



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TESIS:

**JUEGOS COOPERATIVOS Y AGRESIVIDAD EN LOS
ESTUDIANTES DE CUARTO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 62419 “SANTA
MERCEDES”, DISTRITO DE BALSAPUERTO, LORETO, 2019.**

PRESENTADO POR:

MAPUCHI PIZANGO, ROMER

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

LIMA - PERÚ

2021

DEDICATORIA

A Dios que siempre está presente en mi vida y es mi guía en cada objetivo que me propongo.

A mi linda familia, mis hijos Kharel Brandy y Ruth Shady que son mi mayor motivación para seguir creciendo, y a mi esposa por su constante apoyo, paciencia y amor incondicional que me muestra día a día.

AGRADECIMIENTO

A mi alma mater la UAP, por albergarme en sus aulas, tan lindos años vividos con mis compañeros.

A mi padre Eugenio Mapuchi, por el apoyo que me ha brindado para poder conseguir la meta trazada.

RESUMEN

Está comprobado que los juegos de cooperación reducen los actos de violencia, en razón, que el educando ocupa el papel del otro, se identifica con sus pares. Por tal razón, se formuló como objetivo: Identificar la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los alumnos de IV ciclo de primaria del colegio citado.

La línea investigativa asumió características de expresarse en números de enfoque cuantitativo, de tipología básica al respaldarse en teorías científicas, no hay manipulación de categorías asumiendo un diseño de carácter no experimental de orden transeccional al ejecutarse en un momento, de niveles correlacional y descriptivo. El grupo de análisis lo conformaron 12 discentes de IV ciclo de primaria (3er y 4to grado), con un muestreo de línea no probabilística. Empleándose la encuesta como técnica investigativa para recopilar datos, considerando las herramientas: Cuestionario sobre Juegos Cooperativos y Escala de Agresividad (EGA) con valores Likert.

Se reflejó como resultado que hay prevalencia en los educandos por los rangos inadecuados con un 58% en la V1, mientras que en la V2 el 50% presentaron niveles altos. Para validar las hipótesis se usó el método correlativo de Spearman, hallándose correlación moderada negativa y con una sig. bilateral $< 0,05$ ($Rho=-0,670^{**}$ $p_valor=0,003$). Concluyéndose que hay relación inversa entre los juegos cooperativos y la agresividad.

Palabras Claves: Juegos cooperativos, agresión, cooperación, participación y diversión.

ABSTRACT

It is proven that cooperation games reduce acts of violence, because the learner occupies the role of the other, identifies with his peers. For this reason, it was formulated as an objective: To identify the relationship between cooperative games and aggressiveness in students of the fourth cycle of primary school.

The research line assumed characteristics of being expressed in numbers with a quantitative approach, of a basic typology, based on scientific theories, there is no manipulation of categories, assuming a non-experimental design of a transectional order when executed at a time, of correlational and descriptive levels. The analysis group was made up of 12 students from the 4th cycle of primary school (3rd and 4th grade), with a non-probabilistic sampling line. Using the survey as an investigative technique to collect data, considering the tools: Questionnaire on Cooperative Games and Aggression Scale (EGA) with Likert values.

It was reflected as a result that there is a prevalence in students due to inadequate ranges with 58% in V1, while in V2 50% presented high levels. To validate the hypotheses, Spearman's correlative method was used, finding a moderate negative correlation with a sig. bilateral <0.05 (Rho = -0,670** p_value = 0.003). Concluding that there is an inverse relationship between cooperative games and aggressiveness.

Keywords: Cooperative games, aggression, cooperation, participation and fun.

ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO	11
1.1. Descripción de la realidad problemática	11
1.2. Delimitación de la Investigación	14
1.2.1. Delimitación social	14
1.2.2. Delimitación temporal	15
1.2.3. Delimitación espacial	15
1.3. Problemas de investigación	15
1.3.1. Problema principal	15
1.3.2. Problemas secundarios	15
1.4. Objetivos de la investigación	15
1.4.1. Objetivo general	15
1.4.2. Objetivos específicos	16
1.5. Hipótesis de la investigación	16
1.5.1. Hipótesis general	16
1.5.2. Hipótesis específicas	16
1.5.3. Identificación y clasificación de variables e indicadores	17
1.6. Diseño de la investigación	19
1.6.1. Tipo de investigación	19
1.6.2. Nivel de investigación	20
1.6.3. Método	20

1. Matriz de consistencia
2. Instrumentos
3. Base de datos de los instrumentos
4. Criterios de valoración del coeficiente de correlación
5. Fotos de los educandos de IV ciclo de primaria de la IE Nro. 62419 “Santa Mercedes”, distrito de Balsapuerto, Loreto

INTRODUCCIÓN

En nuestros días, la actual sociedad se enfrenta a grandes desafíos como los que afectan el progreso de la humanidad, siendo la violencia uno de los tantos, donde los sujetos son muy violentos, en razón, que por cualquier motivo se exhiben aprietos conduciendo a una tipología de sociedad que se está cimentando; no raro señalar que los infantes han alcanzado cierta cabida en este ambiente vehemente, haciéndose daño a ellos mismos y al resto. Por tal motivo, hay que educar desde el hogar y en el colegio para evitar este flagelo que nada bueno conduce.

