AL INTERESADO, POR HABER CUMPLIDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto evaluador : SANTOS VALENTÍN VAJERA RODRIGUEZ

Especializado en : INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Titulado en : EDUCACIÓN PRIMARIA

Grados de estudio del experto : MAESTRO EN EDUCACIÓN

Tipo y tiempo de experiencia : 38 AÑOS EN EDUCACIÓN

Cargo actual : JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

Fecha : 15 DE JUNIO DE 2023


Nombre: SANTOS VAJERA RODRIGUEZ
DNI: 32772225
Firma y pos firma del experto

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación : Juegos tradicionales para reducir la agresividad en estudiantes de tercero de secundaria en la provincia del santa, 2023

Investigadores : Ramos Osorio Simón Pedro
Vásquez Jiménez Bruno Job
Villafuerte López Kelvi Alberto

Nombre del Instrumento : Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry (1992)

SE OTORGA LA PRESENTE CONSTANCIA AL INTERESADO, POR HABER CUMPLIDO CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto evaluador : Judith Frisancho Atencia

Especializado en : Lic. Psicología

Titulado en :

Grados de estudio del experto : Maestra en Psc. Educativa

Tipo y tiempo de experiencia : 20 años

Cargo actual : Docente

Fecha : 08 - junio - 23


Nombre: Judith Frisancho Atencia
DNI: 0.1310872
Firma y pos firma del experto

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la investigación : Juegos tradicionales para reducir la agresividad en estudiantes de tercero de secundaria en la provincia del santa, 2023

Investigadores : Ramos Osorio Simón Pedro
Vásquez Jiménez Bruno Job
Villafuerte López Kelvi Alberto

Nombre del Instrumento : Test Para Observar Los Niveles De Agresividad

Se otorga la presente constancia al interesado, por haber cumplido con los requisitos de validación del instrumento.

Nombre del experto evaluador : GÓMEZ Fernández María Luz

Especializado en : Psicología Educativa

Titulado en : Psicología.

Grados de estudio del experto : Lic. en psicología

Tipo y tiempo de experiencia: 4 años

Cargo actual : Psicólogo

Fecha : 12/05/23


Nombre: Gómez Fernández María
DNI: 48327346

Anexo N° 6. Resultados de confiabilidad (prueba piloto)

