



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DISMINUIR  
LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 05  
AÑOS DE LA I.E.I. N°289 DE SUCCHA, AIJA, 2020**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR**

**MALDONADO ALVARADO, NATALY ANDI**

**ORCID: 0000-0002-2584-9276**

**ASESOR**

**CARLA CRISTINA, TAMAYO LY**

**ORCID: 0000-0002-4564-4681**

**HUARAZ – PERÚ**

**2022**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Maldonado Alvarado, Nataly Andi

ORCID: 0000-0002-2584-9276

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Estudiante  
de pregrado, Huaraz, Perú

### **ASESOR**

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de  
Derecho y Humanidades, Escuela profesional de Educación,  
Chimbote, Perú

### **JURADOS**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

## FIRMA DE JURADOS Y ASESOR

---

Sofía Susana, Carhuanina Calahuala

Miembro

---

Luis Alberto, Muñoz Pacheco

Miembro

---

Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez

Presidente

---

Carla Cristina, Tamayo Ly

Asesor

## DEDICATORIA

En primer lugar, dedicar a la virgen  
inmaculada concepción, por permitir que  
siga con bien en todos los aspectos de mi  
vida, porque con su bendita bendición  
permitió que llegue a esta etapa de mi  
carrera profesional.

A mi queridísima madre Olga  
Alvarado De Maldonado por  
darme la vida, por incentivar me a  
seguir con mis metas trazadas y  
brindarme mucho amor.

A mi hijo Jeanfranco Agustín Hinojosa  
Maldonado por ser mi mayor fortaleza en  
esta infinita distancia, que nos separa, por  
ser el motor y motivo en momentos de  
debilidad.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por guiarme y protegerme todos los días de mi vida, ya que vivimos en una situación crítica de pandemia permitió cumplir con mis objetivos trazadas.

Luego, a mi querido padre Ruperto Maldonado Quiroz, por brindarme su apoyo incondicional, pese que hubo momentos de decepciones nunca dejo de creer en mí y así culminar satisfactoriamente con mi carrera profesional.

Finalmente, al padre de mi hijo Máximo Agustín Hinojosa Soria, ya que él fue el autor de mi superación y pese a la distancia nunca dejo de confiar en mí.

## RESUMEN

La presente investigación plantea la problemática de las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 289-Succha, ya que la violencia, en la actualidad, se manifiesta de manera recurrente en diferentes formas, como la violencia física, verbal y psicológica entre innumerables situaciones. El objetivo general fue demostrar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020. Teniendo como alcance a los niños del aula de 5 años. En la metodología el tipo de estudio fue: aplicada, nivel experimental con diseño pre experimental, la población muestral estuvo conformada por los niños (as) de la I.E.I. N° 289 Succha de 5 años, la muestra estuvo conformada por 17 niños (as). La técnica empleada fue la observación, el instrumento utilizado fue la escala de estimación que estuvo compuesto por 20 ítems, bajo el consentimiento informado de los padres, en donde el instrumento fue validado por tres expertos y el procesamiento de la información se realizó a través de Excel 2016 y SPSS- 2010. En los resultados del pre test se encontró que el 47% (8) niños obtuvieron una escala de a veces, y en el Post Test se obtuvo 47% (8) niños obtuvieron una escala de nunca. Se llegó a una conclusión, que la aplicación de los juegos cooperativos ayuda a reducir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 289-Succha, Aija.

**Palabra clave:** Conductas agresivas, Educación Inicial, Juegos cooperativos.

## **ABSTRACT**

The present investigation raises the problem of aggressive behavior in children of 5 years of the I.E.I. N° 289-Succha, since violence, at present, manifests itself recurrently in different forms, such as physical, verbal and psychological violence among innumerable situations. The general objective was to demonstrate the influence of cooperative games in the reduction of aggressive behavior in children of 05 years of the I.E.I. No. 289 of Succha, Aija, 2020. Outreach to children in the 5-year-old classroom.

In the methodology, the type of study was: applied, experimental level with pre-experimental design, the sample population was made up of the children of the I.E.I. N° 289 Succha, 5 years old, the sample consisted of 17 children. The technique used was observation, the instrument used was the estimation scale that was composed of 20 items, under the informed consent of the parents, where the instrument was validated by three experts and the information processing was carried out through Excel 2016 and SPSS-2010. In the results of the pre-test it was found that 47% (8) children obtained a scale of sometimes, and in the Post Test 47% (8) children obtained a scale of never. A conclusion was reached that the application of cooperative games helps reduce aggressive behavior in 5-year-old children of the I.E.I. No. 289-Succha, Aija.

**Keywords:** Aggressive behaviors, Initial Education, Cooperative games.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

Título de la investigación.....	i
Equipo de trabajo.....	ii
firma de jurados y asesor.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Contenidos.....	viii
Índice de tablas y figuras .....	ix
<b>I. Introducción .....</b>	<b>1</b>
<b>II. Revisión de literatura .....</b>	<b>5</b>
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricos de la investigación.....	17
2.2.1. El juego.....	17
2.2.1.1. Definición.....	17
2.2.1.2. Características.....	18
2.2.1.3 clasificación.....	18
2.2.1.3.1. Juegos de ejercicios.....	18
2.2.1.3.2. Juegos simbólicos.....	18
2.2.1.3.3. Juegos reglados .....	19
2.2.2. Juegos cooperativos.....	19



2.2.2.1. Definición.....	19
2.2.2.2. Teorías del juego.....	20
2.2.2.3. Principios.....	21
2.2.2.4. Características.....	23
2.2.2.5. Tipos.....	24
2.2.2.6. Ventajas.....	26
2.2.3. Conductas agresivas.....	27
2.2.3.1. Definición.....	27
2.2.3.2. Teorías de la conducta agresiva.....	28
2.2.3.3. Características del agresor.....	30
2.2.3.4. Influencia.....	31
2.2.3.5. Dimensiones.....	33
2.2.3.6. Conducta agresiva infantil.....	33
<b>III. Hipótesis.....</b>	<b>35</b>
3.1. Hipótesis general.....	35
3.2. Hipótesis específicas.....	35
<b>IV. Metodología .....</b>	<b>36</b>
4.2. Diseño de investigación... ..	36
4.3. Población y muestra... ..	37
4.4. Definición y operacionalización de variables... ..	39
4.5. Técnicas e instrumentos... ..	40
4.6. Plan de análisis... ..	44

4.7. Matriz de consistencia .....	45
4.8. Principios éticos... ..	46
<b>IV. Resultados.....</b>	<b>47</b>
5.1 Resultados.....	50
5.2 Análisis de resultados.....	58
<b>VI. Conclusiones y recomendaciones.....</b>	<b>67</b>
5.1 Conclusiones.....	67
5.2 Recomendaciones.....	69
Referencias Bibliográficas .....	71
Anexos .....	79

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Población Matriculada</i> .....	37
Tabla 2: <i>Muestra de estudio</i> .....	38
Tabla 3: <i>Definición de Operacionalización de las variables y los indicadores</i> .....	39
Tabla 4: <i>Tabla de Especificaciones Para la Prueba de las Conductas Agresivas</i> .....	42
Tabla 5: <i>Validez del Instrumento por los Jueces</i> .....	43
Tabla 6: <i>Matriz de Consistencia</i> .....	45
Tabla 7: <i>Distribución de niños según escala de Dimensión Agresividad Física por Resultados del Pre Test y el Post Test, en la I.E.I. N.º 289 de Succha, Aija, 2020</i> .....	48
Tabla 8: <i>Distribución de niños según escala de Dimensión Agresividad Verbal por Resultados del Pre Test y el Post Test, en la I.E.I. N.º 289 de Succha, Aija, 2020</i> .....	50
Tabla 9: <i>Distribución de niños según escala de Dimensión Agresividad Psicológica por Resultados del Pre Test y el Post Test, en la I.E.I. N.º 289 de Succha, Aija 2020</i> .....	52

Tabla 10: <i>Distribución de Niños Según Escala de las Conductas Agresivas, por los Resultados del Pre Test y el Post Test en la I.E.I. N.º 289 de Succha, Aija, 2020</i> .....	54
---	----

## INDICE DE FIGURAS

Gráfico 1: <i>Distribución de niños según escala de Dimensión Agresividad Física por Resultados del Pre Test y el Post Test, en la I.E.I. N.º 289 de Succha, Aija, 2020</i> .....	48
Gráfico 2: <i>Distribución de niños según escala de Dimensión Agresividad Verbal por Resultados del Pre Test y el Post Test, en la I.E.I. N.º 289 de Succha, Aija, 2020</i> .....	50
Gráfico 3: <i>Distribución de niños según escala de Dimensión Agresividad Psicológica por Resultados del Pre Test y el Post Test, en la I.E.I. N.º 289 de Succha, Aija, 2020</i> .....	52
Gráfico 4: <i>Distribución de Niños Según Escala de las Conductas Agresivas, por los Resultados del Pre Test y el Post Test en la I.E.I. N.º 289 de Succha, Aija 2020</i> .....	54

## I. INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación titulada “Los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020” se realizó siguiendo los lineamientos de investigación especializada de la casa de estudios ULADECH. El presente estudio se describe teniendo en cuenta la realidad problemática local próxima, que en este caso fueron los niños y niñas de la institución mencionada.

En el nivel inicial tal como lo afirma ZySman (2016) cuando describe que, en algunas escuelas pre escolar de España, existen algunas conductas denominadas probullying que, si no se tratan a tiempo, muchas veces, terminan en conductas agresivas de diferente índole contra sus demás compañeros, entonces se puede visualizar que la violencia escolar está presente a nivel internacional y se manifiesta mediante insultos, golpes, discriminación, entre otros tipos, pero que todas estas acciones, comportamientos y actitudes tienen un denominador común la víctima. La violencia esta manifiesta en las diferentes esferas de la vida diaria y, la escuela no escapa de ella, prueba de esta situación son los constantes casos que se registran, denuncian y son expuesto por la televisión a nivel internacional. Por ejemplo, el portal Milenio (2019) expuso que “De acuerdo a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), México ocupa el primer lugar internacional de casos de Bullying en educación básica, ya que afecta a 18,781,875 alumnos de primaria y

secundaria de escuelas públicas y privadas”.

En el medio peruano, la violencia ha tenido un crecimiento exponencial, sobre todo la violencia de género y el sicariato, sin embargo, la población estudiantil no ha escapado de esta situación tal como lo evidencia Berrios (2019) cuando describe que “hasta noviembre del 2019, ya existen 10 mil casos de violencia escolar en los diversos niveles del sistema educativo”. Definitivamente, estos datos muestran que la agresividad de diversa índole es tangible en el medio escolar. Asimismo, en referencia a los tipos de violencia que se son más recurrentes, la plataforma especializada en casos de bullying SI SE VE, enumeró lo siguiente “más de 1.700 alumnos han denunciado violencia sexual, ya sea violación, tocamientos indebidos, acoso y comentarios de connotación sexual; otros 3.478, psicológica y 5.066, física. Y en estos últimos están los vinculados al castigo físico o trato humillante por parte de los profesores” (Wapa, 2019).

En el ambiente escolar de nivel inicial de la I.E.I. N°289 Succha, Aija, las conductas agresivas que se ha podido observar son algunas agresiones físicas, insultos, discriminación, manipulación hacia sus padres, omisión a las reglas de convivencia entre otros, esto se genera básicamente porque los padres y docentes no cuentan con una estrategia contextualizada para tratar estas situaciones. Toda esta situación problemática ha motivado que se implemente una estrategia centrada en los juegos cooperativos con la finalidad de disminuir y controlar las conductas agresivas que se manifiestan en los niños y niñas.

Estas situaciones descritas permitieron que se plantee la siguiente pregunta de investigación: ¿Como influyen los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020? para lo cual se planteó como objetivo general demostrar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020. Y como objetivos específicos, Identificar los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad física en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020. Comprobar los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad verbal en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020. Y verificar los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad psicológica en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.

Con base al propósito de la investigación, el estudio se justificó en tres aspectos fundamentales antecedentes, marco teórico y metodología, esta investigación teóricamente tuvo dos fines: el primero, fundamentar este estudio, y segundo, ampliar el corpus temático relacionados con las variables de estudio. Además, servirá como referente para futuras investigaciones. La metodología empleada fue de tipo aplicada, ya que se somete a influencia una variable a otra, el nivel fue experimental, porque se analizó la influencia mencionada y el diseño fue pre experimental, porque se caracteriza por trabajar con un solo grupo de estudio. Los datos se recolecto



haciendo uso de la técnica de la observación con el instrumento denominado escala de estimación, el cual se aplicó a 17 niños y niñas de cinco años.

Con respecto a los resultados obtenidos con mayor porcentaje en el Pre Test el 47% (8) niños obtuvieron una escala de a veces, y en el Post Test se obtuvo 47% (8) niños alcanzaron una escala de nunca.

En conclusión, se demuestra que la aplicación de los juegos cooperativos influye a disminuir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 289-Succha, Aija.

## **II. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **2.1. Antecedentes**

A continuación, se presenta algunos estudios relacionados con las conductas agresivas y la aplicación de los juegos cooperativos, tanto a nivel internacional, nacional y local. Estas investigaciones van a servir como base teórica en esta investigación, además, se encuentran estrechamente relacionados con el tema de investigación.

#### **Internacionales**

Baldeón (2017) en su tesis de maestría “Estilos de crianza y conductas agresivas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°628. Distrito de Villa El Salvador, 2017” presentada a la Universidad César Vallejo, el objetivo principal fue determinar la relación entre los estilos de Crianza y conductas agresivas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 628. Distrito de Villa El Salvador. La metodología que utilizó un estudio descriptivo correlacional con diseño no experimental, la población de estudio estuvo constituida por 110 niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 628, ubicado en la urbanización Pachacamac, distrito de Villa El Salvador, la muestra fue censal ya que se tomó toda la población de estudio, los instrumentos utilizados para recolectar los datos fueron: La escala de Estilos De Crianza adaptada con la realidad y edad de la población, constituida por 30 ítems y Ficha de Observación de Conductas Agresivas, constituidas por 20 ítems. Para determinar la validez de ambos

instrumentos se utilizó el alfa de Cronbach, que se encarga de determinar la media ponderada de las correlaciones entre las variables (o ítems) que forman parte de la encuesta. Ambos validados por especialistas. Los resultados obtenidos nos muestran que según el coeficiente de correlación X<sup>2</sup> existe correlación entre el estilo de crianza autoritaria y las conductas agresivas siendo el X<sup>2</sup> 7.293, p-valor= 0.026, no existe correlación entre el estilo de crianza democrática y las conductas agresivas siendo el X<sup>2</sup> 0.356, p valor= 0.837 y no existe correlación entre el estilo de crianza permisiva y las conductas agresivas siendo el X<sup>2</sup> 0.925 p-valor= 0.630. Con ello se llega a la conclusión que hay relación entre el estilo de crianza autoritaria y las conductas agresivas.

Lambis (2018) en su tesis de trabajadora social “Aportes de la lúdica a la intervención de trabajo social en el proceso de disminución de conductas agresivas en niños y niñas de la fundación perseverar por Colombia CDI San Pedro Mártir, 2017”. En la Universidad de Cartagena. El objetivo principal fue Rescatar los aportes de la lúdica a la intervención de Trabajo Social, como elemento fortalecedor y enriquecedor de los fundamentos teórico prácticos del proceso de disminución de las conductas agresivas en los niños y niñas del CDI San Pedro Mártir. Para dicho fin se utilizará las Técnicas de recolección de información, observación participante que define la observación participante como el proceso para establecer relación con una comunidad y aprender a actuar al punto de mezclarse con la comunidad de forma que sus miembros actúen de forma natural, y luego salirse de la

comunidad del escenario o de la comunidad para sumergirse en los datos para comprender lo que está ocurriendo y ser capaz de escribir acerca de ello. Se concluye al realizar esta sistematización no solo permitió registrar y mostrar de forma detallada las estrategias metodológicas que utilizó la trabajadora social en su intervención también posibilitó la resignificación de conceptos como la lúdica que muchas veces es entendida como juegos para entretener y distraer a un grupo pero que durante el análisis de esta experiencia fueron comprendidas sus virtudes y sus aportes en la intervención del trabajo social en este caso con niños, niñas y padres de familia.