Una problemática moderna y que va en auge en la comunidad educacional es la agresividad y violencia reflejada en los educandos, siendo de tal ímpetu que ha incitado sucesos perjudiciales en infantes, como aprieto en el acto de aprender. La agresión origina algunos comportamientos en niños que no son buenas en su quehacer diario, afectando y haciendo daño a su alineación en lo educativo, familiar y social; puede justificarse con la aparición de niños que no soportan recibir órdenes de los papás, ni de los profesores a cargo de ellos, por otra parte, conlleva que al ser agresivos pretendan concebirse como superiores a sus pares, conduciéndolo a un fanatismo que genera miedo, conllevándolo a ser rechazado por sus acompañantes.

Razón por la cual, los juegos cooperativos van captando una mayor figura en el currículo educacional, generando una plaza capaz de lograr una aproximación entre culturas. Permitiendo la identificación de valores que son adecuados para la convivencia tranquila y pacífica, con el transcurrir del tiempo esta estrategia es más llamativa en el ambiente escolar, ya que antiguamente los colegios solo pretendían que los infantes sean los primeros y no como debería ser, rebuscando los más adecuados. En esta competencia toma una mayor prevalencia el rol los juegos cooperativos, en su ejecución se busca resaltar los valores que le permita un mayor impulso motor, social, cognitivo y moral.

El estudio se desarrolló entre tres puntos: El primero PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO, se abarcó la situación problemática, delimitaciones, formulación de problemas, objetivos, hipótesis, metodología (Abarcándose el diseño, población, muestra, técnicas e instrumentos) seguidos de la justificación y relevancia. Se tuvo el MARCO TEÓRICO como segundo capítulo, fundamentándose con los antecedentes, bases teóricas, y terminología correspondiente a las variables. En el tercer capítulo ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS, se interpretan las tablas y gráficos, y se validan los supuestos. Finalmente se presenta las conclusiones, sugerencias, fuentes de información y anexos, teniendo como guía las normas APA.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En el escenario mundial, los juegos cooperativos se conciben como aquel en donde los jugadores dan y reciben apoyo para asistir a lograr las metas habituales. Por tal razón, las acciones de cooperación en general y esta estrategia en especial se convierten en una trascendental herramienta para promover una educación en valores; diversos autores manifiestan los beneficios de la incorporación de actividades empelados dentro de los programas educativos formales como también en el recreo y tiempo libre. Lo cual, favorece al progreso afectivo, corporal e intelectual del alumno, siendo estas actividades aquellas que realizan durante sus etapas evolutivas como recurso para instruirse de los roles sociales que va a desempeñar en un futuro próximo. Con el empleo del juego tienen un mejor conocimiento del mundo que le envuelve y el medio cultural que presenta su vínculo familiar y entorno. (Unicef, 2018; p. 1).

En el presente, la sociedad en la que vivimos sucede diferentes problemas que perjudican el progreso de la humanidad, siendo la principal la violencia, los individuos en nuestros días son demasiados agresivos, por una insignificancia buscan conflictos mostrando la tipología de

sociedad que se está montando; no es insólito decir que, en la actualidad, los niños han logrado cierta capacidad para entrar en este círculo violento, perjudicando a los demás.

En nuestro continente, la campaña Latinoamericana por el Derecho a la Educación realizada en Brasil y Colombia, manifiesta que la discriminación se presenta diariamente en los colegios provocando violencia, inmiscuido también la discriminación de género. Los infantes del nivel inicial y primaria haciendo hincapié al suceso de que “los niños agreden a otros infantes de sexo opuesto”. Desde que inician la escolaridad, la discriminación aparece en ellos que tienen una forma de actuar violenta, tanto en lo físico o insultando a las niñas. (Claux, Vieira, Croso, & Modé, 2018; p. 23).

Por lo que, este hecho hace que los papás y docentes se quejen en todo el mundo. Es frecuente enfrentarse a infantes agresivos, que le gusta manipular al otro, y rebeldes. Presentando comportamientos de: asumir rabietas, plena burla, insultar, pegar a otros; emplear palabras soeces al llamar al resto, las que pueden provocar daño psicológico y físico.

A nivel nacional, se está priorizando un cambio en nuestra sociedad en pro de alcanzar las metas educativas, donde la familia, los medios comunicativos y el sistema educacional juegan un papel transcendental, para conseguir educandos con cualidades positivas, solidarias, cooperativas y asertivas; para lo cual, se necesita profesores capacitados con una amplitud de ideas, con una recopilación y conducción de estrategias pedagógicas para erradicar la agresividad y sus consecuencias que puede generar. El Ministerio de Educación manifiesta que el comportamiento agresivo dificulta las interrelaciones que el alumno va instaurando a lo largo de su progreso, dificultando su integración en diferentes escenarios, conllevándolo al fracaso escolar, conducta antisocial, en etapas posteriores (Minedu, 2013, p. 12).

Lo descrito se refleja con las cifras reportadas por la Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales 2015, donde el recorrido de vida de los niños y adolescentes (NNA) en el Perú está marcada por la violencia. El 74% de educandos de 9 y 17 años pasaron en su etapa escolar secuencias de violencia física o psicológica o las dos a la vez, por sujetos de su entorno. Para el INEI, son 3'837,600 NNA de acuerdo a su reporte. Otras referencias evidencian sobre la violencia que se practica sobre infantes desde muy chicos y por su vínculo familiar, sin poder identificar quien puede protegerlos. A pesar que esta institución no detalla el medio de agresión a niños menores de nueve años; mientras que otras, avisan sobre el hecho de que la violencia contra los infantes es una realidad desde muy temprana edad remarcando la relación de poder que nace en ella. Un reporte del Centro de Emergencia Mujer (CEM) señala que inclusive la violencia sexual se ocasiona contra niñas muy chicas. (INEI, 2016).