Prueba de Confiabilidad: Estadístico de Alfa de Cronbach

Encuestados	ITEMS																														SUMATORIA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	30		
E1	2	2	4	2	2	2	3	5	4	4	3	2	1	5	5	4	2	4	2	1	2	1	4	1	3	4	2	1	3	80	
E2	1	2	5	4	3	2	3	4	3	5	3	1	3	2	5	4	4	5	3	2	1	4	2	1	2	1	3	4	2	84	
E3	2	4	1	2	3	2	4	3	2	4	1	3	2	1	2	3	2	4	1	3	2	4	3	2	1	3	2	4	1	71	
E4	1	2	3	3	3	3	2	4	2	4	5	1	1	2	3	5	4	2	3	5	1	2	3	5	4	1	1	1	2	78	
E5	1	5	2	3	1	4	5	2	3	1	2	3	5	2	3	4	5	1	2	3	1	5	2	3	4	2	1	2	3	80	
E6	2	2	3	5	1	3	4	5	5	3	5	1	2	3	1	3	5	3	1	4	5	2	3	1	2	3	4	5	4	90	
E7	1	3	2	1	4	5	2	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	5	3	2	5	1	4	3	5	2	1	84	
E8	2	3	5	3	2	4	5	1	2	3	5	2	4	3	1	5	3	5	1	2	3	5	1	2	2	2	3	3	5	87	
E9	1	5	2	2	4	5	3	2	5	1	4	2	3	5	4	1	3	2	5	3	2	1	4	2	1	1	1	1	2	77	
E10	2	5	3	4	1	1	2	5	2	5	3	4	5	1	2	3	5	2	4	5	1	2	3	5	3	3	2	2	2	87	
E11	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	4	5	3	2	1	5	4	3	2	5	4	1	3	5	2	2	3	70	
E12	5	4	5	3	2	5	4	2	3	5	1	2	3	5	3	1	2	3	5	4	3	2	4	5	3	4	3	2	5	98	
E13	1	2	3	1	3	5	3	4	3	2	3	4	2	3	5	3	2	4	5	3	2	4	5	3	2	1	1	1	2	82	
E14	1	5	3	4	5	3	2	4	5	3	1	2	3	5	2	3	5	4	2	3	5	4	2	3	5	2	4	5	3	98	
E15	1	2	3	5	3	3	4	3	4	5	3	4	5	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	4	5	3	102	
E16	1	3	3	2	4	5	3	2	5	4	3	5	4	2	5	3	5	4	2	3	5	4	2	3	5	4	2	3	5	101	
E17	1	3	2	5	4	2	3	5	2	3	5	4	5	4	5	3	2	5	3	2	5	3	2	1	4	5	2	3	2	95	
E18	2	3	5	3	2	5	3	2	5	4	3	2	3	5	2	3	5	2	3	5	2	3	5	4	5	2	3	5	5	101	
E19	1	3	2	4	4	1	5	5	2	3	3	3	3	2	5	3	2	4	5	3	2	4	5	3	2	3	5	3	93		
E20	3	2	5	3	2	1	3	2	5	3	2	5	3	2	3	5	5	5	5	3	2	5	3	2	5	3	2	5	3	97	
E21	1	2	3	3	3	3	2	4	2	4	5	1	1	2	3	5	2	3	3	3	3	3	2	5	4	3	2	3	2	80	
E22	1	5	2	3	1	4	5	2	3	1	2	3	5	2	3	4	5	5	4	2	5	5	4	3	5	2	2	3	5	96	
E23	2	2	3	5	1	3	4	5	5	3	5	1	2	3	1	3	2	3	3	4	2	5	5	2	5	3	3	4	3	92	
E24	4	3	2	1	4	5	2	3	2	1	5	4	3	2	1	5	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	5	5	3	96	
E25	2	3	5	3	2	4	5	1	2	3	5	2	4	3	1	5	2	5	5	3	5	5	5	5	5	3	4	3	4	104	
E26	3	5	2	2	4	5	3	2	5	1	4	2	3	5	4	1	3	3	4	2	2	3	4	3	4	3	3	4	5	94	
E27	2	5	3	4	5	1	2	5	2	5	3	4	5	1	2	3	5	2	2	4	3	5	3	2	5	5	2	5	3	98	
E28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	3	2	2	2	3	1	1	3	2	1	1	3	3	3	53	
E29	5	4	5	3	2	5	4	2	3	5	1	2	3	5	3	1	3	5	5	3	1	5	1	3	5	5	5	4	3	101	
E30	5	2	3	1	3	5	3	4	3	2	3	4	2	3	5	3	5	4	3	2	3	3	4	2	4	3	4	5	3	96	
Varianza por ítem	1,60	1,62	1,63	1,65	1,56	2,33	1,34	1,96	1,54	1,85	1,91	1,63	1,62	1,93	1,87	1,77	1,78	1,52	1,58	1,46	1,86	1,71	1,48	1,98	1,72	1,38	1,36	2,01	1,58	132,07	
Sumatoria de las varianzas de los ítems	37,73																														Varianza total del instrumento.
$\alpha =$															Coeficiente de confiabilidad										0,748						

$\sum S_i^2$	α	Coeficiente de confiabilidad	?
$\sum K$		Número de ítems del instrumento	22
$\sum S_i^2$		Sumatoria de las varianzas de los ítems	37,73
S_T^2		Varianza total del instrumento.	132,07

Estadístico de Confiabilidad Alfa de Cronbach	
0,75	

α	Coeficiente de confiabilidad	0,75
----------	------------------------------	------

Intervalo de valores	Nivel de Confiabilidad
0.90 - 1.00	Confiabilidad muy alta
0.80 - 0.89	Confiabilidad alta
0.70 - 0.79	Confiabilidad aceptable
0.60 - 0.69	Confiabilidad baja
0.50 - 0.59	Confiabilidad muy baja
<0.5	Confiabilidad nula

©Gilem, J.A. y Gilem, R.R. (2003) Calcular, interpretar y reportar el coeficiente de confiabilidad alfa de Cronbach para escalas tipo Likert.