Quiñonez (2018) en su trabajo de investigación de licenciada “El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de Educación Inicial Subnivel I Paralelo “A” y “B” de la unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato”. En la Universidad Técnica de Ambato. Su principal objetivo fue Analizar la incidencia del juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de educación inicial subnivel I paralelo “A” y “B”, de la unidad educativa Francisco Flor. La metodología fue el Tipo de Investigación fue Exploratoria, porque esta permite que el investigador interactúe y conozca el problema, identifique las causas, formule hipótesis, se plantee objetivos y busque posibles alternativas de solución al problema. La conclusión fue: que se ha podido conocer que en los paralelos en donde se desarrolló la investigación el juego cooperativo es raramente ejecutado por las docentes, y desconocido por los estudiantes. Se observó que la

ejecución continua del juego cooperativo permite la disminución de comportamientos agresivos que normalmente se producen al momento de realizar cualquier actividad en concreto, así mismo permite que los niños desarrollen actitudes positivas hacia ellos mismos y los demás que ayudan a la mejoría del ambiente escolar, a que los niños se conozcan y conozcan a sus compañeros a perder el miedo a relacionarse de manera adecuada y disfrutar de jugar sin competencia.

### **Nacionales**

Agurto (2017) en su tesis “Conducta agresiva en los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la institución educativa Alexander Fleming, El Agustino, 2016”. Realizada en la Universidad César Vallejo. El objetivo fue determinar cuál es el nivel de conducta en los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la institución educativa Alexander Fleming del distrito El Agustino, 2016. Con respecto a la metodología, la presente investigación tiene un método básico simple con un diseño no experimental. Se tomó como muestra 40 estudiantes de 5 años del nivel inicial a través del instrumento se llegó a determinar la conducta agresiva. La encuesta se aplicó a los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa Alexander Fleming, El Agustino, 2016. Se obtuvo que la mayoría, representado por el 60.0% (24), se encontraba en un nivel moderado de agresividad; el 22.5% (9) presenta un nivel bajo y el 17.5% (7) presenta un nivel alto. Determinando que el nivel de agresividad en los estudiantes de 5

años del nivel inicial de la institución educativa Alexander Fleming, El Agustino, 2016 es moderado.

Fernández (2019) en su tesis de licencia en Educación Inicial denominada “juegos cooperativos para disminuir la agresividad en los niños de cinco años en la I.E.I Niños Mensajeros de la Paz la Victoria”. Realizado en la Universidad César Vallejo- Chiclayo. El objetivo fue: Determinar en qué medida los juegos cooperativos disminuye la agresividad en los niños y niñas de la Institución Educativa Niños Mensajeros de la Paz. La metodología fue: de nivel Pre-experimental de tipo aplicada, la población estaba constituida por niños y niñas de 5 años de la I.E.I Niños Mensajeros de la Paz la Victoria, con una muestra de 36 niños. El resultado aplicado en el post test fue el 36% en el nivel alto indicando que se pudo disminuir el comportamiento agresivo y un 14% encontrándose en un nivel medio que están en proceso de desarrollo. Como conclusión se obtuvo el uso del juego cooperativo como herramienta para el aprendizaje de los niños logra ambientes de aprendizaje en los cuales se desinhiban y logren cooperar para dejar atrás conductas agresivas; y la realización de actividades con un grado de disfrute y goce que hacen olvidar que la competitividad es tomada como estímulo.

López (2017) con su tesis de licenciada “Uso del juego cooperativo para reducir conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E fundación por los niños del Perú- Piura-2017”. Realizado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. El objetivo general fue: Determinar de

qué manera el uso del juego cooperativo ayuda a reducir las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I. E “Fundación por los niños del Perú” Piura - Piura. 2017. Para dicho fin se realizó un estudio experimental, específicamente, es una investigación explicativa, dado que pretende intervenir en un solo grupo de estudiantes para explicar sus efectos sobre las conductas agresivas de los niños y niñas de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” – Piura. Los resultados del presente estudio buscan demostrar cómo la aplicación de los juegos cooperativos ayuda a reducir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Fundación por los niños del Perú. En la investigación se asumió el diseño pre experimental denominado: pre y post test en un solo grupo, el mismo que sigue los pasos siguientes: a) aplicación de un pretest (O1) para la medida de la variable dependiente, b) aplicación del tratamiento o variable independiente (X) y, por último, c) aplicación de un Post test (O2) para la medida de la variable dependiente, con respecto al indicador “daña las cosas materiales”, se evidenció que del 100% el 36% de ellos se encontraba en el nivel inicio, el 32% en el nivel proceso y logro; mientras que, después de la aplicación de los juegos cooperativos, el 45% del 100% se ubicó en el nivel logro, por cuanto, ya no dañan las cosas materiales, ni destruyen sus propios objetos y ni los de sus compañeros. En la conclusión se ha podido determinar que el uso de los juegos cooperativos ayuda a reducir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú”- Piura, por cuanto estos, dinamizan procesos de interacción

social que resultan en una dimensión ampliada de la convivencia humana, ya que los jugadores dan y reciben ayuda contribuyendo a fines comunes.

Julca (2020) en su tesis de investigación denominada “Juegos cooperativos para disminuir la agresividad en niños de cuatro años - Institución Educativa Inicial N° 008- La Victoria”. Realizado en la Universidad Cesar Vallejo. El objetivo fue: determinar en qué medida los juegos cooperativos ayudarán a disminuir la agresividad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 008 - La Victoria. El método de investigación que fue utilizado pre-experimental, y como tipo de investigación fue aplicada, la población y muestra fueron 29 niños. El resultado fue, que el 100% de los niños obtuvieron un nivel bajo de agresividad, por lo que se concluye que el taller “Jugando, ayudando, me divierto” fue significativo. Conclusión se aplicó un taller de juegos cooperativos denominado “Jugando, ayudando, me divierto” que influyó, fue beneficioso y fundamental para cada estudiante ya que permitió disminuir las conductas agresivas en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 008- La Victoria.

Zeña (2020) en su tesis de licenciada, titulada “Juegos tradicionales para disminuir la agresividad de en niños de tres años en la Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria”. Realizada en la Universidad César Vallejo-Chiclayo. El objetivo general fue. determinar en qué medida los juegos tradicionales disminuyen la agresividad en los niños de tres años. El método de investigación fue, enfoque cuantitativo, el tipo de investigación aplicada y el diseño de investigación es pre experimental, la población fue



los niños de la Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria, la muestra estaba conformada por 26 niños de 3 años. Los resultados obtenidos fueron en el Pre Test existe una alta agresividad con un 73% (19) niños, los cuales mostraban conductas agresivas hacia sus compañeros, luego de aplicar los juegos tradicionales Pos Test, se obtuvo un resultado que los niños ya no muestran conductas agresivas, donde un 12% (23) niños tienen una media agresividad en tanto un 88% (23) niños tiene una baja agresividad, ahora muestran respeto hacia los demás, reconocen sus malas acciones, ya no se burlan de sus compañeros. La conclusión los juegos tradicionales han conseguido disminuir la agresividad en los niños 3 años de la Institución donde se realizó la investigación, beneficiando así las conductas de los niños.

### **Regional y/o local**

Anaya (2018) con su proyecto de investigación “Dramatización como estrategia para superar las conductas agresivas de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 248 de Carhuayoc– San Marcos, 2017”. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. El objetivo fue comprobar de qué manera la dramatización como estrategia permite superar las conductas agresivas de estudiantes de 05 años en la institución educativa N° 248 de Carhuayoc, San Marcos. La metodología que se implementa se da inicio con el análisis de las conductas agresivas de los niños y niñas, la muestra de estudio estuvo constituido por 12 niños y niñas de 05 años. Se aplicó la técnica de la observación para recopilar la

información, la validez del contenido se realizó mediante juicio de expertos; los datos fueron analizados y procesados utilizando la estadística básica. Asimismo, para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba t de student. La conclusión arribada fue, queda determinado que la dramatización como estrategia permite superar las conductas agresivas de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 248 de Carhuayoc, distrito de San Marcos, 2017.

Dionicio (2020) en su tesis de licenciada denominado “Juego de roles como estrategia para regular las conductas agresivas en niños de 4 años de la institución educativa inicial parroquial N° 1557 “Señor de Pumallucay” - Yungay, 2018”. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. El objetivo general fue: establecer la influencia significativa del juego de roles como estrategia en la regulación de las conductas agresivas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial N° 1557 “Señor de Pumallucay” - Yungay, 2018. La metodología fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 23 niños y niñas de 04 años y la muestra fue censal. Para el recojo de información se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue una escala de estimación. Los resultados fueron: en el pre test, el 56% (13) de niños y niñas se ubican en el nivel alto con respecto a las conductas agresivas; 22% (05) están en el nivel moderado y otro 22% (05) alcanzó el nivel bajo; en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 00% (00), es decir, ningún niño y niña se encuentra en el

nivel alto; el 26% (06) en el nivel moderado y el 74% (17) alcanzó el nivel bajo. La conclusión fue que el juego de roles como estrategia influye significativamente en la regulación de las conductas agresivas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial N° 1557 “Señor de Pumallucay” - Yungay, 2018.

Marceliano (2018) con su estudio de investigación “Caracterización de las conductas agresivas desde el enfoque socio-cognitivo que manifiestan los niños de 5 años, en la Institución Educativa N° 233 "la soledad" de Huaraz, provincia de Huaraz - 2018”. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. El objetivo fue describir las características de las conductas agresivas desde el enfoque socio-cognitivo que manifiestan los niños de 5 años, en la institución educativa N° 233 "La Soledad" de Huaraz, provincia de Huaraz – 2018. Esta investigación fue de tipo descriptivo, con enfoque cuantitativo; diseño descriptivo simple. La recolección de la información se hizo un cuestionario de conducta agresiva y se eligió como técnica la observación; la población y muestra estuvo conformado por 25 niños y niñas de 5 años de edad. Cuyos resultados indican que, el 76% si pelean con sus compañeros, por otra parte, el 24% no pelea con sus compañeros; se observó que el 24% no burla de sus compañeros, mientras que, el 76% si se burla de sus compañeros, finalmente, se pudo observar que el 72% si disfruta arrebatar las cosas de sus compañeros, mientras que el 28% no disfruta arrebatar las cosas de sus compañeros, pues si bien se reflejan conductas agresivas físicas, verbales y psicológicas. Concluye que;

existen varios tipos de conductas agresivas dentro de la Institución Educativa, donde se realizó el trabajo de investigación y que es necesario aplicar estrategias para que disminuya las conductas agresivas en los niños de educación inicial.

Marcelo (2018) con su estudio de investigación “Aplicación del taller de artes plásticas para disminuir la agresividad en niños y niñas de 4 años de la I. E. N° 313. Chimbote – 2017”. Realizado en la Universidad Nacional Del Santa. El objetivo fue mostrar que la “aplicación del taller de arte plástica disminuye la agresividad en niños y niñas de 4 años de edad en la institución educativa inicial n° 313 “Miraflores Alto” Chimbote - 2017” responde a una problemática de carácter agresivo, vinculado a diferentes aspectos relacionados a la vida del niño; siendo el objetivo general, demostrar que la aplicación del taller de arte plástica influyó en la disminución de conductas agresivas en los niños y niñas de 4 años de edad. La población está constituida por todos los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 313 “Miraflores Alto” conformado por un total de 51 estudiantes con una muestra de 14 estudiantes de 4 años del aula “Abejitas Laboriosas” para el grupo experimental y 12 niños de 4 años del aula “Los Pececitos” para el grupo control, al grupo experimental se les aplicó el taller de arte plástica que constó de 20 actividades gráfico plásticas. Se utilizó el diseño de investigación cuasi experimental con medición previa y posterior. En este sentido, se aplicó diferentes técnicas como la observación directa, pre test y post test, con sus respectivos instrumentos:

lista de cotejo y escala valorativa; los cuales sirvieron para la recolección de la información necesaria. Los resultados fueron procesados en cuadros y gráficos estadísticos a través de diversas medidas estadísticas y la prueba de hipótesis, los cuales demostraron que el taller de artes plásticas logró disminuir significativamente la agresividad infantil, donde la cantidad de estudiantes que manifestó un nivel de agresividad alta se redujo a 0.

Raymundo (2019) con su tesis de grado “Nivel de agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Primaria “Virgen de Fátima”, Huallanca, 2016”. Realizado en la Universidad San Pedro. El principal objetivo fue identificar el nivel de agresividad en los estudiantes del tercer grado "B" de la Institución Educativa N° 32227, "Virgen de Fátima", en el distrito de Huallanca, provincia de Bolognesi, departamento de Ancash, en 2016; la investigación es de nivel descriptivo, diseño no experimental, la muestra fue de 24 estudiantes de una población de 74 a quienes se les aplicó el test de tipo cuestionario en la que se empleó la teoría comportamental de Buss, la información obtenida se procesa estadísticamente haciendo uso del paquete estadístico SPSS. Los resultados nos permiten confirmar la agresividad en el nivel bajo, con un 70,83 % a diferencia del nivel alto que alcanza el 4,17 %. En conclusión, la agresividad entre los estudiantes de la Institución Educativa N° 32227, "Virgen de Fátima", en el distrito de Huallanca, provincia de Bolognesi, se evidencia en el nivel bajo.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. El juego**

#### **2.2.1.1. Definición**

El juego es una actividad que se realiza con un o más sujetos o individuos empleando su imaginación, creatividad con diversas herramientas para poder crear una situación con un número determinado de reglas, donde usualmente existen ganadores y perdedores con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa, el juego es una forma principal que tienen los niños para aprender y descubrir sus necesidades haciendo participe al niño del entorno que lo rodea ayudándole a comprender y asimilar, el juego es el motor de desarrollo de los primeros años de vida, su vía de descubrimiento en sus días cotidianos.

Según Piaget es parte de la función cognitiva general del sujeto, las distintas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil, son consecuencia de las transformaciones de las estructuras cognitivas del niño.

Según Vigotsky es una actividad guiada internamente, a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas o situaciones complejas, sin miedo a fracasar actuando por encima de sus posibilidades del momento.

El juego es descrito como cualquier actividad recreativa donde participa uno, dos o más personas y cuenta con la finalidad de entretener y divertir a los mismos. En la cual se emplean diversas habilidades mentales

para desarrollar la situación y cumplir con la meta establecida.

### **2.2.1.2. Características**

- a) Es innato.
- b) Participación activa del integrante o los integrantes.
- c) Actividad placentera, espontánea y voluntaria.
- d) Carácter universal y autotélico, implica un fin en sí mismo.
- e) Realidad ficticia.
- f) Función compensadora, integradora y rehabilitadora.
- g) Favorece la socialización.

### **2.2.1.3 clasificación**

**2.2.1.3.1. Juegos de ejercicios.** - Es el primero en aparecer, propios del estadio sensoriomotor, y por tanto de los primeros dos años de vida, son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato. Este tipo de juego consiste, principalmente, en la repetición de ciertas acciones con el fin de obtener un resultado inmediato y placentero. De esta forma, los juegos de ejercicio pueden ser con el cuerpo, con objetos o con personas.

**2.2.1.3.2. Juegos simbólicos.** - Es toda actividad espontánea en la que los pequeños utilizan su capacidad mental para recrear un escenario como entretenimiento. Por ejemplo, podemos observar cómo los niños convierten una piedra en un carro haciendo carreteras o utilizan mantas para poder volar como sus personajes de super héroes favoritos. Consiste en que el niño es capaz de combinar hechos reales e imaginarios, los niños recreando

situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente, ellos se convierten en personajes y los objetos cobran vida a su imaginación.