En la Región Loreto, en mayor cantidad hay escolares de sexo femenino que son víctimas de violencia (57%) que de sexo masculino (43%). En la física predomina en los hombres y la sexual en las mujeres. Excepto la violencia física, las mujeres están más arraigadas por las diferentes tipologías de violencia. Desde muy chicos, ya experimentan experiencias de agresión física, psicológica y sexual. Precisamente en las edades de seis a ocho se presentan mayor registro de casos en lo sexual. En esta corta edad, son 10 infantes (8 mujeres y 2 varones) que ya han sufrido abusos sexuales. Llamando la atención que es justamente en esta etapa donde se presentan más casos, mientras que en lo físico ocurre de 9 a 11 años. Por diversas razones sucede que en los grados de primaria hay alumnos que son mayores de 11 años, esto se debe a que han repetido algún año escolar o han sido matriculados fuera de la edad conveniente. En Alto Amazonas se presentaron 12 casos de violencia que presentan extra edad para el grado en el que estudia. Algunos tienen 16 años que corresponde a secundaria. Estas cifras ponen sobre en el tapete la indagación sobre el impacto que tiene la violencia contra los educandos

sobre el desenvolvimiento educacional o en la organización de la vida diaria. Es factible que la violencia afecte el derecho educacional y otros que cohiben el vivir libre sin violencia. (Minedu, 2017; p. 36).

En los alumnos de tercer y cuarto grado de primaria de la IE Nro. 62419 “Santa Mercedes” distrito de Balsapuerto – Loreto, se aprecia que siempre tratan de ejecutar las acciones de modo rápido, sin interesarles si lo hacen bien o mal. En varios casos esperan que el profesor se desatienda para pasar las actividades sin realizarlas o buscar como gastan el menor tiempo que le conduzca a la meta, eso sí, siempre tratando de llegar primero, lo cual pone de manifiesto que los infantes siempre buscan ser primero que los demás, pero esto no les ayuda en el acto de aprender.

Asimismo, algunos educandos cuando juegan o realizan trabajos grupales, quieren imponer sus conocimientos sin interesarles lo que opinan los demás integrantes y al no estar de acuerdo con ellos, en la hora de recreo se inicia el conflicto o los insultos. Hay ciertos juegos que no poseen reglas para jugarlas y es donde localizamos violencia física un ejemplo notorio es el “hola y chau”, el cual consiste en darse golpes en el brazo y no concluye ahí puesto que pactaban que el juego dure todo un día o más y solo uno de ellos puede disolverlo. Niños que al ver a sus pares que no pueden jugar o son muy tímidos, empiezan los insultos y burlas conduciéndolos a las agresiones físicas a la hora de salida del colegio.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

Se contó con la participación de un grupo de estudio integrado por alumnos de IV ciclo de primaria (3er y 4to grado) de género mixto.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

Se plasmó en una línea temporal abarcada de marzo a diciembre del 2019, pero por los problemas sociales a raíz de la pandemia mundial del Covid-19 se aplazó hasta los primeros meses del año 2021.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

Se analizó y ejecutó en la IE Nro. 62419 “Santa Mercedes” ubicado en Santa Mercedes de Pillingue, distrito de Balsapuerto, provincia Alto Amazonas, departamento Loreto, Región Loreto; plantel de gestión pública que esta incluido en la UGEL Yurimaguas.

1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cómo se relaciona los juegos cooperativos con la agresividad en los estudiantes de IV ciclo de educación primaria de la IE Nro. 62419 “Santa Mercedes” distrito de Balsapuerto, Loreto, año 2019?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿Cómo se relaciona el componente cooperación de juegos cooperativos con la agresividad?
- ¿Cómo se relaciona el componente participación de juegos cooperativos con la agresividad?
- ¿Cómo se relaciona el componente diversión de juegos cooperativos con la agresividad?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Identificar la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los estudiantes de IV ciclo de educación primaria de la IE Nro. 62419 “Santa Mercedes” distrito de Balsapuerto, Loreto, año 2019.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer la relación entre el componente cooperación de juegos cooperativos y la agresividad.
- Determinar la relación entre el componente participación de juegos cooperativos y la agresividad.
- Precisar la relación entre el componente diversión de juegos cooperativos y la agresividad.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

Existe relación inversa entre los juegos cooperativos y la agresividad en los estudiantes de IV ciclo de educación primaria de la IE Nro. 62419 “Santa Mercedes” distrito de Balsapuerto, Loreto, año 2019.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- Existe relación inversa entre el componente cooperación de juegos cooperativos y la agresividad.
- Existe relación inversa entre el componente participación de juegos cooperativos y la agresividad.
- Existe relación inversa entre el componente diversión de juegos cooperativos y la agresividad.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Relacional 1 (X): Juegos cooperativos	El juego cooperativo es jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego.	Cooperación	- Destreza para resolver tareas y problemas juntos. - Reciprocidad. - Socializar. - Preocupación de los demás. - Colaboración para un fin común.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	Ordinal Valoración: Likert Siempre..... (3) A veces..... (2) Nunca..... (1) Niveles: Adecuado 48 - 60 Poco adecuado 34 - 47 Inadecuado 20 - 33
		Participación	- Participación de todos los miembros. - Búsqueda de posibles soluciones. - Clima de confianza. - Mutua implicación.	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	
		Diversión	- Desaparición del miedo al fracaso. - Desaparición al rechazo. - Amenidad.	15, 16, 17, 18, 19, 20	