$\alpha = 0,75$ El instrumento presenta una confiabilidad

Anexo N° 7. Base de datos (De acuerdo a variables y sus dimensiones)

sujetos	PREGUNTAS PRE-TEST																													AGRESIVIDAD FISICA	AGRESIVIDAD VERBAL	TOTAL VARIABLE	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	ST	ST		
1	2	2	4	2	2	2	3	5	4	4	3	2	1	5	5	4	2	4	2	1	2	1	4	1	3	4	2	1	3	41	38	79	
2	1	2	5	4	3	2	3	4	3	5	3	1	3	2	5	4	4	5	3	2	1	4	2	1	2	1	3	4	2	38	42	80	
3	2	4	1	2	3	2	4	3	2	4	1	3	2	1	2	3	2	4	1	3	2	4	3	2	1	3	2	4	1	33	34	67	
4	1	2	3	3	3	3	2	4	2	4	5	1	1	2	3	5	4	2	3	5	1	2	3	5	4	1	1	1	2	41	35	76	
5	1	5	2	3	1	4	5	2	3	1	2	3	5	2	3	4	5	1	2	3	1	5	2	3	4	2	1	2	3	42	33	75	
6	2	2	3	5	1	3	4	5	5	3	5	1	2	3	1	3	5	3	1	4	5	2	3	1	2	3	4	5	4	51	37	88	
7	4	3	2	1	4	5	2	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	5	3	2	5	1	4	3	5	2	1	49	36	85	
8	2	3	5	3	2	4	5	1	2	3	5	2	4	3	1	5	3	5	1	2	3	5	1	2	2	2	3	3	5	46	36	82	
9	3	5	2	2	4	5	3	2	5	1	4	2	3	5	4	1	3	2	5	3	2	1	4	2	1	1	1	1	2	37	41	78	
10	2	5	3	4	5	1	2	5	2	5	3	4	5	1	2	3	5	2	4	5	1	2	3	5	3	3	2	2	2	48	41	89	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	4	5	3	2	1	5	4	3	2	5	4	1	3	5	2	2	3	31	34	65	
12	5	4	5	3	2	5	4	2	3	5	1	2	3	5	3	1	2	3	5	4	3	2	4	5	3	4	3	2	5	46	50	96	
13	5	2	3	1	3	5	3	4	3	2	3	4	2	3	5	3	2	4	5	3	2	4	5	3	2	1	1	1	2	39	43	82	
14	1	5	3	4	5	3	2	4	5	3	1	2	3	5	2	3	5	4	2	3	5	4	2	3	5	2	4	5	3	51	43	94	
15	5	2	3	5	3	3	4	3	4	5	3	4	5	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4	3	4	5	3	59	44	103	
16	5	3	3	2	4	5	3	2	5	4	3	5	4	2	5	3	5	4	2	3	5	4	2	3	5	4	2	3	5	58	43	101	
17	5	3	2	5	4	2	3	5	2	3	5	4	5	4	5	3	2	5	3	2	5	3	2	1	4	5	2	3	2	53	43	96	
18	2	3	5	3	2	5	3	2	5	4	3	2	3	5	2	3	5	2	3	5	2	3	5	4	5	2	3	5	5	49	49	98	
19	5	3	2	4	4	5	5	5	2	3	3	3	3	3	2	5	3	2	4	5	3	2	4	5	3	2	3	5	3	54	45	99	
20	3	2	5	3	2	5	3	2	5	3	2	5	3	2	5	3	5	5	5	5	3	2	5	3	2	5	3	2	5	3	47	49	96
21	1	2	3	3	3	3	2	4	2	4	5	1	1	2	3	5	2	3	3	3	3	2	5	4	3	2	3	2	1	41	37	78	
22	1	5	2	3	1	4	5	2	3	1	2	3	5	2	3	4	5	5	4	2	5	5	4	3	5	2	2	3	5	50	41	91	
23	2	2	3	5	1	3	4	5	5	3	5	1	2	3	1	3	2	3	3	4	2	5	5	2	5	3	3	4	3	47	40	87	
24	4	3	2	1	4	5	2	3	2	1	5	4	3	2	1	5	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	5	5	3	53	40	93	
25	2	3	5	3	2	4	5	1	2	3	5	2	4	3	1	5	2	5	5	3	5	5	5	5	3	4	3	4	5	54	45	99	
26	3	5	2	2	4	5	3	2	5	1	4	2	3	5	4	1	3	5	2	4	2	2	3	4	3	4	3	3	4	5	48	43	91
27	2	5	3	4	5	1	2	5	2	5	3	4	5	1	2	3	5	2	2	4	3	5	3	2	5	5	2	5	3	52	41	93	