**2.2.1.3.3. Juegos reglados.** - Es aquel, que se lleva a cabo con unas reglas o normas, que limitan la acción, pero no por completo; de tanto que pueda cumplir la meta establecida. El juego reglado produce el aprendizaje de múltiples contenidos sociales, instrumentales, comunicativos, expresivos, lógico conceptual. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son: Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego. Los juegos de reglas abren una ventana al aprendizaje espontáneo y a la construcción de estrategias mentales que luego resultaran fácilmente extrapolables a otras experiencias vitales. Potencia el desarrollo del lenguaje, de la memoria, del razonamiento, de la atención y de la reflexión.

## **2.2.2. Juegos cooperativos**

### **2.2.2.1. Definición**

Los juegos cooperativos son un método idóneo para que los niños desarrollen aspectos importantes de su personalidad, la empatía y la resolución de conflictos. Con respecto a su conceptualización se tienen las siguientes afirmaciones:

Las actividades cooperativas se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay dificultad entre los participantes, buscando todo el mismo objetivo, independientemente del rol que desempeñen y que



puede ser de objetivo cuantificable o no cuantificable (Velásquez, 2002, citado por Elmer y Quispe, 2016)

Según Clavijo (2015) Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en donde los participantes otorgan y reciben apoyo para contribuir a alcanzar objetivos en común.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, respeto y solidaridad. (Ortecho y Quijano, 2011, citado por Clavijo, 2015)

Finalmente, los juegos cooperativos son actividades donde los participantes buscan llegar a un objetivo en común mediante la cooperación y apoyo mutuo, buscando estrategias de participación de todos los individuos para alcanzar una mayor satisfacción de todos.

#### **2.2.1.2. Teorías del juego**

Para Aguado (2006) existen diversos tipos diferentes de juegos. En sus orígenes, la literatura sobre el tema analizó los juegos de suma cero, en los que, uno gana ha de ser necesariamente a costa de que el otro lo pierda. Posteriormente se estudiaron otros juegos, llamados “cooperativos”, en los que los “jugadores” eligen y llevan a cabo sus acciones de manera coordinada (pp.68).

Para Cross (1902) “el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y

capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande”.

Porque con el juego el niño imita acciones de la vida cotidiana desarrollando habilidades de formación para su vida adulta.

Para Piaget (1956) “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. El niño representa con el juego la realidad de cada etapa de su vida asimilando conocimientos cotidianos.

Para Vigotsky (1896 – 1934) "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño, concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad”. El niño impulsa el desarrollo mental a través del juego de manera divertida.

Para Vigotsky (1984) el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción. El niño desarrollara básicamente las emociones afectivos e intelectuales a través del escenario que se le presente en su vida cotidiana.

### **2.2.1.3. Principios**

García (2014). Afirma, que existen una serie de libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo. Esta serie de libertades las agrupa en cinco:

- a) Libres para competir: Esta característica es la verdaderamente distintiva del juego cooperativo frente al competitivo. En este tipo de juego no existe oposición entre los fines de los participantes y por lo tanto todos los logros son grupales, lo que hace que todo el grupo se sienta como protagonista a la vez que persiguen un objetivo común. Al eliminar este rasgo competitivo del juego se logra que la autoestima de los participantes se estimule de forma general.
- b) Libres para crear: Los participantes al ser niños poseen mucha imaginación, la cual aprovechan para buscar diferentes límites y conocer la multitud de posibilidades que brindan los juegos cooperativos. Al tener esta característica se inculcan una serie de valores muy positivos para la formación del alumnado.
- c) Libres de la exclusión: La aceptación de los participantes en los juegos cooperativos es una característica esencial de los mismos. Gracias a esta característica se evitan situaciones en las que los participantes no se sienten integrados, todos tienen el mismo rol, y nadie es superior a nadie, no se juzga por las características motrices del sujeto, sino que se tiene en cuenta la implicación de los mismos independientemente de su destreza. Al no producirse estos signos de rechazo, la autoestima de los participantes es mayor y con ella se consiguen progresos en las relaciones sociales.
- d) Libres para elegir: Es de mucha importancia para los participantes elegir en diferentes situaciones durante el transcurso de los juegos. Al capacitar a los

- e) alumnos de este poder de elección su nivel madurativo crece y con ello el nivel de autoestima y aceptación de sí mismos y de sus compañeros.
- f) Libres de la agresión: Con esta característica se dota a los alumnos de unas bases de lo que en verdad es el juego cooperativo, en el cual no se incluye el término agresión ya que es algo opuesto a lo que se busca en el juego cooperativo, donde la herramienta que se debe usar es el diálogo para llegar a acuerdos con el resto de participantes.

#### **2.2.1.4. Características**

Según (Fábio Otuzi Brotto, citado por Clavijo, 2015) El juego de cooperación presenta las siguientes características:

Consiente explorar y da pie a la búsqueda de soluciones creativas en un entorno que está libre de amenazas.

Favorece las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.

Prima el proceso sobre el producto.

El error se completa dentro del proceso proporcionando feedback y propiciando la ayuda de los demás.

Facilita el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social.

Se logra valorar positivamente el éxito ajeno.

Se promueven las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación e intercambio de información.

Se juega en grupo, con un final u objetivo común.

Promueven la inclusión, no la exclusión (eliminación).

Las reglas deben consentir que se dé la ayuda mutua y la cooperación sin obligar a nadie a hacerlo.

Impulsan la toma de decisiones, la negociación, la resolución/regulación de conflictos

Las reglas son a menudo flexibles según la edad o número de jugadores/as, de manera que con el mismo juego se pueden presentar diferentes variantes.

#### **2.2.1.5. Tipos**

Según Clavijo (2015) a diferencia del juego competitivo, el juego cooperativo no está orientado hacia el resultado final, sino que pone el énfasis en el proceso: lo importante es que los participantes se lo pasen bien y aprendan participando activamente. A continuación, detallamos una clasificación de los juegos cooperativos según Bedoya (2002, citado por Clavijo, 2015), que aparece en su artículo "Los juegos cooperativos, una vieja manera de aprender disfrutando". Los juegos cooperativos pueden dividirse, según su objetivo, en:

- a) **Juegos de presentación:** Son actividades dinámicas y lúdicas que permiten un primer acercamiento entre personas desconocidas. Se usan para conocer los nombres de las personas del grupo, por lo tanto, se suelen ubicar al principio de una sesión.
- b) **Juegos para conocerse:** Son actividades lúdicas significativas porque muchas veces el no conocerse a sí mismo o a los demás, crea situaciones de desconfianza negativas para los alumnos. Además, se

les invita a tener en cuenta las características de las demás personas y no pensar sólo en uno mismo.

- c) **Juegos de distensión:** Soltar tensiones es una de las esencias del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma amena, deshaciendo cualquier posible tensión existente. Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de estrés, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o para dar fin a la clase.
- d) **Juegos energizantes:** Son juegos en los que los niños y niñas se divierten y liberan esa energía que tienen dentro, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les hacen sentirse mejor. Son actividades muy activas, por lo que además de liberar energía, sirven para despertar al grupo.
- e) **Juegos de confianza:** Son unos juegos cooperativos que, entre otras cosas, sirven para tener confianza en uno mismo y en los compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma colectiva.
- f) **Juego de contacto:** el objetivo de estos juegos es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico. Aquí, el tacto constituye una vía de comunicación entre los alumnos (el que toca y el que es tocado).
- g) **Juegos de estima:** Son actividades que nos ayudan a extraer afectos positivos hacia otras personas.

- h) **Juegos de autoestima:** Son actividades lúdicas, cuyo objetivo se basa en que cada persona observe las cualidades positivas que tiene en sí misma y consecuentemente, se encuentre a gusto consigo mismo.
- i) **Juegos de relajación:** Estas dinámicas ayudan a sosegar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia otros objetivos. Es importante utilizar los juegos cooperativos, sean del tipo que sean, ya que al utilizarlos en el aula desarrollamos diferentes habilidades que servirán de base para la regulación de conflictos entre los miembros del grupo. Además, durante el juego, los alumnos aprenden los beneficios e inconvenientes de hacer cosas en grupo, lo que constituye una pequeña preparación para la vida.

#### **2.2.1.6. Ventajas**

Según FISC (2012), las ventajas de los juegos cooperativos son los siguientes:

- a) Disfrutar en grupo.
- b) Mejorar las relaciones entre los alumnos, el clima y el ambiente de grupo.
- c) Cohabitar en grupo y sentirse responsable de sí mismo y de los demás.
- d) Comunicarse positivamente con los demás.
- e) Ampliar el sentido de la responsabilidad social y la capacidad de cooperación.
- f) Ayudar la integración.
- g) Superar el egocentrismo y desarrollar la empatía.
- h) Perfeccionar la motivación y el interés de los alumnos.

- i) Tener confianza en sus propias capacidades y en las de los demás.
- j) Vivir positivamente las dificultades.
- k) Expresar sentimientos y reconocerlos con el fin de comprender y aceptar los de los otros.
- l) Desarrollar la autoestima positiva y el autocontrol.

### **2.2.3. Conductas agresivas**

#### **2.2.3.1. Definición**

El proceso de interacción social trae consigo una serie de intercambios de ideas, debido a la naturaleza plural del pensamiento, sin embargo, en ocasiones estas no se saben orientar y terminan en conductas agresivas, con respecto a su definición, se tiene las siguientes.

Kaplan y Sadolk (citado por Raggi, 2013), sostiene que "la agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto. Es cualquier forma de conducta que pretende herir física y psicológicamente a alguien" (p.05).

Para Ortiz y Gonzáles (2012, citado por Baldeón, 2017) plantea que la "agresividad es una defensa por sentirse excesivamente vulnerable ante los ataques de los demás o bien es una falta de habilidad para afrontar situaciones tensas. Otras veces responde a un patrón de pensamientos dirigido a unas convicciones muy radicales" (p. 09).

Según Ortego, López, Álvarez y Del Mar (2011) manifiestan que la agresividad se ha clasificado en función de dimensiones como: hacia quien va dirigida esa agresividad (hacia uno mismo o hacia otras personas;



un individuo o un colectivo) su expresión (físico o verbal; impulsiva o premeditada; directa o indirecta), el tipo de daño que produce (físico o psicológico), la frecuencia con la que ocurre (puntual o repetida), la duración de sus consecuencias (transitorias o duraderas) o su objetivo (afectivo o instrumental).

Finalmente, las conductas agresivas son acciones cuyo deseo es hacer daño físico y psicológico a otro individuo.

### **2.2.3.2. Teorías de la conducta agresiva**

Existen varias teorías acerca de las conductas agresivas ya que cada una explica una dimensión del fenómeno, ya que la agresividad se explica bajo fórmula clásica del acondicionamiento operante, ante las respuestas de un estímulo.

#### **a) Teoría de la frustración**

El aporte de Amsel (1928-1992-1994) establece un paralelo entre esta situación y el paradigma de condicionamiento aversivo de temor. También, en determinadas condiciones, tras la aparición de una situación de omisión sorpresiva de recompensa el sujeto intensifica la conducta. La frustración generalmente se define como la consecuencia de no poder llevar a cabo una acción tal como ha sido anticipada, y en este sentido, la agresividad sirve como un calmante de los niveles altos de frustración.

**b) Teoría de psicosocial**

Esta teoría ha aceptado poner en relación dos dimensiones de lo humano, que pueden resultar fundamentales para comprender la agresividad. Estas dimensiones son por un lado, los procesos psicológicos individuales, y por el otro, los fenómenos sociales, que lejos de actuar de manera separada, interactúan estrechamente, y tienen como consecuencia que ocurra un comportamiento, una actitud, una identidad específica, etcétera. Por otro lado, la agresividad no siempre se manifiesta como una conducta observable, es importante analizar las formas que la representan, la manifiestan y la experimentan.

**c) Teoría catártica de la agresión**

Esta surge de la teoría psicoanalítica, pero hay varias corrientes psicológicas que sustentan este concepto. Considera que la catártasis es la única solución para problemas de agresividad. Ya que supone una descarga de tensión o una expresión repentina de afecto cuya liberación es necesaria para mantener un estado de relajación adecuado. Hokanson encontró una correlación negativa entre la fuerza de la respuesta agresiva que sigue a la frustración y su relación con la conducta agresiva que es medida a través de los cambios observados en la presión máxima de sangre.

### 2.2.3.3. Características del agresor

Según Cerezo (2010, p.26). Las características de un agresor son las siguientes:

Carece de empatía, es decir incapacidad de ponerse en el lugar del otro. No piensa en que sus actos repercuten en otra persona que los siente.

Baja autoestima, desplaza su frustración y ansiedad con los más débiles o al menos los que ellos perciben como débiles.

Mal manejo de la frustración, no son capaces de reconocer sus propios problemas, con poca capacidad de resolución de conflictos, es mal perdedor y mal ganador. No son capaces de resolver sus conflictos sino es usando la violencia y tienen la necesidad inmediatez de los actos, deseando conseguir sus recompensas en el momento y con el menor esfuerzo.

Obtiene reconocimiento de los amigos demostrando que es fuerte al producir miedo, prepotencia y saltarse las reglas.

Han sufrido previamente la violencia de adultos en algunos casos, y han realizado ya un aprendizaje social con una ecuación muy simple: algo me molesta = golpe.

Busca dominar y manipular a los demás. Parece que deriva placer del dolor, miedo, sienten incomodidad de otros.

Es impulsivo, rara vez es un alumno brillante.

Prepotente y destructivo, carismático para ciertas conductas sociales.

Un grado de cinismo disimulado puede acompañar a estos jóvenes.

El respeto no forma parte de su moral cotidiana y viven la experiencia cotidiana de que sus sentimientos son ignorados. Los acosadores probablemente hayan tenido una educación familiar permisiva que les puede haber llevado a no interiorizar suficientemente bien el principio de realidad, con un ego que crece a costa de los demás. Son individuos con personalidad problemática que no necesariamente provienen de hogares desestructurados como se creían anteriormente.

#### **2.2.3.4. Influencia**

Es un efecto, reactivo a intervenir en una acción, es la habilidad de convencer a una persona a pensar o actuar del modo que uno desee, es la capacidad de condicionar el comportamiento de otra persona.

Para Bandura (2014) “en la sociedad moderna hay tres fuentes principales de conducta agresiva que reciben atención en grados variables, siendo los principales factores que influyen en el modelamiento” (p.65) Estas son influencia familiar, influencia sociocultural y modelamiento.

Influencias familiares. El entorno familiar puede ser la esfera principal en la que se aprende el comportamiento agresivo, ya que, esta desempeña una influencia fundamental en la conducta del niño, es allí

donde los niños disponen de muchas oportunidades para observar modelos agresivos.

Bandura (2014) afirma. “Fuente y reforzadora de la agresión es la modelada y reforzada por los miembros de la familia” (p.6) Estudios de los determinantes familiares de la agresión antisocial informan que hay una incidencia mucho mayor del modelamiento agresivo familiar en el caso de los muchachos delincuentes. Con toda seguridad los padres que castigan físicamente a sus hijos, sirven de modelo para un comportamiento agresivo. Por otro lado, los padres de los niños con problemas de agresividad dan más ordenes, hacen críticas en forma humillante y regañadora, comportamiento que será luego imitado por los niños. (p.14)

Influencias socioculturales. El progreso de un niño se produce en un contexto sociocultural que se puede considerar como un campo o territorio en el que superpone o interactúan las influencias sociales, ya que el niño está inmerso en su familia, colegio y vecindario con quienes se relaciona continuamente. La familia esta intrínsecamente unida a otros sistemas sociales, además la cultura en que reside una persona y con la cual tiene contactos repetidos constituye otra importante fuente de agresión. Las tasas más elevadas de conductas agresivas se encuentran en medio en donde abundan los modelos agresivos y en donde se considera que la agresividad es un tributo muy valioso. (Bandura, 2014, p.36).