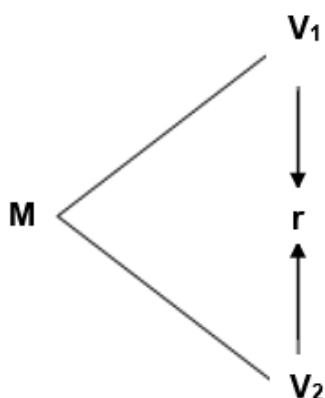
Variable Relacional 2 (Y): Agresividad	Es una respuesta que consiste en proporcionar un estímulo nocivo a otro organismo, causando daño físico o psicológico, son sentimientos mal canalizados.	Agresividad física	- Conductas violentas, violencia directa y disrupción	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Ordinal Valoración: Likert Siempre..... (3) A veces..... (2) Nunca..... (1) Niveles: Alto 48 - 60 Medio 34 - 47 Bajo 20 - 33
		Agresividad verbal	- Violencia indirecta y ansiedad	9, 10, 11, 12	
		Agresividad psicológica	- Intimidación, inseguridad, superioridad y dominio, seguridad percibida e inadaptación	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	

Fuente: Elaboración propia.

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

No hubo manipulación de categorías acogiéndose a un diseño de carácter no experimental de línea transversal al ejecutarse en un momento único. Son investigaciones que cumplen la finalidad de averiguar la incidencia y los hechos que envuelven una o más variables, brindando un panorama exacto de un contexto o situación del colegio para darle solución. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014; p. 121).

Se esquematiza:



Donde:

M : Muestra

V₁ : Juegos cooperativos

V₂ : Agresividad

r : Relación entre la V₁ y V₂

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El trabajo investigativo se sustentó con enfoques teóricos a base de teorías científicas adjudicándose una tipología básica. Valderrama (2013), señaló que “son estudios que tienen como misión recabar datos reales que profundizan los conocimientos sobre el tema, conduciendo al hallazgo de modelos y poderlo adecuarlo a la realidad” (p. 164).

Por su parte, se contempló en el estudio una interpretación en números bajo un paradigma cuantitativo, usando la recolección y el análisis de información en conformidad a los ítems formulados y validando

las suposiciones a través de la medición numérica en torno a la estadística para tener conocimientos de las peculiaridades del grupo muestral.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La tesis se ejecutó considerando los niveles descriptivo y correlacional. Es descriptivo, ya que midió y evaluó las dimensiones que conforman las variables, por medio de un diagnóstico para conocer el problema y ver mejoras a ello. Es correlacional, pretendió conocer el índice correlativo de las variables: V1: Juegos cooperativos y V2: Agresividad, con un grado de equivocación $< 0,05$.

1.6.3. MÉTODO

Ante la formulación de hipótesis se ajustó a una metodología de orden hipotético-deductivo, se tuvo como propósito conocer si hay aceptación o rechazo de lo formulado, deduciéndolo de los resultados recabados de aplicar las herramientas que nos conduzcan a conclusiones globales.

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

El grupo de estudio lo conformaron 12 educandos de cuarto ciclo de primaria (3º y 4º grado) de género mixto de la IE Nro. 62419 “Santa Mercedes” distrito de Balsapuerto, Loreto, en el periodo 2019, tal como figura en el siguiente cuadro:

Tabla 2. *Distribución del grupo poblacional*

IV ciclo de primaria	Cantidad	% Población
3er grado	6	50,0
4to grado	6	50,0
Total	12	100

Fuente: Colegio en estudio, 2019.

1.7.2. MUESTRA

Se profundizó abarcar a la totalidad de la población ya que es reducida, sujetándose a un muestreo de tipología no probabilística, donde ambas son la misma cifra, 12 alumnos de IV ciclo de primaria.

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

Para el procedimiento de recopilar datos se utilizó la estrategia de la encuesta. Hernández, et al. (2014), refirieron que “es una técnica investigativa de orden social con alto grado de viabilidad, sencillez y versatilidad para ejecutarla, siguiendo la línea plasmada en sus dimensiones e indicadores” (p. 214).

1.8.2. INSTRUMENTOS

Para desarrollar lo antes descrito, es indispensable el empleo de la herramienta del cuestionario, consiste en la formulación de interrogantes que se confeccionan para aplicarlos a los alumnos. Para Hernández, et al. (2014) “es un inventario de preguntas que van en función de una o más categorías que se medirán con el propósito de saber el nivel perceptivo del grupo de análisis” (p. 217).

Se aplicaron dos herramientas: Cuestionario sobre Juegos Cooperativos y la Escala de Agresividad (EGA) dirigidos a los educandos, se formularon 20 ítems de preguntas cerradas en cada uno con valoración Likert (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1) para ser evaluados en los niveles (Adecuado, poco adecuado e inadecuado para la V1 y alto, medio y bajo para la V2).