28	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	4	5	3	2	2	2	3	4	5	3	2	5	3	3	3	3	5	40	30	70	
29	5	4	5	3	2	5	4	2	3	5	1	2	3	5	3	1	3	5	5	3	2	5	1	3	5	5	5	4	3	47	50	97	
30	5	2	3	1	3	5	3	4	3	2	3	4	2	3	5	3	5	4	3	2	3	4	2	4	3	4	5	3	5	50	43	93	
31	1	5	3	4	5	3	2	4	5	3	1	2	3	5	2	3	2	5	2	4	4	5	5	4	5	5	3	4	51	46	97		
32	5	2	3	5	3	3	4	3	4	5	3	4	5	3	2	5	3	3	5	3	2	5	3	2	5	3	4	5	5	60	45	105	
33	5	3	3	2	4	5	3	2	5	4	3	5	4	2	5	3	5	5	5	3	2	4	3	3	5	5	5	3	3	57	48	105	
34	5	3	2	5	4	2	3	5	2	3	5	4	5	4	5	3	2	5	2	4	5	5	2	4	3	3	5	2	53	49	102		
35	2	3	5	3	2	5	3	2	5	4	3	2	3	5	2	3	3	3	5	3	3	4	5	5	5	3	4	1	48	48	96		
36	5	3	2	4	4	5	5	5	2	3	3	3	3	3	2	5	5	5	5	4	2	5	3	3	3	4	4	3	2	55	45	100	
37	3	2	5	3	2	5	3	2	5	3	2	5	3	2	5	3	2	5	5	2	3	5	5	3	2	4	5	3	5	1	50	48	98
38	4	3	4	5	3	4	5	3	2	5	4	3	2	5	4	3	2	4	4	2	3	5	5	5	5	5	3	5	2	51	53	104	
39	3	2	5	4	3	5	4	2	5	3	5	4	2	3	5	4	5	3	3	5	3	2	3	3	5	5	3	1	55	47	102		
40	3	5	2	3	5	4	5	4	5	3	2	5	3	2	5	3	2	4	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	2	55	51	106	
41	3	2	5	4	3	2	3	5	2	3	5	2	3	5	2	3	5	2	3	2	5	3	3	4	4	2	5	5	3	55	40	95	
42	5	5	2	3	3	3	3	3	2	5	3	2	4	5	3	2	4	3	4	3	2	5	5	5	5	1	3	3	4	49	46	95	
43	3	2	5	3	2	5	3	2	3	5	5	5	5	3	2	5	3	5	5	4	3	3	3	3	3	4	5	2	5	54	49	103	
44	2	4	2	4	5	1	1	2	3	5	4	3	3	3	3	5	5	4	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	58	47	105	
45	5	2	3	1	2	3	5	2	3	4	5	5	4	2	5	5	4	5	5	2	4	2	3	5	4	3	2	3	1	54	43	97	
46	4	5	5	3	5	1	2	3	1	3	2	3	3	4	2	5	5	3	4	3	5	4	5	3	5	5	2	2	55	43	98		
47	2	3	2	1	5	4	3	2	1	5	5	5	3	5	3	3	3	2	5	5	5	5	2	5	3	4	4	5	1	49	47	96	
48	5	1	2	3	5	2	4	3	1	5	2	5	5	3	5	5	5	3	2	4	3	5	4	5	5	1	3	2	56	44	100		
49	3	2	5	1	4	2	3	5	4	1	3	3	4	2	2	3	4	4	5	3	5	3	5	4	2	2	5	4	55	38	93		
50	2	5	2	5	3	4	5	1	2	3	5	2	2	4	3	5	3	3	4	5	2	3	5	3	5	1	5	3	2	46	48	94	
51	1	1	2	3	2	1	4	5	3	2	2	2	3	4	5	3	2	5	3	4	3	5	2	5	3	3	4	3	45	38	83		
52	4	2	3	5	1	2	3	5	3	1	3	5	5	3	2	5	1	4	3	2	5	4	3	4	5	5	2	5	4	55	40	95	
53	3	4	3	2	3	4	2	3	5	3	5	4	3	2	3	3	4	3	2	3	5	3	5	4	2	5	4	3	55	42	97		
54	2	4	5	3	1	2	3	5	2	3	2	5	2	4	4	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	4	4	5	2	48	55	103	
55	4	3	4	5	3	4	5	3	2	5	3	3	3	5	3	3	3	3	3	4	5	3	2	5	5	2	3	4	54	47	101		
56	3	2	5	4	3	5	4	2	5	3	5	5	5	3	2	4	3	5	5	5	4	3	4	3	3	5	4	5	59	51	110		
57	3	5	2	3	5	4	5	4	5	3	2	5	2	4	5	5	5	4	3	2	3	5	5	5	5	3	5	3	58	50	108		
58	3	2	5	4	3	2	3	5	2	3	3	3	3	5	3	5	4	3	5	3	5	6	2	3	2	2	2	2	45	42	87		
59	5	5	3	4																													