### 2.2.3.5. Dimensiones

Según Flores (2014), existen tres dimensiones de agresividad:

**Agresividad física:** Se presenta con empujones, patadas, puñetazos, agresiones con objetos, hematomas o contusiones, cicatrices de objetos (hebillas, correas), o de quemaduras, marcas, laceraciones, entre otras. Este tipo de maltrato se da con más frecuencia en primaria que en secundaria.

**Agresividad verbal:** Esta agresión se presenta mediante expresiones de insultos, menosprecios en público resaltar defectos físicos. Estos abusos generalmente no son visibles y es el modo de acoso más habitual en las escuelas.

**Agresividad psicológica:** Acciones orientadas a consumir la autoestima de la víctima y enfatizar su sensación de inseguridad y aprensión. Donde el factor psicológico se encuentra presente junto con todos los tipos de maltrato, los cuales provoca problemas de inapetencia, sueño y control de esfínteres, estas pueden ser conductas extremas (agresividad o pasividad), miedos excesivos, trastornos en el lenguaje o tartamudeo, dificultad para jugar con otros niños, niñas o adolescentes.

### 2.2.3.6. Conducta agresiva infantil

Train (2001, citado por Romero y Sánchez, 2018), manifiesta que:

Hablamos de conducta agresiva cuando provocamos daño a una persona u

objeto. La conducta agresiva es intencionada y el daño puede ser físico o psíquico. En el caso de los niños la agresividad se presenta generalmente en forma directa ya sea en forma de acto violento físico.

Independientemente del tipo de conducta agresiva que exteriorice un niño el denominador común es un estímulo que resulta nocivo o aversivo frente al cual la víctima se quejará, escapará, evitará o bien se defenderá. Los arrebatos de agresividad son un rasgo normal en la infancia, pero algunos niños persisten en su conducta agresiva y en su incapacidad para dominar su mal genio.

Este tipo de niños ocasiona que sus padres y maestros sufran siendo frecuentemente niños frustrados que viven el rechazo de sus compañeros no pudiendo evitar su conducta.

### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis general**

Los juegos cooperativos influyen significativamente en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.

#### **3. 2. Hipótesis específicas**

Los juegos cooperativos influyen significativamente en la disminución de la dimensión agresividad física en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.

Los juegos cooperativos influyen significativamente en la disminución de la dimensión agresividad verbal en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.

Los juegos cooperativos influyen significativamente en la disminución de la dimensión agresividad psicológica en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.



## IV. METODOLOGIA

### 4.1. El diseño de investigación:

El diseño fue pre experimental con pre test y post test. Este diseño se desarrolló de la siguiente manera: primero se aplicó el pre test para identificar el nivel o estado en el que se encuentra la variable dependiente, luego se suministró un estímulo, y finalmente se sometió al post test.

Se representa del modo siguiente:

**GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

Donde:

GE= Grupo Experimental

O<sub>1</sub>= Aplicación del pre test

X = Manipulación de la variable independiente

O<sub>2</sub>= Aplicación del post test

### 4.2. El tipo y el nivel de la investigación

**4.2.1. El tipo de investigación.** - En esta investigación el tipo de estudio fue aplicada porque se trabajó con problemas e hipótesis sobre una determinada realidad, a la cual se le somete a tratamiento. En este estudio se manipulará la variable juegos cooperativos para ver si tiene incidencia en las conductas agresivas.

**4.2.2. El nivel de investigación.** - En la presente investigación el nivel fue experimental porque se evaluó la influencia de una variable sobre otra, luego se comprueba a través de la prueba de hipótesis. (Ñaupas et al., 2014, p. 92). Se evaluará la relación de causa – efecto entre las variables mencionadas.

### **4.3. Población y muestra.**

**4.3.1. Población.** - La población en este estudio estuvo compuesta por niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 289-Succha, que hacen un total de 17 niños (as). La población que conformaron fueron niños y niñas del pueblo y anexos residentes en el distrito. La población se define como “el universo, y es el conjunto finito o infinito de personas, objetos o elementos que presentan características comunes, sobre el que se realizan las observaciones” (Palomino et al., 2015, p. 139).

**Tabla 1**

*Población Matriculada*

<b>Edad</b>	<b>Aula</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
5	5 años	08	09	17
<b>Total</b>				<b>17</b>

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E.I. N°289 Succha, Aija, 2020.

**4.3.2. Muestra.** - La muestra estuvo conformada por 17 niños y niñas del aula de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija. La muestra fue no probalístico ya que se abordó al aula de 05 años debido a que realicé mis prácticas pre profesionales y tuve la oportunidad de observar diferentes tipos de conductas agresivas en los

niños, tenían un comportamiento agresivo hacia la docente de aula, practicante, padres de familia y compañeros.

**tabla 2**

*Muestra de Estudio*

<b>Edad</b>	<b>Aula</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
5	5 años	08	09	17
<b>Total</b>				<b>17</b>

**Fuente:** Nómina de matrícula de la I.E.I. N°289 Succha, Aija, 2020.

#### **4.3.3. Los criterios de inclusión y exclusión:**

##### **4.3.3.1. Los criterios de inclusión.**

- ✓ Niños con 5 años de edad cumplidos
- ✓ Niños con nómina de matrícula 2020

##### **4.3.3.2. Los criterios de exclusión.**

- ✓ Ninguno.

**Tabla 3**

*Definición de Operacionalización de las Variables y los Indicadores*

Variable	Definición operacional	Dimensione	Indicador	Ítems	Instrumento	
<b>V.</b> <b>I.</b> <b>Juegos cooperativos</b> Según Clavijo (2015) Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en donde los participantes otorgan y reciben apoyo para contribuir a alcanzar objetivos en común.  <b>V.D</b> <b>Conductas agresivas</b> Son comportamientos que consiste en Sentimiento de odio y deseos de dañar o agredir a otra persona, para satisfacer su emoción de odio.	En los juegos, se busca promover actitudes de sensibilización, que todos los niños sean participes con la finalidad de alcanzar los objetivos y la cooperación, que sea coordinada, comunicativa y solidaria, que son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad y que faciliten el encuentro con los otros y el acercamiento.	Planificación	Planea sesiones de aprendizaje sobre juegos cooperativos Selecciona diversos juegos cooperativos para ser ejecutados Planifica las actividades de aprendizaje sobre juegos cooperativos		Sesiones y	
		Elaboración	Elabora las sesiones de aprendizaje sobre juegos cooperativos Adapta juegos cooperativos a la realidad educativa Diseña las actividades de aprendizaje referente a los juegos cooperativos Desarrolla cada una de las sesiones de aprendizaje sobre juegos cooperativos		talleres	
		Ejecución y evaluación	Evalúa con la ficha el aprendizaje de cada de las dimensiones de las conductas agresivas durante los juegos cooperativos		Nominal	
		Agresión física	Utiliza golpes para expresar su incomodidad ante sus compañeros durante los juegos cooperativos. Agrede de manera similar como fue agredido durante los juegos cooperativos Utiliza objetos para agredir a sus compañeros durante los juegos cooperativos Utiliza golpes cuando no es incluido en alguna actividad durante los juegos cooperativos	1,2,3,4,5,6,7		
			Agresión verbal	Expresa siempre sus ideas de manera violenta ante los demás durante los juegos Cooperativos Utiliza palabras violentas contra sus compañeros ante algún reclamo durante los juegos cooperativos Expresa su desacuerdo con palabras denigrantes durante los juegos cooperativos	8,9,10,11,12,1 3, 14	Escala de estimación  Escala ordinal Siempre A veces Nunca
				Agresión psicológica	Gesticula de manera peyorativa contra sus compañeros y las demás personas durante los juegos cooperativos Utiliza objetos de valor sentimental o emocional para amedrentar o burlarse de sus compañeros u otras personas durante los juegos cooperativos Utiliza a sus compañeros para someter a otros a acciones que afectan la dignidad de otros compañeros durante los juegos cooperativos	15,16,17,18, 19 y 20

**Fuente:** Elaboración propia

## **4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

### **4.5.1. Técnica de recolección de datos**

En el presente estudio se utilizó como técnica la observación directa, la cual consiste en contemplar determinadas acciones, comportamientos o actitudes de un determinado fenómeno o hecho producido por algún agente. En este caso serán las conductas agresivas de niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija. Se obtuvieron informaciones con la observación directa, utilizando el instrumento escala de estimación en la cual estuvo aprobado por 3 expertos, que contenía tres dimensiones como: conductas agresivas físicas conformada por 7 ítems, conductas agresivas verbales conformada por 7 ítems y conductas agresivas psicológicas, conforma por 6 ítems, de luego para la recolección de datos se envió a los padres de familia un consentimiento informado en lo cual ellos firmaron accediendo al permiso para llevar acabo el estudio de investigación y así recoger la información necesaria, para luego realizar el vaciado en base de datos y continuar con el procesamiento estadístico y obtener los resultados del estudio.

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos permiten recopilar información sistematizada del fenómeno de estudio, la cual sirve para procesarla a través de la estadística. (Hernández et al., 2010, p.154).

**Observación:** se hizo una adquisición activa de la información sobre los niños de la I.E. I N° 289, empleando la vista para obtener información a partir de la realidad, tomar información y registrarla para luego analizarla.

#### 4.5.2. Instrumento

El instrumento de recopilación de información que se empleo fue la escala de estimación de conductas agresivas, la cual fue adaptada considerando la sistematización de la operacionalización de las variables.

Es muy importante la recolección de datos porque es asegurar la obtención de datos confiables y ricos en información para el análisis estadístico, de manera que se puedan tomar decisiones basadas en datos para la investigación.

La validación fue mediante juicio de expertos, es decir, el instrumento será sometido a un análisis por parte de docentes expertos en el área de estudio de la variable.

Para la confiabilidad del instrumento se aplicó una prueba piloto a 10 sujetos con similares características a la muestra. Luego estos resultados serán sometidos a la prueba de consistencia interna Alfa de Cronbach.

**Escala de estimación.** Para esta investigación se utilizó la escala de estimación, este instrumento estuvo conformado por 20 ítems sobre las conductas agresivas de los niños y niñas, con la finalidad de recolectar datos relacionados con las dimensiones, agresión física, verbal y psicológica. Con respecto al instrumento, MINEDU (2017), sostiene que “el instrumento es el recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables”.

**Tabla 4***Tabla de Especificaciones Para la Prueba de las Conductas Agresivas*

<b>Estructura de los</b>			
<b>Dimensiones</b>	<b>Ítems</b>	<b>Total</b>	<b>%</b>
Agresión física	1,2,3,4,5,6,7	7	35
Agresión verbal	8,9,10,11,12,13,14	7	35
Agresión psicológica	15,16,17,18,19,20	6	30
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

**Validez y confiabilidad**

**La validez.** - Fue realizada de la siguiente manera:

Para la validación del instrumento se utilizó la escala de estimación lo cual se estuvo conformada por tres dimensiones y 20 ítems, agresión verbal, agresión física y agresión psicológica, con la finalidad de aplicar a los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa inicial N°289 de Succha, para ello se procedió a los siguientes pasos de la validación del instrumento.

- a) Se adecuó las preguntas de la escala de estimación.
- b) Se solicitó a los 3 expertos con grado de estudios de licenciados en Educación Inicial.
- c) Se les dio a los expertos el modelo de carta de validación.
- d) Los expertos analizaron y verificaron cada una de las preguntas lo cual no se tuvo observaciones y llegaron a una conclusión que las preguntas

- e) estaban adecuadas para los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 289, Succha.
- f) En seguida los Expertos dieron el visto bueno procediendo a firmar.
- g) De luego se procedió aplicar la prueba piloto, aplicando el instrumento a siete niños y niñas de la Institución Educativa inicial N° 289.
- h) Procediendo aplicar el instrumento a los niños del aula de 5 años de edad de la I.E.I. N° 289.

**Tabla 5**

*Validez del Instrumento por los Jueces*

<b>Concordancia de expertos</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
SI	3	100
NO	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Recuperado del programa Excel 2016

### **La confiabilidad**

Es un instrumento de medición se refiere al grado de precisión o exactitud de la medida, en el sentido de que si aplicamos repetidamente el instrumento al mismo niño entonces el resultado debe ser igual.



#### **4.6. plan de análisis. - Plan de análisis**

El plan de análisis inicio mediante la coordinación con la directora de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020. Luego se identificó a la población y la muestra.

Después se aplicó el instrumento de recolección de datos que fue una ficha de observación, (escala de estimación) una vez recopilada la información se continuo con el análisis, el cual se hizo utilizando el método estadístico.

Se empleó la estadística descriptiva e inferencial, la primera con la finalidad de organizar los datos en frecuencias, porcentajes, tablas y gráficos; y la segunda, para comprobar la hipótesis de investigación, es decir, determinar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de la agresividad en los niños y niñas. En ambos se utilizará el software SPSSV25.

**Tabla 6**  
*Matriz de Consistencia*

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿Como influyen los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020?	<p><b>Objetivo general</b> Demostrar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> Los juegos cooperativos influyen significativamente en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.</p>	<p><b>Tipo:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel:</b> Experimental</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental.</p>
¿Como influyen los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad física en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020?.	<p><b>Objetivos específicos</b> Identificar los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad física en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.</p>	<p><b>Hipótesis específicas:</b> Los juegos cooperativos influyen significativamente en la disminución de la dimensión agresividad física en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.</p>	<p><b>Método:</b> Experimental, hipotético – deductivo, bibliográfico.</p> <p><b>Población:</b> Conformada por 31 niños y niñas 03, 04 y 05 años.</p>
¿Como influyen los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad verbal en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020?.	<p>Comprobar los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad verbal en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.</p>	<p>Los juegos cooperativos influyen significativamente en la disminución de la dimensión agresividad verbal en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.</p>	<p><b>Muestra:</b> 17 niños y niñas de cinco años</p> <p><b>Técnica:</b> Observación.</p>
¿Como influyen los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad psicológica en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija,2020?	<p>Verificar los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad psicológica en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.</p>	<p>Los juegos cooperativos influyen significativamente en la disminución de la dimensión agresividad psicológica en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.</p>	<p><b>Instrumento:</b> Escala de estimación</p>

**Fuente:** Elaboración propia

#### **4.8. Principios éticos**

La Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote en su Código de Ética para la Investigación (2019) establece los siguientes principios que se deben respetar durante el proceso investigativo.

**Protección a las personas.** - Las personas fueron el fin de la actividad investigadora, por lo tanto, se realizó el grado de protección máxima a los participantes directos como indirectos.

**Libre participación y derecho a estar informado.** - Se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consiente el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

**Beneficencia y no maleficencia.** – Asegurar el bienestar de las personas esta investigación producirá beneficios para la persona donde se desarrolla, sin embargo, si existiera algún indicio de maleficencia o desventaja para los elementos del fenómeno en estudio, la investigadora tiene la obligación de reducirla

**Justicia.** – Al grupo de estudio no se expondrán para poder beneficiar a otras personas, tampoco se establecerá limitaciones de conocimientos y capacidades que lleven a las practicas injustas.

**Integridad científica.**- La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional.

## **V. RESULTADOS**

El presente estudio tiene como objetivo principal demostrar que los “juegos cooperativos” influirán en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020. En la investigación se asumió el diseño pre experimental con pre test y post test, el primer paso es la aplicación del pre test (O) para la medida de la variable dependiente, el segundo paso es la aplicación de la variable independiente (X) y por último el tercer paso es la aplicación del post test (O) para la medida de la variable independiente. Para ello después de la recolección de datos, se procedió a realizar la tabulación con respecto a la variable dependiente conductas agresivas y se obtuvo los siguientes resultados.