Para establecer la validez se utilizaron ya instrumentos validados por autores citados en la Ficha Técnica (Anexo 2), siguiendo el lineamiento de contar con alternativas politómicas la confiabilidad se midió con la prueba Alfa de Cronbach, con resultados favorables de alto nivel de fiabilidad.

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Es justificable teóricamente al haber contado con fuentes informativas fehacientes en torno al tema investigativo, se sustentó en modelos y enfoques científicos que permitieron profundizar el raciocinio para una mejor comprensión. A su vez, los resultados recabados servirán de gran aporte a otras investigaciones con las mismas variables y se podrán comparar para ver su tendencia.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Es pertinente en lo práctico, ha permitido a los profesores aplicar estrategias innovadoras a través de dinámicas y actividades empleando el juego en el aula para controlar la agresividad y establecer una conducta aceptable para un adecuado desarrollo infantil.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

Es relevante, siendo los beneficiarios directos la comunidad educacional en global, donde los docentes podrán controlar la conducta agresiva de los educandos lo cual conlleve a una convivencia aceptable en el aula.

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

Se respaldó en la **Ley General de Educación Nro. 28044 (Año 2003)**, detallando que lo educacional en nuestro país viene a ser un procedimiento en el acto de enseñar y aprender que recae en el sujeto en todas sus etapas, favoreciendo su formación integral, a la creación de la cultura y al progreso de sus potencialidades, según lo descrito en el Artículo 2do.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

Navarro, Rego & García (2017) en su estudio “Incidencia de los juegos colaborativos en el autoconcepto físico de educandos del nivel primario”, España. Se planteó como finalidad señalar los efectos de las unidades pedagógicas de esta estrategia sobre el medio corporal en alumnos de quinto y sexto de primaria dentro de la clase de educación física. El grupo de análisis lo conformaron 101 escolares de Lugo (España). Se utilizó un diseño de carácter cuasi-experimental pre y post test con un grupo experimental y control, las cuales fueron distribuidas de 50 y 51 alumnos respectivamente. Para la medición de la variable dependiente se aplicó la escala de autoconcepto físico (PSPP). Se detallaron como resultados que hay incidencia del programa sobre los componentes: apariencia; competencia percibida, condición física, autoestima y fuerza con un índice de significancia ($p_valor < 0,001$). Concluyéndose que la elaboración de las unidades acompañada de actividades de juegos cooperativos en el autoconcepto físico de los

educandos según lo establecido por el estadígrafo U_Man Whitney, rechazando la Ho.

Fontalvo, Espitia y Martínez (2016) elaboraron el artículo “Los juegos cooperativos como técnica para reducir las agresiones producto de la competitividad en los educandos de 3er y 4to grado de primaria”, Colombia. Se efectuó con la intención de poder minimizar el comportamiento agresivo generado por la competitividad en los alumnos, estos asumieron la propuesta basada en esta estrategia, partiendo con las definiciones de las variables para así tener una amplitud de ideas para entender el tema, resaltando fundamentalmente las causas y consecuencias, como el comportamiento agresivo. Su ejecución finaliza con las peculiaridades de los participantes. La línea metodológica asumió un enfoque de carácter cualitativo, con una tipología de investigación – acción, manera de indagar auto reflexión. Para recabar datos se empleó el cuestionario como herramienta investigativa, contando con un grupo muestral de 37 infantes cuyas edades están comprendidas de siete y diez años. Concluyéndose que los alumnos han convertido sus conductas frente a la agresividad y competitividad, usando el juego colaborativo como un componente esencial para consolidar acuerdos, permitiendo a que se realice un trabajo cooperativo, buscando una interacción social mucho más conveniente.

2.1.2. TESIS NACIONALES

Haro (2019) elaboró el trabajo investigativo “Los juegos cooperativos y su relación con la agresividad en los educandos de tercer grado de primaria del colegio El Porvenir”, Lima. Se tuvo como propósito identificar la relación de las variables. Se siguió una ruta metodológica de corriente cuantitativa al expresarse en números, tipología no experimental de línea transversal al darse en un solo momento, asumiendo niveles descriptivo y correlacional. Se trabajó con un grupo muestral conformado por 90 discentes. Para recabar datos se usó la encuesta como estrategia contando con la herramienta del cuestionario a través de la escala

valorativa de Juegos Cooperativos y otra de Agresividad, está última permite evaluar el comportamiento agresivo que presentan los educandos en el aula. Como resultados se detallaron que utilizando la prueba correlativa de Spearman se calculó correlación negativa $Rho = -0,845$, con un rango de error $< 0,01$; interpretándose una tendencia inversa que a mayor puntuación de la V1 menor puntaje de la V2. Concluyéndose que los juegos cooperativos se relacionan indirectamente con las conductas agresivas, rechazándose la H_0 .

Carrión, Delgado y Saavedra (2014) ejecutaron la tesis “Programa de actividades cooperativas y su influencia en disminuir la agresividad en los infantes de cuarto grado de la IE Nro. 82105 Escuela Concertada Solaris Alto Trujillo”, Trujillo. Se planteó como finalidad demostrar de qué forma el Programa de juegos cooperativos incide en la disminución de la agresividad. La línea investigativa presentó un diseño cuasi – experimental, enfoque numérico de orden cuantitativo, primero se utilizó el pretest de Agresividad conformado por 20 preguntas seleccionados en dos dimensiones: Verbal y Física, posteriormente se aplicó el programa basada en 20 sesiones, plasmándose variedad de juegos cooperativos; el grupo experimental lo integraron 24 educandos de 9 a 10 años, con peculiaridades semejantes, con la intención de poder reducir sus comportamientos agresivos. Los resultados reflejaron que en el postest se tuvo mejores puntuaciones que el pretest. Concluyéndose que la aplicación del programa de actividades cooperativas incide positivamente en disminuir la agresividad, usando la T_Student con un índice de significancia $< 0,001$.