sujetos	POS TEST PREGUNTAS																													AGRESIVIDAD FISICA	AGRESIVIDAD VERBAL	TOTAL VARIABLE
	1	2	3	4	5	6	7	7	7	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	ST	ST	
1	2	3	4	2	2	2	3	1	4	2	3	2	1	1	2	4	2	1	2	1	2	1	4	1	3	1	2	1	3	35	27	62
2	1	2	2	4	3	2	3	4	3	2	3	1	3	2	2	4	2	5	3	2	1	4	2	1	2	1	3	4	2	40	33	73
3	2	4	1	2	3	2	4	3	2	4	1	3	2	1	2	3	2	2	1	3	2	4	3	2	1	3	2	1	37	29	66	
4	1	2	3	1	2	3	2	4	2	1	1	1	2	4	2	3	1	2	3	1	2	4	2	1	1	2	2	1	31	26	57	
5	1	3	2	4	1	3	2	5	3	2	1	4	3	2	2	1	4	3	2	1	3	2	1	4	3	2	3	2	40	31	71	
6	1	2	3	2	1	5	2	3	5	2	3	2	1	3	4	1	2	3	1	1	2	2	1	2	1	2	2	3	33	31	64	
7	1	1	2	1	3	2	1	4	3	2	1	3	1	1	5	4	3	2	1	2	3	2	3	2	1	3	2	1	36	26	62	
8	1	1	4	2	3	1	2	3	4	1	2	2	1	2	5	3	1	5	2	4	1	2	3	1	2	3	5	2	36	34	70	
9	1	3	5	2	1	4	2	3	4	5	2	3	5	2	3	5	2	1	2	1	3	3	4	1	1	1	5	2	40	37	77	
10	2	3	2	2	2	5	3	2	3	5	2	3	1	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	2	1	2	2	3	33	38	71	
11	2	2	5	2	3	1	4	2	3	1	2	3	2	1	2	3	5	2	3	2	2	1	2	3	2	5	2	2	42	28	70	
12	4	3	2	3	4	3	2	3	1	3	2	2	4	2	5	3	2	1	4	2	1	2	1	3	1	3	2	3	2	39	34	73
13	2	3	2	4	3	2	4	1	3	2	1	2	3	2	2	1	3	2	4	3	2	1	3	2	2	3	2	2	34	33	67	
14	1	2	3	2	4	2	1	1	2	4	2	3	1	4	2	3	1	2	4	2	1	1	2	2	3	1	3	2	1	31	28	59
15	4	1	3	2	5	3	2	1	4	3	2	2	1	4	2	3	2	1	3	2	1	4	3	2	3	2	2	2	3	39	32	71
16	2	1	5	2	3	5	2	3	2	1	3	4	1	2	3	1	1	2	2	1	2	1	2	2	3	2	3	2	1	32	32	64
17	1	3	2	1	4	3	2	1	3	1	1	5	4	3	2	1	2	3	2	3	2	1	3	2	3	2	3	1	5	37	32	69
18	2	3	4	2	3	4	1	2	2	1	2	5	3	1	5	2	4	1	2	3	1	2	3	5	2	2	3	3	1	37	37	74
19	2	3	5	2	3	3	2	3	3	2	4	2	1	1	2	4	2	1	2	1	2	1	2	2	5	2	2	5	2	40	31	71
20	3	2	2	3	3	2	5	2	2	3	2	2	3	2	2	4	2	5	3	2	1	4	3	3	2	1	2	2	4	43	33	76
21	5	1	3	1	2	1	5	3	1	2	3	2	2	1	2	3	2	2	1	3	2	4	2	2	3	4	2	2	3	46	23	69
22	2	5	2	2	1	2	1	2	2	3	3	3	2	4	2	3	1	2	3	1	2	4	2	5	2	2	2	2	3	37	33	70
23	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	1	4	3	2	1	3	2	3	3	5	3	4	2	1	45	29	74
24	2	2	1	1	2	2	3	2	3	1	1	2	1	3	4	1	2	2	3	2	1	2	2	2	5	1	5	2	1	35	25	60
25	4	2	3	2	5	3	2	3	2	2	2	3	1	1	5	4	3	2	1	2	3	2	5	5	4	2	5	4	4	51	35	86
26	1	3	1	5	3	2	3	2	1	3	3	2	1	2	5	3	1	5	2	4	1	2	2	2	4	2	5	3	34	41	75	
27	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	1	5	2	3	5	2	1	2	1	3	3	3	3	3	2	2	2	3	44	25	69
28	3	2	3	4	2	3	2	1	3	2	1	3	1	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	5	35	34	69
29	1	2	5	3	2	2	3	2	5	3	2	5	2	1	2	3	5	2	3	2	2	1	5	3	5	3	3	2	2	44	37	81