Los resultados alcanzados en la investigación se presentan en tablas y en gráficos estadísticos. Posteriormente, se realiza la interpretación y el análisis de los mismos.

### **5.1. RESULTADOS**

#### **Primer objetivo específico.**

Identificar los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad física en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.

**Tabla 7**

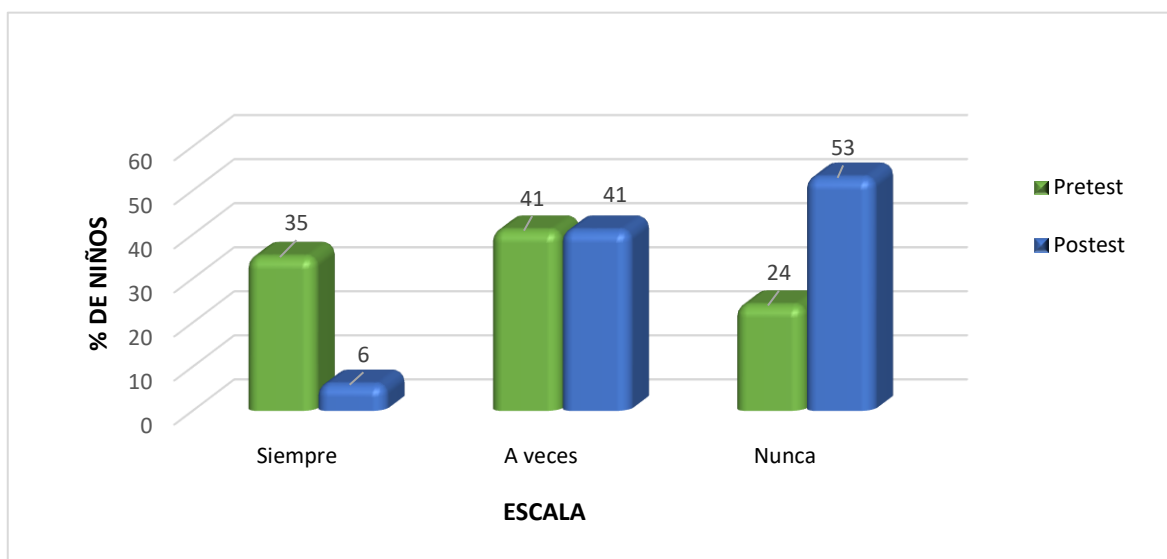
*Distribución de niños según escala de Dimensión Agresividad Física por Resultados del Pre Test y el Post Test, en la I.E.I. N.º 289 de Succha.*

Escala agresividad física	Pre Test		Post Test		P
	Nº	%	Nº	%	
Siempre	6	35	1	6	
A veces	7	41	7	41	
Nunca	4	24	9	53	0.00
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100</b>	<b>17</b>	<b>100</b>	

**Fuente:** Escala de estimación aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 289- 2020.

**Gráfico 1**

*Distribución de niños según escala de Dimensión Agresividad Física por Resultados del Pre Test y el Post Test, en la I.E.I. N.º 289 de Succha.*



**Fuente:** Tabla 7

En la tabla 7 y gráfico 1 se observa los resultados del Pre Test y Post Test en la dimensión agresividad física en los niños de 05 años, se describe de la siguiente manera con respecto al resultado del Pre Test, tenemos a la escala de siempre con el 35% (6) niños, el 41% (7) niños se ubican en la escala de a veces y el 24% (4) niños en la escala de nunca. De luego observamos los resultados del Post Test, después de ejecutar los juegos cooperativos, el 6% (1) niño alcanzó la escala de siempre, el 41% (7) niños se encuentran en la escala de a veces y el, 53% (9) niños se ubican en la escala de nunca, con estos resultados del Post Test podemos identificar que los niños no demuestran agresividad física. Como los datos de esta dimensión no cumplen con el supuesto de la normalidad, se determinó con la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas significancia estadística  $p=0.000 < 0.05$  entre el Pre test y Post Test, tal como se observa en la tabla 7. Por lo tanto, se concluye que el 53% (9) niños se ubican en la escala de Nunca por ello se afirma que los juegos cooperativos influyen en la disminución de la dimensión agresividad física en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.

### **Segundo objetivo específico**

Comprobar los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad verbal en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.

**Tabla 8**

*Distribución de niños según escala de Dimensión Agresividad Verbal por Resultados del Pre Test y el Post Test, en la I.E.I. N.º 289 de Succha.*

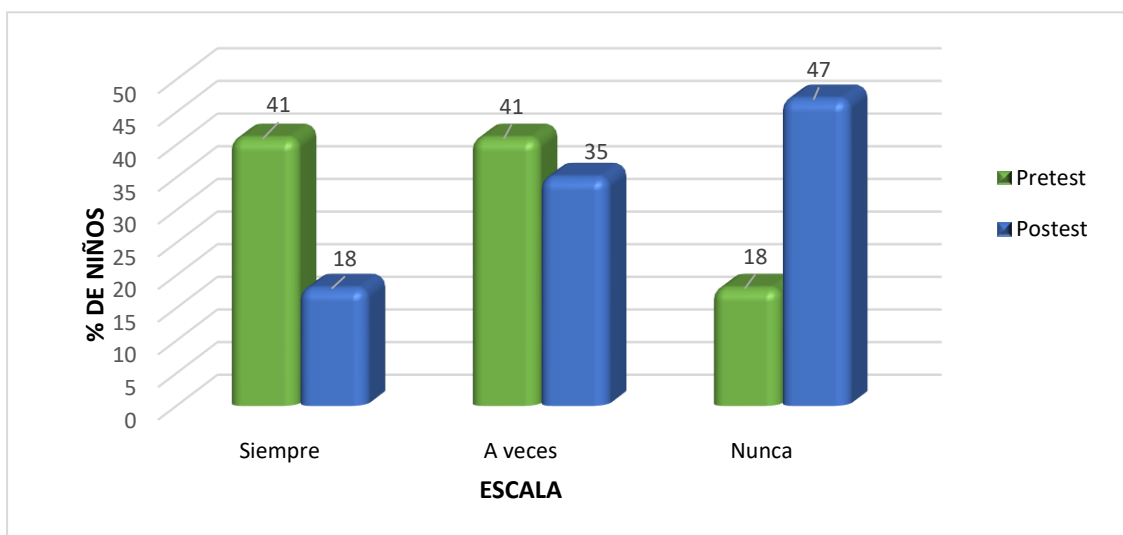
Escala	Pre Test		Post Test		P
	Nº	%	Nº	%	
<b>Agresividad verbal</b>					
Siempre	7	41	3	18	
A veces	7	41	6	35	
Nunca	3	18	8	47	0.000
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100</b>	<b>17</b>	<b>100</b>	

**Fuente:** Escala de estimación aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 289- 2020.

**Gráfico 2**

*Distribución de niños según escala de Dimensión Agresividad Verbal por*

*Resultados del Pre Test y el Post Test, en la I.E.I. N.º 289 de Succha.*



**Fuente:** Tabla 8

En la tabla 8 y gráfico 2 se evidencia los resultados del Pre Test y el Post Test de la dimensión agresividad verbal en los niños de la I.E.I. N° 289 Succha, por ello primero se describirá los hallazgos encontrados en el Pre Test el 41% (7) niños se ubican en la escala de siempre, el 41% (7) niños en la escala de a veces, y el 18% (3) niños en encuentran en la escala de nunca. Con respecto a los resultados del Post Test, después de la aplicación de los juegos cooperativos el efecto que se observa es que sólo el 18% (3) niños se ubican en la escala de siempre, el 35% (6) niños en la escala de a veces y el 47% (8) niños en la escala nunca, con eso se comprueba que los niños de 5 años de la I.E.I. N° 289 disminuyeron significativamente en la manifestación de agresividad verbal. Como los datos de esta dimensión no cumplen con el supuesto de la normalidad, se determinó por medio de la prueba no paramétrica de Wilcoxon diferencia estadística significativa entre el Pre Test y Post Tes,  $p=0,000 < 0,05$ . Por lo tanto, se concluye el mayor porcentaje alcanzo la escala de nunca con el 47% por ello los juegos cooperativos influyen en la disminución de la dimensión agresividad verbal en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija.

### **Tercer Objetivo específico**

Verificar los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad psicológica en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.



**Tabla 9**

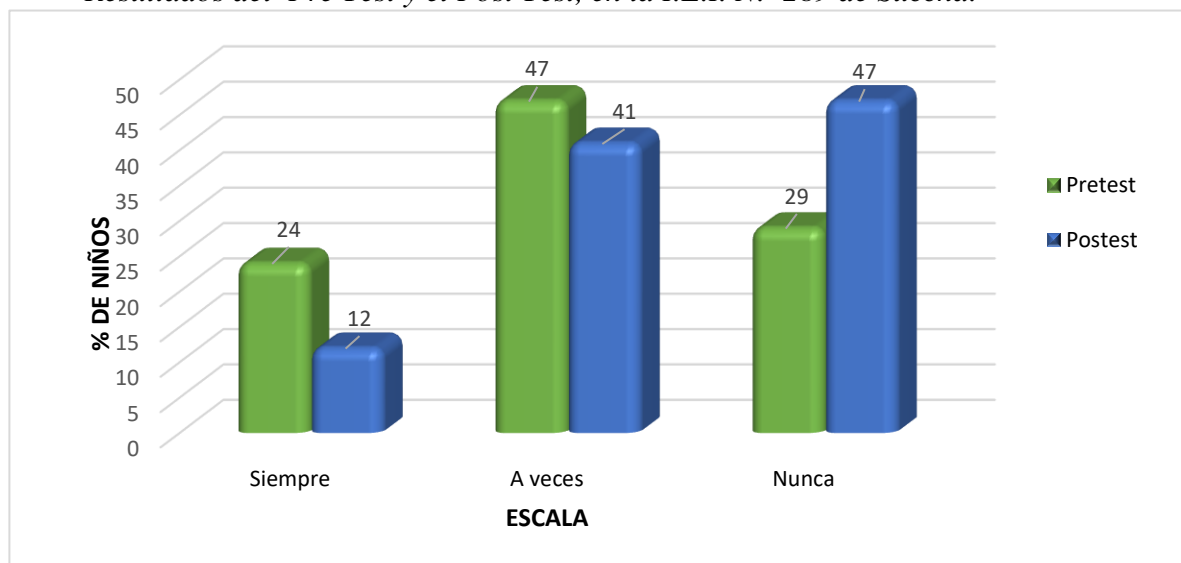
*Distribución de niños según escala de Dimensión Agresividad Psicológica por Resultados del Pre Test y el Post Test, en la I.E.I. N.º 289 de Succha.*

Escala	Pre Test		Post Test		P
	Nº	%	Nº	%	
<b>Agresividad Psicológica</b>					
Siempre	4	24	2	12	0.001
A veces	8	47	7	41	
Nunca	5	29	8	47	
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100</b>	<b>17</b>	<b>100</b>	

**Fuente:** Escala de estimación aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 289- 2020

**Gráfico 3**

*Distribución de niños según escala de Dimensión Agresividad Psicológica por Resultados del Pre Test y el Post Test, en la I.E.I. N.º 289 de Succha.*



**Fuente:** Tabla 9

En la tabla 9 y el gráfico 3 podemos observar los resultados del Pre Test y el Post Test con respecto a la dimensión Agresividad Psicológica en los niños de la I.E.I. N° 289 Succha, en el Pre Test podemos observar el 24% (4) niños se ubican en la escala de siempre, el 47% (8) niños en la escala de a veces y el 29% (5) niños se encuentran en la escala de nunca. Luego se puede observar el resultado del Post Test después de la aplicación del programa de los juegos cooperativos, el efecto que se evidencia que sólo el 12% (2) niños se encuentran en la escala de siempre el 41% (7) niños en la escala de a veces y el 47% (8) niños en la escala de nunca. Por lo tanto, se verifica que los efectos de los juegos cooperativos disminuyeron en la agresividad psicológica de los niños de 05 años de la I.E.I. N°289. De tal manera se determinó significancia estadística entre Pre Test y Post Test para esta dimensión con la prueba de Wilcoxon,  $p= 0,007 < 0.05$ . Por lo tanto, se concluye que, los juegos cooperativos influyen en la disminución de la dimensión agresividad psicológica en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha. Porque el mayor porcentaje obtuvo la escala de nunca con un 47%.

### **Objetivo general**

Demostrar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.

**Tabla 10**

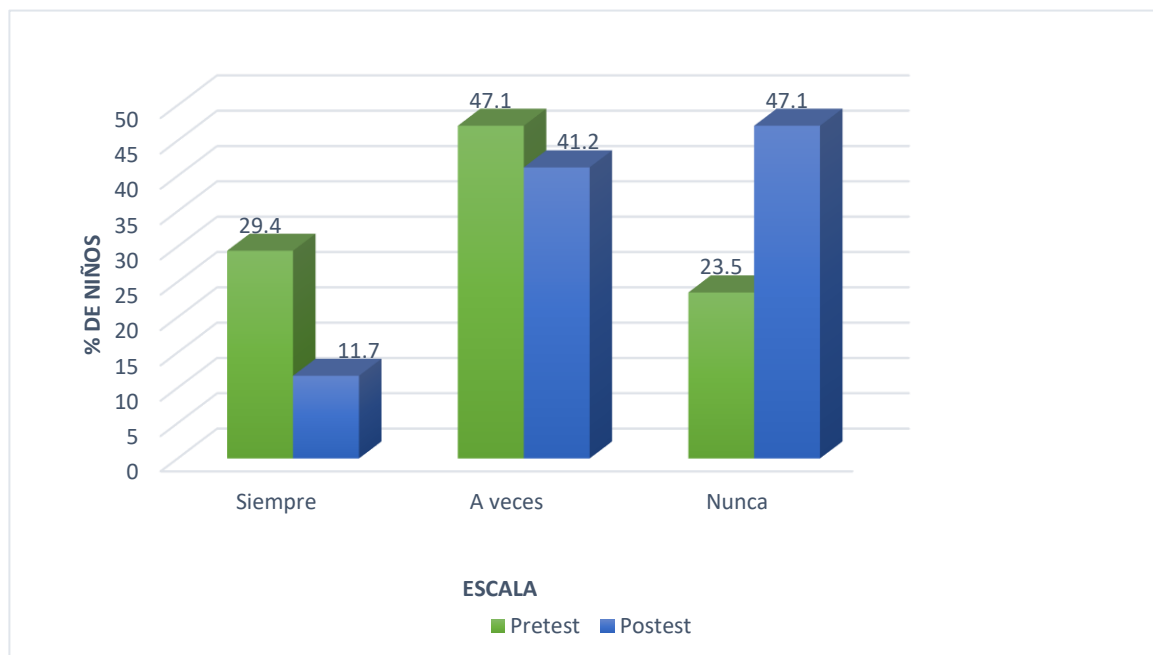
*Distribución de Niños Según Escala de las Conductas Agresivas, por el Resultado del Pre Test y el Post Test en la I.E.I. N.º 289 de Succha.*

ESCALA	Pre Test		Post Test		P
	Nº	%	Nº	%	
<b>Conductas Agresivas</b>					
Siempre	5	29	2	12	
A veces	8	47	7	41	
Nunca	4	24	8	47	0,000
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100</b>	<b>17</b>	<b>100</b>	

**Fuente:** Escala de estimación aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 289- 2020.

**Gráfico 4**

*Distribución de Niños Según Escala de las Conductas Agresivas, por los Resultados del Pre Test y el Post Test en la I.E.I. N.º 289 de Succha, Aija, 2020.*



**Fuente:** Tabla 10

En la tabla 10 y el gráfico 4 se observa los resultados del Pre Test y el Post Test con respecto a las conductas agresivas de los niños de la I.E.I. N° 289, primero se describe el resultado del Pre Test el 29% (5) niños se encuentran en la escala de siempre, el 47% (8) niños en la escala de a veces y el 24% (4) niños en la escala de nunca. Seguidamente se describe los resultados obtenidos en el Post Test después de la aplicación de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas se observa el 12% (2) niños obtuvieron en la escala de siempre, el 41% (7) niños en la escala de a veces y el 47% (8) en la escala de nunca. Por lo cual se demostró mediante la prueba t student para muestras relacionadas, significancia estadística entre el pretest y postes,  $p= 0.000 < 0,05$  según la tabla 10. Con esto se llega a concluir que los juegos cooperativos influyen en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289. Ya que se observa el resultado en la tabla 10 el mayor porcentaje en el Post Test es la escala de nunca con 47%.