Gómez y Porras (2014), presentó el estudio “El juego en grupo y las conductas agresivas entre pares en los educandos del barrio Ocopilla”, Huancayo. Se plasmó como propósito demostrar la influencia del juego colaborativo en el comportamiento agresivo originando que los discentes acojan conductas adecuadas. El trabajo se interpretó numéricamente bajo un paradigma cuantitativo, con características de diseño experimental,

asumiendo un método de análisis y síntesis, de carácter aplicativo, para recabar datos se aplicó una pre y post prueba. El grupo de estudio lo integraron 40 niños (siete a doce años), por medio de dos grupos (control y experimental) 20 por cada uno, aplicándosele a ambos el pre y pos test. Los resultados remarcaron que aplicando este programa al grupo experimental redujo las agresiones verbales en un 88%, la física en un 68% y aumentaron las conductas pro sociales en un 80% en el experimental las cuales difieren enormemente del grupo de control. Concluyéndose que el juego cooperativo es una estrategia conveniente para disminuir las agresiones, así lo señala el estadístico con un margen de equivocación de $0,004 < 0,05$, donde mejores puntuaciones se alcanzaron en el último grupo.

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Ylarragorry (2018), desarrolló el trabajo “Juegos colaborativos y su relación con las destrezas sociales”, Argentina. Se planteó como objetivo conocer la relación de las variables de manera directa. Se siguió una corriente metodológica basada en una tipología exploratoria y descriptiva de enfoque de carácter cuantitativo. El grupo de participantes lo conformaron catorce niños de género misto. Para recabar datos se empleó la herramienta del cuestionario antes y después de la intervención de un programa empleando esta estrategia, estuvo adaptado por CABS de Wood y Michelson (1979), España, evaluando la conducta asertiva en contraste a otros comportamientos sociales inadecuados como la pasividad o agresión. Los resultados reflejaron mejoras en las conductas sociales, incrementando la asertividad, disminuyendo la inhibición y agresión. Se aplicó el programa con alcance a niños permitiendo aumentar el progreso integral, repercutiendo en aspectos socio emotivos. Concluyéndose que las actividades de cooperación reducen las agresiones producto de la competencia, rechazando la H_0 .

Domínguez (2015), en su tesis “Agresividad entre iguales descubrimiento de necesidades y propuesta de intervención educativa

para optimizar la convivencia escolar en un aula de primaria”, España. Se planteó como finalidad describir el clima de convivencia escolar en un aula de cuarto grado de primaria desde la perspectiva del alumnado, como algo empírico, abarcando escenarios de agresión entre iguales, manifestando los requerimientos que exhiben, para proponer e implementar un taller de convivencia ajustado a dichas necesidades y, la evaluación para algo mejor. Se siguió una metodología socio-crítica, de carácter explicativo con un paradigma cualitativo, trabajando con un grupo muestral de 26 discentes, se emplearon como herramientas: CEVEIP, Test Bull-S y Diario de Campo adecuados para recabar datos por medio de la triangulación de técnicas. Concluyéndose como algo aportativo, no contribuyendo en las vidas de los infantes, al suministrar herramientas interpersonales y sociales que le apoyen a enfrentarse a circunstancias negativas de forma positiva y equitativa.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. JUEGOS COOPERATIVOS

2.2.1.1. TEORÍA DEL JUEGO

a) Jean Piaget: Teoría del juego

Para el autor, el juego es el elemento de la comprensión del infante, representando la asimilación funcional o reproductiva de algo real de acuerdo a las etapas evolutivas del sujeto. Las habilidades sensorio motriz, simbólica o manera de razonar, como componentes del progreso de la persona, en el juego están condicionando su origen y evolución.

Asimismo, une tres estructuras trascendentales del juego con las fases progresivas del pensar humano; el juego es simple adiestramiento (estado de ánimo); el juego reglado (forma grupal); y el juego simbólico (genérico).

A su vez, principalmente en la cognición sin dedicar excesiva atención a las emociones y las motivaciones de los infantes se centralizó Piaget, apostando por “una inteligencia” o una “lógica” que adopta

diversas maneras en conformidad como el sujeto se despliega. Muestra un enfoque del progreso por etapas, cada una de ellas presume la firmeza y la conformidad de las funciones cognitivas relacionadas a un explícito índice de progreso. Implicando discontinuidad, suceso que indica que cada etapa continua es cualitativamente desigual al que la antecede, considerando que, durante la ejecución de una a otra, se consiguen construir y unir componentes de lo anterior.

Asimismo, divide el progreso cognitivo en cuatro etapas elementales: la sensomotriz (desde que nace hasta los dos años), la pre operativa (de dos a seis años), la operativa o concreta (de seis a once años) y la del pensamiento operativo formal (12 a más).