30	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	4	2	5	3	2	1	4	2	1	2	4	2	5	2	2	5	3	42	35	77
31	4	3	2	3	4	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	1	3	2	4	3	2	1	2	3	2	1	2	3	5	39	34	73
32	2	3	2	4	3	2	4	1	3	2	1	2	3	1	2	3	1	2	4	2	1	1	2	2	3	2	3	5	4	37	33	70
33	1	2	3	2	4	2	1	1	1	2	4	2	1	4	3	2	1	3	2	1	4	3	2	2	3	3	2	2	2	35	30	65
34	4	1	3	2	5	3	2	1	4	3	2	2	1	2	3	1	1	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	2	5	37	28	65
35	2	1	5	2	3	5	2	3	2	1	3	4	4	3	2	1	2	3	2	1	2	2	5	1	2	1	3	38	34	72		
36	1	3	2	1	4	3	2	1	3	1	1	5	3	1	5	2	4	1	2	3	1	2	3	2	2	2	3	2	34	33	67	
37	2	3	1	2	3	4	1	2	2	1	2	5	3	1	5	2	4	1	2	3	1	2	3	5	3	4	2	3	39	35	74	
38	3	2	2	3	3	2	5	2	2	3	2	2	3	2	2	2	5	3	2	1	2	5	3	2	3	3	3	2	42	36	78	
39	5	1	3	1	2	1	5	3	1	2	3	2	2	1	2	3	2	2	1	3	2	4	2	2	5	3	2	5	49	23	72	
40	2	5	2	2	1	2	1	2	2	3	3	3	2	4	2	3	1	2	3	1	2	2	2	2	2	3	5	3	35	34	69	
41	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	1	4	3	2	1	3	3	2	5	2	5	3	2	3	48	28	76	
42	2	2	1	1	2	2	3	2	3	1	1	2	1	3	4	1	2	3	1	1	2	3	3	2	2	3	2	5	37	26	63	
43	4	2	3	2	5	3	2	3	2	2	2	3	1	1	5	4	3	2	1	2	3	2	2	4	5	2	1	2	2	45	30	75
44	1	3	1	5	3	2	3	2	1	3	3	2	1	2	5	3	1	5	2	4	1	1	2	1	1	2	2	2	29	38	67	
45	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	1	5	2	3	5	2	1	2	1	3	2	3	2	2	2	2	1	2	40	24	64
46	3	2	3	4	2	3	2	1	3	2	1	3	1	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	1	30	35	65
47	1	2	5	3	2	2	3	2	5	3	2	5	2	1	2	3	5	2	3	2	2	2	1	5	2	3	2	1	5	46	32	78
48	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	4	2	5	3	2	1	4	2	1	1	2	2	2	1	2	3	2	36	31	67
49	4	3	2	3	4	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	1	3	2	4	3	2	2	3	5	4	2	2	5	45	37	82	
50	2	3	2	1	5	2	3	2	1	5	2	3	4	5	2	3	5	2	3	5	2	1	4	5	2	3	2	5	3	45	42	87
51	3	2	4	5	2	3	5	2	1	3	1	2	1	2	2	3	2	1	2	3	2	1	3	5	4	1	2	3	2	33	38	71
52	2	3	3	2	2	3	4	1	2	3	2	1	2	3	5	2	3	2	5	3	4	1	2	3	5	2	3	5	2	40	40	80
53	2	1	3	4	1	2	3	1	1	2	2	2	2	5	1	5	2	2	1	2	2	5	2	1	2	2	2	5	2	35	32	67
54	3	1	1	5	4	3	2	1	2	3	2	5	5	4	2	5	3	2	3	3	3	2	5	2	3	5	2	3	5	49	40	89
55	2	1	2	5	3	1	5	2	4	1	2	2	2	2	4	2	2	2	5	3	2	1	2	5	3	2	1	1	2	40	31	71
56	1	5	2	3	5	2	1	2	1	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	5	3	2	5	3	5	2	3	5	2	40	43	83
57	3	1	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	5	2	5	3	2	2	1	2	5	3	2	2	43	29	72
58	5	2	1	2	3	5	2	3	2	2	1	5	3	5	3	3	2	2	3	3	2	5	2	3	5	2	2	1	1	44	36	80
59	2	4	2	5	3	2	1	4	2	1	2	4	2	5	2	4	5	2	1	2	1	2	2	2	2	2	5	2	1			