**Contrastación de la hipótesis para demostrar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 289 de Succha, Aija, 2020.**

Para contrastar la hipótesis planteada en la presente investigación haremos uso de la prueba de t student para muestras relacionadas.

**Planteamiento de la hipótesis Ho:** Los juegos cooperativos no influirán en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.

**Ha:** Los juegos cooperativos influirán en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.

Nivel de significancia:  $\alpha = 0.05$

**1. Con el software SPSS versión 25 encontramos**

**Prueba de muestras emparejadas**

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	PRETEST - POSTEST	9,47059	2,76400	,67037	8,04947	10,89171	14,127	17	,000

**2. Descripción**

Como  $p = 0.000 < 0,05$  se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y acepta a la  $H_a$

### 3. Conclusión

Los juegos cooperativos influyen en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.

#### 3.1.12. Prueba de normalidad de los datos de las dimensiones y total en el Pretest y Post Test

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
D1PRET	,206	17	,054	,889	17	,044
D2PRET	,252	17	,005	,749	17	,000
D3PRET	,245	17	,008	,882	17	,035
PRETEST	,117	17	,200*	,931	17	,227
D1POS	,169	17	,200*	,835	17	,006
D2POS	,151	17	,200*	,959	17	,610
D3POS	,179	17	,149	,936	17	,272
POSTEST	,220	17	,029	,929	17	,206

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Las dimensiones en el Pre Test no cumplen con el supuesto de la normalidad  $p= 0.044$ ,  $p= 0.000$  y  $p = 0.035$  respectivamente, según la prueba de Shapiro Wilk.

**Prueba de wilcoxon: dimensión: agresividad física, verbal y psicológica.**

		<b>Rangos</b>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
D1POS - D1PRET	Rangos negativos	16 <sup>a</sup>	8,50	136,00
	Rangos positivos	0 <sup>b</sup>	,00	,00
	Empates	1 <sup>c</sup>		
	Total	17		
D2POS - D2PRET	Rangos negativos	16 <sup>d</sup>	8,50	136,00
	Rangos positivos	0 <sup>e</sup>	,00	,00
	Empates	1 <sup>f</sup>		
	Total	17		
D3POS - D3PRET	Rangos negativos	13 <sup>g</sup>	7,00	91,00
	Rangos positivos	0 <sup>h</sup>	,00	,00
	Empates	4 <sup>i</sup>		
	Total	17		

**Estadísticos de prueba**

	D1POS - D1PRET	D2POS - D2PRET	D3POS - D3PRET
Z	-3,535 <sup>b</sup>	-3,562 <sup>b</sup>	-3,219 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000	,000	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

## 5.2 Análisis de resultados

Los resultados manifestaron el logro de cada objetivo de la siguiente manera:

### 5.2.1. Análisis del primer objetivo específico

Primer objetivo específico, Identificar los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad física en niños

de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020.

Los resultados obtenidos fueron en el Pre Test el mayor porcentaje alcanzo a la escala de siempre con 35% y el menor porcentaje alcanzo la escala de nunca con 24%, luego se obtuvo los resultados del Post Test después de aplicar los juegos cooperativos, la escala más alta fue nunca con 53% y la escala más baja fue siempre con 6%, los resultados obtenidos evidencia que los juegos cooperativos permitió inferir la manifestación de conductas físicas agresivas disminuyendo significativamente.

Estos resultados se acreditan con el estudio realizado por López (2017) con su tesis de licenciada “Uso del juego cooperativo para reducir conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E fundación por los niños del Perú- Piura-2017”. Cuyo objetivo principal fue ver la incidencia de los juegos cooperativos ayudan a reducir las conductas agresivas.

Conforme, los resultados obtenidos, antes de la intervención del estudio el 35% de los niños demostraron actitudes de agresividad física al relacionarse con sus compañeros en el aula. Mientras que, luego de la aplicación se evidenció que un porcentaje aceptable cambió estos malos hábitos de convivencia y buen trato en el salón.

En efecto, los resultados revelan que los estudiantes de la muestra disminuyeron significativamente las conductas de agresividad física, porque empezaron a relacionarse adecuadamente con sus compañeros. Ya que para Clavijo (2015) Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en



donde los participantes otorgan y reciben apoyo para contribuir a alcanzar objetivos en común.

Y por otro lado nos manifiesta Flores. (2014) que la agresividad física, se presenta con empujones, patadas, puñetazos, agresiones con objetos, hematomas o contusiones, cicatrices de objetos (hebillas, correas), o de quemaduras, marcas, laceraciones, entre otras Este tipo de maltrato se da con más frecuencia en primaria que en secundaria.

Por otro lado, el trabajo de tesis se respalda con la teoría del juego en donde, Vigotsky (1896 – 1934) nos menciona que "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño, concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad". El niño impulsa el desarrollo mental a través del juego de manera divertida.

### **5.2.2 Análisis del segundo objetivo específico**

Segundo objetivo específico, Comprobar los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad verbal en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020. Los resultados obtenidos fueron en el Pre Tes el mayor porcentaje alcanzo a la escala de siempre con 41% y el menor porcentaje alcanzo la escala de nunca con 3%, luego se obtuvo los resultados del Post Test después de aplicar los juegos cooperativos, la escala más alta fue nunca con 47% y la escala más baja fue siempre con 18%, los resultados obtenidos evidencia que los juegos

cooperativos permitió deducir hubo una mejora potencial en la disminución de la agresividad verbal.

Estos resultados se corroboran con el estudio realizado por Zeña (2020) en su tesis de licenciada, titulada “Juegos tradicionales para disminuir la agresividad en niños de tres años en la Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria”. Realizada en la Universidad César Vallejo-Chiclayo. El objetivo general fue. determinar en qué medida los juegos tradicionales disminuyen la agresividad en los niños de tres años. Los resultados obtenidos fueron en el Pre Test existe una alta agresividad con un 73% (19) niños, los cuales mostraban conductas agresivas hacia sus compañeros, luego de aplicar los juegos tradicionales Post Test, se obtuvo un resultado que los niños ya no muestran conductas agresivas, donde un 12% (23) niños tienen una media agresividad en tanto un 88% (23) niños tiene una baja agresividad, ahora muestran respeto hacia los demás, reconocen sus malas acciones, ya no se burlan de sus compañeros. En conclusión, los juegos tradicionales han conseguido disminuir la agresividad en los niños 3 años de la Institución donde se realizó la investigación, beneficiando así las conductas de los niños.

Así como se puede afirmar que los juegos cooperativos influyen en la disminución de las conductas agresivas verbales ya que se caracterizan por acusaciones, amenaza, insultos, juicios, críticas degradantes ordenes agresivos o gritos de los niños hacia otro niño u otras personas. Esta agresión se presenta mediante expresiones de insultos, menosprecios en

público resaltar defectos físicos. Estos abusos generalmente no son visibles y es el modo de acoso más habitual en las escuelas.

Por otro lado, el trabajo de tesis se respalda con la teoría del juego Cross (1902) en donde nos menciona que “el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande”. Porque con el juego el niño imita acciones de la vida cotidiana desarrollando habilidades de formación para su vida adulta.

### **5.2.3. Análisis del tercer objetivo específico.**

Tercer objetivo específico “Verificar los efectos de los juegos cooperativos en la disminución de la dimensión agresividad psicológica en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija”,2020. Los resultados obtenidos fueron en el Pre Tes el mayor porcentaje alcanzo a la escala de a veces con 47% y el menor porcentaje alcanzo la escala de siempre con 24%, luego se obtuvo los resultados del Pos Test después de aplicar los juegos cooperativos, la escala más alta fue nunca con 47% y la escala más baja fue siempre con 12% , los resultados obtenidos evidencia que los juegos cooperativos permitió deducir que hubo una mejora potencial en la disminución en cuanto a las conductas de agresividad psicológica.

El trabajo de investigación es similar con el trabajo de Dionicio (2020) en su tesis de licenciada denominado “Juego de roles como estrategia para regular las conductas agresivas en niños de 4 años de la institución educativa inicial parroquial N° 1557 “Señor de Pumallucay” - Yungay,

2018”. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

El objetivo general fue: establecer la influencia significativa del juego de roles como estrategia en la regulación de las conductas agresivas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial N° 1557 “Señor de Pumallucay” - Yungay, 2018. En donde los resultados obtenidos fueron en el pre test, el 56% (13) de niños y niñas se ubican en el nivel alto con respecto a las conductas agresivas; 22% (05) están en el nivel moderado y otro 22% (05) alcanzó el nivel bajo; en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 00% (00), es decir, ningún niño y niña se encuentra en el nivel alto; el 26% (06) en el nivel moderado y el 74% (17) alcanzó el nivel bajo. La conclusión fue que el juego de roles como estrategia influye significativamente en la regulación de las conductas agresivas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Parroquial N° 1557 “Señor de Pumallucay” - Yungay, 2018. Como se observan los resultados encontrados son similares porque se puede evidenciar que los niños tienen un alto porcentaje de agresividad antes de aplicar el Post Test, luego de la aplicación del juego de roles bajan significativamente. Ya que la agresividad y psicología son acciones orientadas a consumir la autoestima de la víctima y enfatizar su sensación de inseguridad y aprensión. Donde el factor psicológico se encuentra presente junto con todos los tipos de maltrato, los cuales provoca problemas de inapetencia, sueño y control de esfínteres, estas pueden ser conductas

extremas (agresividad o pasividad), miedos excesivos, trastornos en el lenguaje o tartamudeo, dificultad para jugar con otros niños, niñas o adolescentes.

Por otro lado, el trabajo de tesis se respalda con la teoría del juego en donde Piaget (1956) nos menciona que “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. El niño representa con el juego la realidad de cada etapa de su vida asimilando conocimientos cotidianos.

#### **5.2.4. Análisis del objetivo general**

Finalmente, tenemos el objetivo general “Demostrar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020”. Como resultado se obtuvo, en el Pre Test el 29% (5) de los niños de 05 años siempre demuestran agresividad, el 47% (8) niños en a veces y el 24% (4) niños nunca lo hace. En el Post Test después de la aplicación de los juegos cooperativos se observa que sólo el 12% (2) niños siempre son agresivos, el 41% (7) niños en a veces demuestran agresividad y el 47% (8) niños nunca son agresivos. Con esto se demuestra que los juegos cooperativos influyen en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020. Ya que la aplicación de los juegos cooperativos ha hecho efecto en la disminución de las conductas agresivas; donde los estudiantes han disminuido la manifestación de aquellas

conductas agresivas, por lo que se tomó de las bases teóricas que los juegos cooperativos son un método idóneo para que los niños desarrollen aspectos importantes de su personalidad, la empatía y la resolución de conflictos.

Estos resultados corroboran con el estudio de Fernández (2019) en su tesis de licencia en Educación Inicial denominada “juegos cooperativos para disminuir la agresividad en los niños de cinco años en la I.E.I Niños Mensajeros de la Paz la Victoria” el objetivo general fue: Determinar en qué medida los juegos cooperativos disminuye la agresividad en los niños y niñas de la Institución Educativa Niños Mensajeros de la Paz, tuvo como resultado aplicado en el post test fue el 36% en el nivel alto indicando que se pudo disminuir el comportamiento agresivo y un 14% encontrándose en un nivel medio que están en proceso de desarrollo. Como conclusión se obtuvo el uso del juego cooperativo como herramienta para el aprendizaje de los niños logra ambientes de aprendizaje en los cuales se desinhiban y logren cooperar para dejar atrás conductas agresivas; y la realización de actividades con un grado de disfrute y goce que hacen olvidar que la competitividad es tomada como estímulo. Eso nos demuestra que si los juegos cooperativos disminuyen en las conductas agresivas.

Así mismo nos confirma Quiñonez (2018) en su trabajo de investigación de licenciada “El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de Educación Inicial Subnivel I Paralelo “A” y “B” de la unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato”. En la Universidad Técnica de

Ambato. Su principal objetivo fue Analizar la incidencia del juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de educación inicial subnivel I paralelo “A” y “B”, de la unidad educativa Francisco Flor. En esta investigación se llegó a la conclusión que la ejecución continua del juego cooperativo permite la disminución de comportamientos agresivos que normalmente se producen al momento de realizar cualquier actividad en concreto, así mismo permite que los niños desarrollen actitudes positivas hacia ellos mismos y los demás que ayudan a la mejoría del ambiente escolar, a que los niños se conozcan y conozcan a sus compañeros a perder el miedo a relacionarse de manera adecuada y disfrutar de jugar sin competencia. Ya que Las actividades cooperativas se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay dificultad entre los participantes, buscando todo el mismo objetivo, independientemente del rol que desempeñen y que puede ser de objetivo cuantificable o no cuantificable (Velásquez, 2002, citado por Elmer y Quispe, 2016). Por otro lado, el trabajo de tesis se respalda con la teoría del juego en donde Vigotsky (1984) menciona que el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción. El niño desarrollara básicamente las emociones afectivos e intelectuales a través del escenario que se le presente en su vida cotidiana.

## **VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **6.1. Conclusiones**

Al finalizar se han analizado y contrastado los datos obteniendo, para luego obtener las siguientes conclusiones:

El programa juegos cooperativos influye significativamente la disminución de conductas agresivas en niños de 05 años. Es decir, de acuerdo el resultado general, antes de la aplicación del programa, se percibió que la mayoría de los estudiantes no se relacionaban adecuadamente con sus compañeros manifestando conductas agresivas en el salón. Sin embargo, después de la intervención del estudio los resultados fueron alentadores ya que se observó que los niños han mejorado significativamente en las dimensiones evaluadas.

Con respecto a la dimensión agresividad física, los resultados permiten identificar los efectos de los juegos cooperativos, en donde el mayor porcentaje obtenidos en el Pre Test fue el 41% (7) niños en la escala de a veces, después de haber aplicado el Post Test se evidenció que el mayor porcentaje fue 53% (9) niños en le escala de nunca. En efecto, los juegos cooperativos disminuyeron la agresividad física en las conductas agresivas de los niños de la I.E.I. N° 289, porque son capaces de relacionarse adecuadamente con sus compañeros.

Respecto a la dimensión agresividad verbal, los resultados permiten



comprobar los efectos de los juegos cooperativos, porque en el Pre Test el mayor porcentaje encontrado fue 41% (7) niños en la escala de siempre, después de aplicar el programa o el Post Test se visualizó el 53% (9) niños en la escala de nunca. En suma, los juegos cooperativos disminuyeron significativamente la agresividad verbal en los niños de la I.E.I. N° 289, Succha, porque los niños lograron recrear a sus compañeros haciendo el uso de diálogos y variando la entonación de la voz.

Con respecto a la dimensión agresividad psicológica, los resultados permiten verificar los efectos de los juegos cooperativos, antes del programa o el Pre Test se encontró el 47% (8) niños en la escala de a veces obteniendo el más alto porcentaje, por lo tanto, después de aplicar el programa o el Post Test se evidenció el 47% (8) niños en la escala de nunca así los niños no mostraron agresividad psicológica. Por ello, los juegos cooperativos disminuyeron significativamente la agresividad psicológica en los niños de la I.E.I. N° 289, Succha.