La peculiaridad vital de la etapa sensomotriz es que la capacidad del infante por personificar y concebir el mundo, conllevándolo a pensar frecuentemente. Pero, el niño asimila cosas del medio por medio de los juegos, la manipulación, la exploración invariable. Los educandos aprenden paulatinamente sobre la duración de los objetos, es decir, de continuar la presencia de las cosas que no observan

En la etapa pre operativa como segundo nivel, el infante personifica el mundo a su modo (impresiones, retratos, expresión y dibujos ficticios) y procede sobre estas grafías como sí entendiera en ellas.

Mientras que, en la etapa operativa o concreta, el infante es capaz de adjudicarse una cantidad límite de métodos lógicos, fundamentalmente cuando se le brinda material para manejarlo, por ejemplo, la perspicacia aún estriba de prácticas específicas con concluyentes hechos y no solo de pensamientos imprecisos o inciertas. Al comenzar los doce años, se dice que los individuos ingresan al período del movimiento activo formal y a partir de ello adquieren la destreza para inferir de carácter lógica y formular y probar suposiciones neutras.

El autor ve el progreso como algo interactivo que se da entre el criterio físico (ordenación de los cambios físicos y funcionales) y la práctica. A partir de estas experiencias que los infantes logran comprensión y opinan. Por lo que nace el concepto de constructivismo y la corriente entre la formación constructivista y el currículo.

Según este acercamiento, el currículum aborda los beneficios de lo estudiado que agrega información y prácticas innovadoras a juicio y saberes previos. Este modelo sitúa el ejercicio y el valor autodirigido de dificultades directas al centro del acto de aprender y el progreso. A través de la acción, lo asimilado manifiesta cómo controlar el resto.

b) Karl Gross: Teoría del juego como anticipación funcional

El autor es filósofo y psicólogo; lo lúdico es partícipe para un estudio psicológico propio, constatando fundamentalmente el rol del juego como elemento para mejorar la tendencia y el ejercicio, basándose en las investigaciones de Darwin quien señala que sobreviven las especies mejor acomodadas a las situaciones versátiles del medio. Donde, el juego es un preparativo para la adultez y sobrevivir.

Asimismo, Groos, detalla que el juego es pre ejercicio de puestos acomodados para su vida adulta, contribuyendo el progreso de habilidades que instruyen al infante a ejecutar las acciones que desplegará cuando sea grande. Este enfoque de la anticipación funcional plasma al juego como un ejercicio preparatorio esencial para la maduración que no se consigue sino al final de la infancia, sirviendo indispensablemente para el juego y prepararlo para el futuro.

Además, estableció un criterio: el gato jugando con el ovillo le permitirá perseguir ratones y el infante jugando con sus manos asimilará a tener un mejor control su cuerpo. Además, este supuesto, plasma una ideología acerca de la función simbólica. Desde su óptica del pre ejercicio aparecerá el símbolo al esbozar que el perro que se aferra a otro impulsa

su instinto y hará la ficción. Bajo esta premisa, hay acción simbólica porque el contenido de los símbolos es abrupto para el individuo (no obtiene cuidar bebés, lo toma como si fuesen juguetes).

En síntesis, el autor define que el medio del juego es biológico e inconsciente y que alista al infante a ejecutar sus funciones en la adultez, es decir, lo que juega con una muñeca de chico, lo realizará con un bebe cuando sea grande.

2.2.1.2. DEFINICIONES DE JUEGOS COOPERATIVOS

Velázquez (2014) lo definió “son aquellos en que los participantes recogen y brindan apoyo para favorecer a adquirir fines usuales” (p. 29). De esta perspectiva, las acciones cooperativas a modo genérico y las dinámicas colaborativas en especial conllevan a convertirse en un sustancial recurso al encausar una instrucción en valores.

Para Orlick (2002) “es jugar acompañados de pares que mejor enfrentar a otros; resaltar retos, no despuntar a otros; y ser liberados por el efectivo esquema de lo lúdico para deleitarse con la práctica misma del juego” (p. 16).

Garaigordobil (2014) menciona “se define así a aquellos juegos en los que los participantes dan y reciben asistencia para favorecer a objetivos afines. También suscitan el acto comunicativo, la cohesión y la amistad, asimilando la imagen de admitir, auxiliar y participar” (p. 15).

Según Omeñaca (2015) afirmó “son acciones lúdicas cooperativas las que solicitan de los jugadores una manera de actuar encaminada hacia el equipo, en la que cada integrante ayuda a los restantes para la derivación de una meta habitual” (p. 73).

Este término se concibe como aquel donde todo el equipo labora para lograr fines propios. La idea fundamental de los juegos colaborativos es jugar unidos y no enfrentados.

2.2.1.3. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Estos juegos son una herramienta de gran utilidad para cambiar las relaciones y distribuciones sociales actuales, pero de carácter violento. Mercado (2015) expresó que esta estrategia es muy beneficiosa porque:

- Hay una impresión extensiva de complacencia.
- Fortalecimiento de la destreza de persistir ante las adversidades.
- Grupalmente se intercalan los trabajos.
- Muestran alegría y son divertidos.
- Transmisión de actos comunicativos sociales y reflexivos, mensaje de unión y trabajo grupal.
- Gestiona una vinculación grupal, de los participantes, de modo democrático.
- Acto comunicativo eficiente.
- Los integrantes presentan un sentido de integración y competición con una conciencia en grupo.
- Progreso solidario sin contraer peligros de lesiones en juegos con agresión.
- No incluye la diferencia y se forma el sentido de integración.
- Eleva la estima propia dentro del progreso de la autoconfianza en forma grupal. (p. 70)

De otro lado, la premisa que tiene Terry Orlick referente a los juegos colaborativos es simple, indica que jugar con otros es más beneficiosos que enfrentar a otros, plasmar la superación de retos y no superar a otros sujetos, y ser rescatados por la auténtica estructuración de las actividades para deleitarse de la misma experiencia. Para el autor esta estrategia provoca el apoyo recíproco, el compañerismo en los otros, la tolerancia, la indagación de técnicas, entre otras.