Anexo N° 8. Constancia emitida por la institución donde se ejecutó la investigación

**ANEXO N° 8
CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL DIRECTOR(A)**

Yo, Justina Sucno Karina, director(a) de la I.E. N°88013 "Eliazar Guzmán Barrón", identificado(a) con DNI N° 32956744, acepto de manera voluntaria que el estudiante Ramos Osorio Simón pedro, de la especialidad o programa de estudios de educación física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote (EESPPCh), apliquen su investigación educativa titulada: "juegos tradicionales para reducir la agresividad en los estudiantes del 3ro de secundaria de la provincia del santa" en esta institución Educativa N° .88013 ubicada en Jirón 28 De Julio 5/N Mz E Lote 01, Chimbote, Perú, por considerar que el estudio beneficiará y contribuirá en la mejora de los aprendizajes de nuestros estudiantes de los grados: 3ro c; además, porque la investigación se desarrollará en los horarios establecidos y sin perjudicar la programación curricular de los docentes de aula o áreas curriculares. Igualmente, porque el estudio se ejecutará paralelamente con la práctica pre profesional de los mismos tesisistas de la EESPPCh, desde 23 de mayo al 25 de julio de 2023.

Ante eventuales incidencias en los y las estudiantes tesisistas y de acuerdo a la gravedad de la situación que se dé, serán informados con la opinión respectiva a las autoridades de la EESPPCh para que den inicio al protocolo de sanción según su Reglamento Institucional, Reglamento de Práctica e Investigación y Reglamento de Investigación.