De acuerdo a la hipótesis planteada en nuestro estudio, las conductas agresivas se han mejorado, tal como se muestra en los resultados mostrados en los gráficos estadísticos. Por ello se concluye que la aplicación del programa los “juegos cooperativos” tuvo una influencia significativa en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija.

## 6.2. Recomendaciones

Después de haber culminado con la aplicación del programa los “juegos cooperativos” y obtenidos resultados significativos, es importante mencionar algunas recomendaciones para ayudar a mejorar a disminuir las conductas agresivas.

### a) **Recomendaciones desde el punto de vista metodológico**

- ✓ Realizar programas de juegos cooperativos ya que es una estrategia que favorece la participación activa en el salón y la relación adecuada con sus compañeros.
- ✓ Realizar estudios que incluyan otras poblaciones de estudio donde participen estudiantes de 3-4-5-años de edad en relación con los juegos cooperativos.

### b) **Recomendaciones desde el punto de vista práctico**

- ✓ Fortalecer a los docentes a trabajar el programa los “juegos cooperativos” para disminuir aquellas conductas agresivas en sus diferentes dimensiones.
- ✓ Recomendar al educador que debe preparar sesiones de clase, teniendo en cuenta la participación y la inclusión de los estudiantes de manera grupal o individual, de esta manera las sesiones resultarán eficaces y significativas.

### c) **Recomendaciones desde el punto de vista académico**

- ✓ Fortalecer a los estudiantes que sean valorados para que de esta

forma se sientan motivados y tomen la iniciativa de ser partícipes y autónomos.

- ✓ Propiciar la participación de los niños en los juegos cooperativo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agurto Rodríguez, G. S. (2017). *Conducta agresiva en los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la Institución Educativa Alexander Fleming, El Agustino, 2016*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/18435/AgurtoGSd\\_f?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/18435/AgurtoGSd_f?sequence=1&isAllowed=y)
- Anaya Varillas, M. M. (2018). *Dramatización como estrategia para superar las conductas agresivas de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 248 de Carhuayoc–San Marcos, 2017*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5438/D\\_RAMATIZACION ESTRATEGIA ANAYA VARILLAS MIRTH A%20MIRIAM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5438/D_RAMATIZACION ESTRATEGIA ANAYA VARILLAS MIRTH A%20MIRIAM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Baldeón Arce, R. M. (2017). *Estilos de crianza y conductas agresivas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 628. Distrito de Villa El Salvador, 2017*. (Tesis de maestría) Recuperado de: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17536/Baldeon\\_ARMpdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17536/Baldeon_ARMpdf?sequence=1&isAllowed=y).

Berríos, M. (2019). *Hay más de 10 mil casos de violencia escolar y 1.700 son de tipo sexual*. Recuperado de:

<https://larepublica.pe/sociedad/2019/11/27/bullying-hay-mas-de-10-mil-casos-de-violencia-escolar-y-1700-son-de-tipo-sexual-acoso-escolar/>

Clavijo Vásquez, O. (2015). *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del Colegio Nidia Quintero Turbay – 2015*.

(Tesis de licenciatura). Recuperado de:

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1>

Dionicio Muñoz, N. (2020). *Juego de roles como estrategia para regular las conductas agresivas en niños de 4 años de la institución educativa inicial parroquial N° 1557 “Señor de Pumallucay” - Yungay, 2018*.

Repositorio Uladech. Recuperado

de: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17136/JUEGO\\_AGRESIVIDAD\\_DIONICIO\\_MUNOZ\\_NELIA\\_MARIS\\_OL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17136/JUEGO_AGRESIVIDAD_DIONICIO_MUNOZ_NELIA_MARIS_OL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Encinas, F. J. L. (2014). *Técnicas de modificación de conducta*. Ediciones Pirámide.

BEDOYA, C. Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando. Cooperante acción. 2002.

Elme Flores, M y Quispe Gálvez, K. (2016). *Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial "Teófila Agüero de Jáuregui", Ayacucho-2016*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de:  
[http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2607/TESIS%20EI41\\_Elm.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2607/TESIS%20EI41_Elm.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Fernández Coronado J. (2019). *Juegos Cooperativos para disminuir La Agresividad En Niños De Cinco Años En La Institución Educativa Inicial "Niños Mensajeros De La Paz" La Victoria-2018*. Universidad César Vallejo-Chiclayo. Repositorio Institucional – UCV. Obtenido de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/36244>.

FISC. (2012). *Juegos Cooperativos* (1a ed.). EUSKAL. Obtenido de <https://intered.org/pedagogiadeloscuidados/wpcontent/uploads/2017/07/gu%C3%ADa-juegos-Primaria.pdf>

García Rodríguez, A. (2014). *El juego cooperativo como medio para la inclusión del alumnado no integrado*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4020/1/TFG-G%20391.pdf>

Henríquez, B. (2014). *Los estilos de crianza parentales y el rendimiento académico de los alumnos de educación media general*.

Recuperado en: [http://tesis.luz.edu.ve/tde\\_arquivos/111/TDE-2014-07-03T09\\_31\\_01Z-5079](http://tesis.luz.edu.ve/tde_arquivos/111/TDE-2014-07-03T09_31_01Z-5079).

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). México: Mc Graw Hill.

Hernández, M. (2013). *Agresividad y relación entre iguales en el contexto de la enseñanza primaria*. Universidad de Oviedo.

Recuperado de:

[http://gip.uniovi.es/docume/pro\\_inv/pro\\_ayae.pdf](http://gip.uniovi.es/docume/pro_inv/pro_ayae.pdf)

Julca Córdova, B. (2020) *Juegos cooperativos para disminuir la agresividad en niños de cuatro años – Institución Educación Inicial*

Nº 008- La Victoria- 2019. Universidad Cesar Vallejo Enlace del

recurso: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/47387>

Marceliano Neira, R. (2018). *Caracterización de las conductas agresivas desde el enfoque socio-cognitivo que manifiestan los niños de 5 años,*

*la Institución Educativa N° 233 "la soledad" de Huaraz, provincia de Huaraz -2018.* (Tesis de Bachiller). Recuperado de:

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16380/AGRESIVIDAD\\_COMPORTAMIENTO\\_MARCELIANO\\_%20NEIRA\\_%20REGINA\\_%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16380/AGRESIVIDAD_COMPORTAMIENTO_MARCELIANO_%20NEIRA_%20REGINA_%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Marcelo Vásquez, E. (2018). *Aplicación del taller de artes plásticas para disminuir la agresividad en niños y niñas de 4 años de la I. E. N° 313. Chimbote – 2017.* (Tesis de licenciatura). Recuperado de:

<http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3186/48660.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Milenio (2019). *Bullying, el terror escolar en México.* [Mensaje en

Web]. Recuperado de: <https://www.milenio.com/ciencia-y-salud/bullying-el-terror-escolar-en-mexico>

Noroño (2014). *Influencia del medio familiar en niños con conductas agresivas.* Escuela de Psicología, tesis para obtener el título de Magister en Ciencias Médicas en la Universidad de Pinar del Rio en Cuba.

Ñaupas Paitán, H., Mejía, E., Novoa Ramírez, E. y Villagómez Páucar, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – cualitativa y redacción de las tesis.* (4ª) Bogotá:U.



Ortecho Jara, J. y Quijano Mendoza, M. (2011). *“Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N.207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: [https://issuu.com/prof.urquiza/docs/revista\\_inicial\\_matriz\\_para\\_codig\\_o/167](https://issuu.com/prof.urquiza/docs/revista_inicial_matriz_para_codig_o/167)

Palomino Orizano, J., Peña Coarahua, J., Zevallos Ypanaqué, G. y Orizano Quedo, L. (2015). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. Lima: San Marcos.

Romero Hernández, E. y Sánchez Martel, A. (2018). *Programa de dramatización “Asiri Warma” para disminuir las conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E. N°215 en el año 2015*. (Tesis de licenciatura) Recuperado de: <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/10332/ROMERO%20HERNANDEZ%20SANCHEZ%20MARTEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Silva Siesquén, I. (2018). *Metodología del proyecto de investigación*. Chimbote: ULADECH.

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (2019). *Código de ética para la Investigación*. Chimbote: ULADECH

Velásquez Miranda, D. y Acero Choque, D. (2017). *Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 del barrio Laykakota de la ciudad de Puno – 2017*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de:

[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9854/Velasquez\\_Del ania\\_Acero\\_Dina.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9854/Velasquez_Del%20ania_Acero_Dina.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Wapa (2019). *Violencia escolar: el 45% de los casos registrados es de docentes a escolares*. Recuperado de:

<https://wapa.pe/mujer/1308853-ministerio-educacion-violencia-escolar-peru-45-casos-registrados-docentes-escolares-colegio-bullying-estudiantes-alumnos-escuelas>

Zeña Huancas F. (2020). *Juegos tradicionales para disminuir la agresividad de en niños de tres años en la Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria*. Universidad César Vallejo-Chiclayo. Recuperado de:

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/46762>.

ZySman, M. (2016). *Cómo prevenir el bullying desde el Nivel Inicial*.

[Mensaje en blog].Recuperado de:

<https://salaamarilla2009.blogspot.com/2016/08/bullying-en-ninos-pequenoscomo.html>

## ESCALA DE ESTIMACIÓN

### DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: .....

1.2. Sección: ..... Fecha: .....

1.3. Tema: ..... Edad:.....

**I. OBJETIVO:** Identificar las conductas o comportamientos agresivos que manifiestan los alumnos en su interacción social.

**II. INSTRUCCIONES:** Observa detenidamente al niño (a) y marca la valoración que consideres para cada conducta que expresen los niños y niñas: SI = 2 / A VECES = 1 / NO = 0

### IV. CONTENIDO

N°	ÍTEM	CRITERIOS		
		Siempre	A veces	Nunca
<b>Dimensión: Conductas Agresivas Físicas</b>				
01	Empuja o golpea a sus compañeros en la formación.			
02	Se enoja rápidamente y golpea a sus compañeros.			
03	Si alguien lo agrede responde de la misma manera.			
04	Cuando pierde un juego golpe a sus compañeros.			
05	Escupe a sus compañeros cuando pierde una disputa.			
06	Agrede con golpes cuando no es integrado a algún juego.			
07	Utiliza algún objeto para agredir a sus compañeros.			
<b>Dimensión: Conductas Agresivas Verbales</b>				
08	Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros en alguna actividad.			
09	Insulta a sus compañeros o a niños de otras aulas.			
10	Emite sonidos inadecuados en un lugar y tiempo determinado.			
11	Menciona palabras soeces a sus compañeros.			
12	Nombra con apodos a sus compañeros.			
13	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan.			
14	Amenaza a sus compañeros cuando no le hacen caso.			
<b>Dimensión: Conductas Agresivas Psicológicas</b>				
15	Mira con desprecio a su compañero cuando no está de acuerdo con él.			
16	Expresa furtivamente ideas inadecuadas de algún compañero para que no se relacionen con él.			
17	Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás.			
18	Amenaza a sus compañeros ante alguna acción injusta que cometió.			
19	Destruye o deteriora objetos que son significativos para su compañero.			
20	Somete a sus compañeros a actitudes y comportamientos que denigran su dignidad.			

### III. OBSERVACIONES

.....  
 .....

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE  
MIDE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>D1</b>	<b>CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS</b>							
1.	Empuja o golpea a sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
2.	Se enoja rápidamente y golpea a sus compañeros	X		X		X		
3.	Si alguien lo agrede responde de la misma manera durante los juegos cooperativos	X		X		X		
4.	Cuando pierde en algún juego cooperativo golpe a sus compañeros	X		X		X		
5.	Escupe a sus compañeros cuando pierde una disputa durante los juegos cooperativos	X		X		X		
6.	Agrede con golpes cuando no es integrado en algún juego cooperativo	X		X		X		
7.	Utiliza algún objeto para agredir a sus compañeros durante los juegos cooperativos.	X		X		X		
<b>D2</b>	<b>CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES</b>							
8	Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
9	Insulta a sus compañeros o a niños de otras aulas durante los juegos cooperativos	x		X		X		
10	Emite sonidos inadecuados durante los juegos cooperativos	X		X		X		
11	Menciona palabras soeces a sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
12	Nombra con apodos a sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
13	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan durante los juegos cooperativos	X		X		X		
14	Amenaza a sus compañeros cuando no le hacen caso durante los juegos cooperativos	X		X		X		
<b>D3</b>	<b>CONDUCTAS AGRESIVAS PSICOLÓGICAS</b>							
15	Mira con desprecio a su compañero cuando no está de acuerdo con él durante los juegos cooperativos	X		X		X		
16	Expresa furtivamente ideas inadecuadas de algún compañero para que no se relacionen con él durante los juegos cooperativos	X		X		X		
17	Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás durante los juegos cooperativos	X		X		X		
18	Amenaza a sus compañeros ante alguna acción injusta que cometió durante los juegos cooperativos	X		X		X		
19	Destruye o deteriora objetos que son significativos para sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
20	Somete a sus compañeros a actitudes y comportamientos que denigran su dignidad durante los juegos cooperativos	X		X		X		

**Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.**

**D1. CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS:** si tiene suficiencia con los ítems

**D2. CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES:** si tiene suficiencia con los ítems

**D3. CONDUCTAS AGRESIVAS PSICOLÓGICAS:** si tiene suficiencia con los ítems

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable  (X) Aplicable

después de corregir

No aplicable

**Nombre y apellido del juez evaluador:**

Lic. Esther San Martín Vega

**DNI:** 31666868

**Especialidad:** Licenciada en Educación Inicial

**Correo electrónico:** [esrosanve@hotmail.com](mailto:esrosanve@hotmail.com)

**Fecha:** 02/10/2020




---

Firma del experto

**Pertinencia 1:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado

**Relevancia 2:** el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

**Claridad 3:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo.

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS  
CONDUCTAS AGRESIVAS**

Nº	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>D1</b>	<b>CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS</b>							
1.	Empuja o golpea a sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
2.	Se enoja rápidamente y golpea a sus compañeros	X		X		X		
3.	Si alguien lo agrede responde de la misma manera durante los juegos cooperativos	X		X		X		
4.	Cuando pierde en algún juego cooperativo golpe a sus compañeros	X		X		X		
5.	Escupe a sus compañeros cuando pierde una disputa durante los juegos cooperativos	X		X		X		
6.	Agrede con golpes cuando no es integrado en algún juego cooperativo	X		X		X		
7.	Utiliza algún objeto para agredir a sus compañeros durante los juegos cooperativos.	X		X		X		
<b>D2</b>	<b>CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES</b>							
8.	Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
9.	Insulta a sus compañeros o a niños de otras aulas durante los juegos cooperativos	x		X		X		
10.	Emite sonidos inadecuados durante los juegos cooperativos	X		X		X		
11.	Menciona palabras soeces a sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
12.	Nombra con apodos a sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
13.	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan durante los juegos cooperativos	X		X		X		
14.	Amenaza a sus compañeros cuando no le hacen caso durante los juegos cooperativos	X		X		X		
<b>D3</b>	<b>CONDUCTAS AGRESIVAS PSICOLÓGICAS</b>							
15.	Mira con desprecio a su compañero cuando no está de acuerdo con él durante los juegos cooperativos	X		X		X		
16.	Expresa furtivamente ideas inadecuadas de algún compañero para que no se relacionen con él durante los juegos cooperativos	X		X		X		
17.	Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás durante los juegos cooperativos	X		X		X		
18.	Amenaza a sus compañeros ante alguna acción injusta que cometió durante los juegos cooperativos	X		X		X		
19.	Destruye o deteriora objetos que son significativos para sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
20.	Somete a sus compañeros a actitudes y comportamientos que denigran su dignidad durante los juegos cooperativos	X		X		X		

**Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.**

**D1. CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS:** si tiene suficiencia con los ítems

**D2. CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES:** si tiene suficiencia con los ítems

**D3. CONDUCTAS AGRESIVAS PSICOLÓGICAS:** si tiene suficiencia con los ítems

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable  (X) Aplicable

después de corregir

No aplicable



**Nombre y apellido del juez evaluador:**

Lic. Melgarejo Camones, Hermelinda Yolanda

**DNI:**40641180

**Especialidad:** Licenciada en Educación Inicial

**Correo electrónico:** [hermeymc@gmail.com](mailto:hermeymc@gmail.com).

**Fecha:** 29/09/2020

Firma del experto

**Pertinencia 1:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado

**Relevancia 2:** el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

**Claridad 3:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo.

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS  
CONDUCTAS AGRESIVAS**

Nº	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>D1</b>	<b>CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS</b>							
1.	Empuja o golpea a sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
2.	Se enoja rápidamente y golpea a sus compañeros	X		X		X		
3.	Si alguien lo agrede responde de la misma manera durante los juegos cooperativos	X		X		X		
4.	Cuando pierde en algún juego cooperativo golpe a sus compañeros	X		X		X		
5.	Escupe a sus compañeros cuando pierde una disputa durante los juegos cooperativos	X		X		X		
6.	Agrede con golpes cuando no es integrado en algún juego cooperativo	X		X		X		
7.	Utiliza algún objeto para agredir a sus compañeros durante los juegos cooperativos.	X		X		X		
<b>D2</b>	<b>CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES</b>							
8	Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
9	Insulta a sus compañeros o a niños de otras aulas durante los juegos cooperativos	x		X		X		
10	Emite sonidos inadecuados durante los juegos cooperativos	X		X		X		
11	Menciona palabras soeces a sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
12	Nombra con apodos a sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
13	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan durante los juegos cooperativos	X		X		X		
14	Amenaza a sus compañeros cuando no le hacen caso durante los juegos cooperativos	X		X		X		
<b>D3</b>	<b>CONDUCTAS AGRESIVAS PSICOLÓGICAS</b>							
15	Mira con desprecio a su compañero cuando no está de acuerdo con él durante los juegos cooperativos	X		X		X		
16	Expresa furtivamente ideas inadecuadas de algún compañero para que no se relacionen con él durante los juegos cooperativos	X		X		X		
17	Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás durante los juegos cooperativos	X		X		X		
18	Amenaza a sus compañeros ante alguna acción injusta que cometió durante los juegos cooperativos	X		X		X		
19	Destruye o deteriora objetos que son significativos para sus compañeros durante los juegos cooperativos	X		X		X		
20	Somete a sus compañeros a actitudes y comportamientos que denigran su dignidad durante los juegos cooperativos	X		X		X		

**Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.**

**D1. CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS:** si tiene suficiencia con los ítems

**D2. CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES:** si tiene suficiencia con los ítems

**D3. CONDUCTAS AGRESIVAS PSICOLÓGICAS:** si tiene suficiencia con los ítems

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable  (X) Aplicable

después de corregir

No aplicable

Nombre y apellido del juez evaluador:

Prof. Gonzales San Martin, Genoveva Doris

DNI: 31651560

Especialidad: Titulada en Educación Inicial

Correo electrónico: [gonzalesanmartindoris@gmail.com](mailto:gonzalesanmartindoris@gmail.com)

Fecha: 03/10/2020



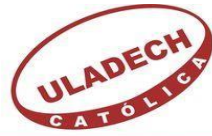
Firma del experto

**Pertinencia 1:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado

**Relevancia 2:** el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

**Claridad 3:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo.

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**ANEXO N° 3: OFICIO ENVIADO A LA DIRECTORA**

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
“Año de la Universalización de la Salud”

Huaraz, 30 de setiembre 2020

**OFICIO N° 001-2020-MANA**

**Sr(a).**

Melgarejo Camones, Hermelinda Yolanda

Directora de la I.E.I. N° 289- Succha

Jr. Dinamarca S/N distrito de Succha, provincia de Aija, departamento de Ancash.

**Presente.**

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme como estudiante de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Maldonado Alvarado Nataly Andi, con código de matrícula N° 1207171026, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DISMINUIR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I.E.I. N°289 DE SUCCHA, AIJA, 2020” durante los meses de octubre y noviembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradecerle que me brinde las facilidades a fin culminar satisfactoriamente mi investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Maldonado Alvarado Nataly Andi

DNI: 45018268



## ANEXO N° 4: ASENTIMIENTO INFORMADO

### PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO (Ciencias Sociales)

Mi nombre es Nataly Andi Maldonado Alvarado, estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será 30 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020?	<input checked="" type="checkbox"/>	No
--	-------------------------------------	----



Fecha: 01/10/2020

**PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO**  
**(Ciencias Sociales)**

Mi nombre es Nataly Andi Maldonado Alvarado, estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será 30 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020?	<input checked="" type="checkbox"/>	No
--	-------------------------------------	----



Fecha: 01/10/2020

**PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO**  
**(Ciencias Sociales)**

Mi nombre es Nataly Andi Maldonado Alvarado, estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será 30 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020?	<input checked="" type="checkbox"/>	No
--	-------------------------------------	----



Fecha: 01/10/2020

## PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

**Título del estudio:** “Los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020”

**Investigador (a):** Maldonado Alvarado, Nataly Andi

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El siguiente proyecto de investigación “Los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020” tendrá como propósito general. Demostrar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020, esto acorde con las líneas de investigación de la universidad. Con base en esta situación descrita se elegirá la siguiente metodología de estudio: el tipo será aplicado, el nivel experimental y el diseño pre experimental.

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Participación y recojo de datos vía WhatsApp
2. Participación en las sesiones y talleres
3. Se recopilará informes de los datos llenados del instrumento de evaluación

**Riesgos:** (Si aplica)

**Beneficios:**

- ✓ Va ayudar al niño a medir el nivel de su pronunciación
- ✓ Va ayudar al niño a medir su expresión oral
- ✓ Va ayudar al niño a medir su fluidez verbal

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**


Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 979758564. Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo [zlimayh@uladech.edu.pe](mailto:zlimayh@uladech.edu.pe). Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

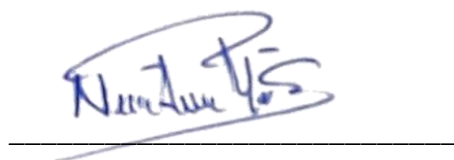
**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



---

Fecha: 01/10/2020



---

Hora: 10:15 a.m.

Nataly Maldonado Alvarado

Fecha: 01/10/2020

DNI: 45018268

Hora: 10:15 a.m



## **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**(PADRES)**

**(Ciencias Sociales)**

**Título del estudio:** “Los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020”

**Investigador (a):** Maldonado Alvarado, Nataly Andi

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El siguiente proyecto de investigación “Los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020” tendrá como propósito general. Demostrar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020, esto acorde con las líneas de investigación de la universidad. Con base en esta situación descrita se elegirá la siguiente metodología de estudio: el tipo será aplicado, el nivel experimental y el diseño pre experimental.

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

4. Participación y recojo de datos vía WhatsApp
5. Participación en las sesiones y talleres
6. Se recopilará informes de los datos llenados del instrumento de evaluación

**Riesgos:** (Si aplica)

**Beneficios:**

- ✓ Va ayudar al niño a medir el nivel de su pronunciación
- ✓ Va ayudar al niño a medir su expresión oral
- ✓ Va ayudar al niño a medir su fluidez verbal

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 979758564. Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo [zlimayh@uladech.edu.pe](mailto:zlimayh@uladech.edu.pe). Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Fecha: 02/10/2020



Hora: 10:00 a.m.

Nataly Maldonado Alvarado

Fecha: 02/10/2020

DNI: 45018268

Hora: 10:00 a.m.

## **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**(PADRES)**

**(Ciencias Sociales)**

**Título del estudio:** “Los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020”

**Investigador (a):** Maldonado Alvarado, Nataly Andi

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El siguiente proyecto de investigación “Los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020” tendrá como propósito general. Demostrar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. N°289 de Succha, Aija, 2020, esto acorde con las líneas de investigación de la universidad. Con base en esta situación descrita se elegirá la siguiente metodología de estudio: el tipo será aplicado, el nivel experimental y el diseño pre experimental.

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

7. Participación y recojo de datos vía WhatsApp
8. Participación en las sesiones y talleres
9. Se recopilará informes de los datos llenados del instrumento de evaluación

**Riesgos:** (Si aplica)

**Beneficios:**

- ✓ Va ayudar al niño a medir el nivel de su pronunciación
- ✓ Va ayudar al niño a medir su expresión oral
- ✓ Va ayudar al niño a medir su fluidez verbal

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

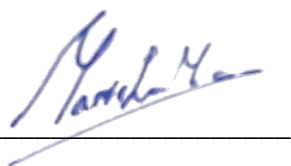
Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 979758564. Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo [zlimayh@uladech.edu.pe](mailto:zlimayh@uladech.edu.pe). Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



---

Fecha: 03/10/2020

Hora: 11:00 a.m.



---

Nataly Maldonado Alvarado

Fecha: 03/10/2020

DNI:45018268

## ANEXO N° 6: BASE DE DATOS EXCEL 2016.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
<b>DATOS RECOLECTADOS DEL PRE TEST</b>																				
<b>DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS</b>		<b>TOTAL</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	Empujó o golpeó a sus compañeros durante los juegos cooperativos	17	2	1	2	1	2	2	1	2	0	2	0	1	2	0	1	2	2	
2	Se enojó rápidamente y golpeó a sus compañeros	17	2	0	2	1	1	1	2	1	0	2	1	1	1	1	2	1	1	
3	Si alguien lo agrede responde de la misma manera durante los juegos cooperativos	17	1	1	2	1	2	0	2	2	0	2	1	2	2	2	2	0	2	
4	Cuando pierde en algún juego cooperativo golpe a sus compañeros	17	1	2	2	1	2	0	1	2	0	1	1	2	0	0	2	1	1	
5	Escupe a sus compañeros cuando pierde una disputa durante los juegos cooperativos	17	1	2	0	0	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	0	1	2	
6	Agrede con golpes cuando no es integrado en algún juego cooperativo	17	1	2	1	0	2	1	1	0	0	1	1	1	0	2	0	1	1	
7	Utiliza algún objeto para agredir a sus compañeros durante los juegos cooperativos	17	2	2	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	
<b>DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES</b>																				
8	Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros durante los juegos cooperativos	17	1	2	1	2	0	2	2	0	1	2	0	1	1	0	2	1	0	
9	Insulta a sus compañeros o a niños de otras aulas durante los juegos cooperativos	17	2	2	1	2	1	2	1	2	1	0	1	2	0	1	1	1	1	
10	Emite sonidos inadecuados durante los juegos cooperativos	17	1	2	2	1	2	2	1	2	1	0	2	0	1	2	2	1	2	
11	Menciona palabras soeces a sus compañeros durante los juegos cooperativos	17	2	2	1	0	1	0	2	1	2	0	2	0	2	2	0	2	1	
12	Nombra con apodos a sus compañeros durante los juegos cooperativos	17	1	1	2	1	2	1	2	2	1	0	2	0	2	2	0	2	2	
13	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan durante los juegos cooperativos	17	2	1	2	2	1	1	1	2	1	0	1	2	1	1	1	0	1	
14	Amenaza a sus compañeros cuando no le hacen caso durante los juegos cooperativos	17	1	0	2	1	1	2	1	1	2	0	2	1	2	0	2	1	2	
<b>DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS PSICOLÓGICAS</b>																				
15	Mira con desprecio a su compañero cuando no está de acuerdo con él durante los juegos cooperativos	17	1	2	1	2	1	2	1	2	2	0	2	0	1	0	2	1	2	
16	Expresa furtivamente ideas inadecuadas de algún compañero para que no se relacionen con él durante los juegos cooperativos	17	2	1	0	1	1	0	1	0	1	0	2	1	1	1	0	0	1	
17	Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás durante los juegos cooperativos	16	0	2	1	2	1	1	2	1	2	0	1	0	1	1	1	1	2	
18	Amenaza a sus compañeros ante alguna acción injusta que cometió durante los juegos cooperativos	17	1	0	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	0	
19	Destruye o deteriora objetos que son significativos para sus compañeros durante los juegos cooperativos	17	2	1	0	0	1	1	0	1	0	2	0	0	1	0	1	0	0	
20	Somete a sus compañeros a actitudes y comportamientos que denigran su dignidad durante los juegos cooperativos	17	1	2	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	
<b>LEYENDA</b>		<b>SIEMPR</b>	2																	
		<b>A VECE</b>	1																	
		<b>NUNCA</b>	0																	

Series 1 Punto "1"  
Valor: 37% (37%)

BASE DE DATOS PRE TEST

GRAFICOS TESIS

BASE DE DATOS POST TEST

BASE DE DATOS TALL ...

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AB
<b>DATOS RECOLECTADOS POST TEST</b>																										
<b>DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS FÍSICAS</b>		<b>TOTAL</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17							
1	Empujó o golpeó a sus compañeros durante los juegos cooperativos	17	1	0	1	0	1	1	0	1	0	2	0	0	1	0	0	1	1							
2	Se enojó rápidamente y golpeó a sus compañeros	17	1	0	1	0	0	1	1	0	2	1	0	0	0	1	0	0	1							
3	Si alguien lo agrede responde de la misma manera durante los juegos cooperativos	17	0	1	1	1	0	1	1	0	2	0	1	1	1	0	0	1	1							
4	Cuando pierde en algún juego cooperativo golpe a sus compañeros	17	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0							
5	Escupe a sus compañeros cuando pierde una disputa durante los juegos cooperativos	17	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1							
6	Agrede con golpes cuando no es integrado en algún juego cooperativo	17	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1							
7	Utiliza algún objeto para agredir a sus compañeros durante los juegos cooperativos	17	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0							
<b>DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS VERBALES</b>																										
8	Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros durante los juegos cooperativos	17	1	1	0	1	0	1	1	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0							
9	Insulta a sus compañeros o a niños de otras aulas durante los juegos cooperativos	17	2	2	1	2	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0							
10	Emite sonidos inadecuados durante los juegos cooperativos	17	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1							
11	Menciona palabras soeces a sus compañeros durante los juegos cooperativos	17	2	2	1	0	1	0	2	1	2	0	2	0	2	2	0	2	2							
12	Nombra con apodos a sus compañeros durante los juegos cooperativos	17	1	1	2	1	2	2	1	0	2	0	0	2	0	2	0	2	2							
13	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan durante los juegos cooperativos	17	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0							
14	Amenaza a sus compañeros cuando no le hacen caso durante los juegos cooperativos	17	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1							
<b>DIMENSIÓN: CONDUCTAS AGRESIVAS PSICOLÓGICAS</b>																										
15	Mira con desprecio a su compañero cuando no está de acuerdo con él durante los juegos cooperativos	17	1	1	0	1	1	2	0	2	2	0	2	0	1	0	2	1	2							
16	Expresa furtivamente ideas inadecuadas de algún compañero para que no se relacionen con él durante los juegos cooperativos	17	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0							
17	Trata de ridiculizar a su compañero delante de los demás durante los juegos cooperativos	17	0	0	1	1	0	0	2	0	2	0	1	0	1	1	0	2	2							
18	Amenaza a sus compañeros ante alguna acción injusta que cometió durante los juegos cooperativos	17	1	0	1	1	0	1	1	1	2	1	0	2	1	1	1	0	1							
19	Destruye o deteriora objetos que son significativos para sus compañeros durante los juegos cooperativos	17	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1							
20	Somete a sus compañeros a actitudes y comportamientos que denigran su dignidad durante los juegos cooperativos	17	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1							
<b>LEYENDA</b>		<b>SIEMPRE</b>	2																							
		<b>A VECE</b>	1																							
		<b>NUNCA</b>	0																							

100%

100%

100%