23 de mayo del 2023.



Justina Sucno Karina
DIRECTORA
C.N. 34721-0711

Director(a) de la I.E

ANEXO N° 08

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL DIRECTOR(A)

Yo, Barreno Flores Javier, director(a) de la I.E. N° 88227 Pedro Pablo Atusparia, identificado(a) con DNI N° 32923459, acepto de manera voluntaria que los y las estudiantes Vásquez Jiménez Bruno Job y Villafuerte López Kelvi Alberto; de la especialidad o programa de estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote (EESPPCh), apliquen su investigación educativa titulada. "Juegos tradicionales para reducir la agresividad en estudiantes de tercero de secundaria de la provincia Del santa, 2023" en esta institución Educativa N°88227 Pedro Pablo Atusparia ubicada en Nuevo Chimbote por considerar que el estudio beneficiará y contribuirá en la mejora de los aprendizajes de nuestros estudiantes de los grados: 3°A y 3°D de secundaria; además, porque la investigación se desarrollará en los horarios establecidos y sin perjudicar la programación curricular de los docentes de aula o áreas curriculares. Igualmente, porque el estudio se ejecutará paralelamente con la práctica pre profesional de los mismos tesisistas de la EESPPCh, desde 23 de mayo al 25 de julio del 2023.

Ante eventuales incidencias en los y las estudiantes tesisistas y de acuerdo a la gravedad de la situación que se dé, serán informados con la opinión respectiva a las autoridades de la EESPPCh para que den inicio al protocolo de sanción según su Reglamento Institucional, Reglamento de Práctica e Investigación y Reglamento de Investigación.

23 de Mayo del 2023.



Dr. Javier Eduardo Barreno Flores
DIRECTOR
D.P.C. 052923459
Director(a) de la I.E

Anexo N° 9

**DECLARACIÓN JURADA DE
AUTENTICIDAD**

Yo, Vásquez Jiménez Bruno Job, estudiante del Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presento mi informe de investigación, titulado: “Juegos tradicionales para reducir la agresividad en estudiantes de tercero de secundaria en la provincia del santa, 2023”, para obtener el Título Profesional de profesor(a) en la carrera de Educación Física.

Por tanto, declaro bajo juramento, lo siguiente:

- Que, la presente investigación es desarrollada es de propiedad intelectual de la autora.
- He mencionado todas las fuentes empleadas en la presente investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en estetrabajo.
- Este trabajo no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuenteo autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPPCH.

Nuevo Chimbote, 30 de noviembre del 2023



.....
Tesisista: Vásquez Jimenez Bruno Job
DNI: **76136137**

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Villafuerte López Kelvi Alberto, estudiante del Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presento mi informe de investigación, titulado: “Juegos tradicionales para reducir la agresividad en estudiantes de tercero de secundaria en la provincia del santa, 2023”, para obtener el Título Profesional de profesor(a) en la carrera de Educación Física.

Por tanto, declaro bajo juramento, lo siguiente:

- Que, la presente investigación es desarrollada es de propiedad intelectual de la autora.
- He mencionado todas las fuentes empleadas en la presente investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en estetrabajo.
- Este trabajo no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuenteo autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPPCH.

Nuevo Chimbote, 30 de noviembre de 2023



.....
Tesisista: Villafuerte López Kelvi Alberto
DNI: **70537344**

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Ramos Osorio Simon Pedro, estudiante del Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presento mi informe de investigación, titulado: “Juegos tradicionales para reducir la agresividad en estudiantes de tercero de secundaria en la provincia del santa, 2023”, para obtener el Título Profesional de profesor(a) en la carrera de Educación Física.

Por tanto, declaro bajo juramento, lo siguiente:

- Que, la presente investigación es desarrollada es de propiedad intelectual de la autora.
- He mencionado todas las fuentes empleadas en la presente investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en estetrabajo.
- Este trabajo no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuenteo autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPPCH.

Nuevo Chimbote, 30 de noviembre del 2023



.....
Tesista: Ramos Osorio SimonPedro
DNI: 76397675