También Orlick (2002) nos señaló sobre lo esencial de esta técnica en el sector educacional “hace la defensa que ejecutar juegos cooperativos sobrelleva a efectos efectivos para el progreso propio y para las relaciones sociales y afectivas, y colaborativas dentro del equipo en el aula, por ello, en el ámbito pedagógico es fundamental permitiendo forjarse comportamientos socialmente propicios” (p. 21). Además, ayuda a enfrentarse a adversidades personales que asedian circunstancias de estudio.

Efectuar estos juegos en el aula suscitan cuatro mecanismos básicos en el progreso particular de los infantes, dentro de los que se puede mencionar: Participación, aceptación, perspicacia y esparcimiento.

2.2.1.4. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COPERATIVOS

Para Orlick (2002) se caracterizan esencialmente por las siguientes razones:

Están libres de competir: Al desarrollar juegos y cualidades de competición se forja en ciertos educandos (los que adquieren mínimas destreza de provecho motor) angustia, desmoralizado y fracaso por la ejecución del deporte.

Son creativos: Presenta como ser abiertos a buscar soluciones e innovaciones.

Son libres de exclusión: No hay ningún integrante de ser eliminado, pues más bien, facilita la colaboración de todos los escolares, incluyendo inclusive a los de menor aptitud motriz.

Permite la autonomía de los integrantes: Permite la contribución para el cambio de posibilidades del juego.

Son juegos pacíficos, no agresivos, ni violentos: Presenta como meta característica para todos, donde no hay que ganar a ningún integrante.

Esta estrategia para el autor contribuye al fortalecimiento de los equipos, ya que, a través de esta, los educandos ven manifestados desiguales cualidades y valores, que trasladan a una mejora y propósito en común, también permiten que todos y cada uno de ellos tenga participación sin interesarle su rendimiento motriz. Se identifican que esta técnica es de gran creación, permitiendo a ser autónomos a cada participante que puede adquirir diversos medios para concluirlo.

2.2.1.5. DIMENSIONES DE JUEGOS COOPERATIVOS

Para el propósito del trabajo investigativo se consideró las siguientes competencias plasmadas por Haro (2019), estas son:

Dimensión 1: Cooperación

Es esencial porque las actividades y las dificultades se resuelven firmemente por medio de relaciones sociales en base a la concordancia y no con la autoridad. Se le considera como un proceso de interactuar socialmente y de forma sólida en brindar y recoger apoyo para ayudar a un objetivo grupal, en oposición a esta técnica en donde la meta es de cada participante, excluyendo si solo uno logra la meta, y los demás no la consiguen.

Dimensión 2: Participación

Ante una idiosincrasia discriminativa, los juegos colaborativos permiten apreciar la intervención de todos aquellos quien la forman. Aquí todos sus integrantes tienen poder de participar, no hay eliminados, no hay perdedores ni triunfadores; la finalidad es alcanzar la meta en común para todos, donde cada colaborador asume un rol inevitable para la ejecución del juego. A través de ello, proviene el mensaje: Todos tiene que ejercerlo y cada uno debe hallar su ubicación como algo desigual de sus pares.

Dimensión 3: Diversión

Esta categoría viene a ser la tipología de actividad más conveniente para los educandos, conduciéndolos a una diversión constante y le permite instruirse de valores efectivos, ayudando a confiar a través de la colaboración responsable para lograr objetivos usuales y divertidas (p. 22).

2.2.1.6. HABILIDADES QUE SE DESARROLLAN A TRAVÉS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Amaral (2014), mencionó que estos juegos ayudan a desarrollar las siguientes habilidades:

Habilidades físicas: Conversar, oír, prestar atención, coordinar y escribir.

Habilidades interpersonales: Explicar, concebir, premiar y ayudar.

Habilidades intelectuales: Suponer, investigar, agrupar, resolver y predecir.

Habilidades y relaciones con los otros: Obediencia, valoración, paciencia y soporte.

Habilidades personales: Regocijo, perspicacia, moderación, entusiasmo y franqueza (p. 79).

De acuerdo a lo explicado, estos juegos permiten el desarrollo de destrezas de varias tipologías que se utilizarán como base para resolver conflictos entre los integrantes del equipo. En su ejecución visualizaremos los inconvenientes y utilidades de realizar cosas en común.

Con la estrategia en mención se podrá educar a la sociedad. Para saber que si tiene valor en lo que realiza, que si es capaz. A su vez, es preciso remarcar que varios individuos, ante circunstancias de

competencia optan por no jugar ante la accesibilidad de hacerlo mal o perder.

Se pretende que los sujetos involucrados alcancen a ejercer elementos como expresarse por el nombre propio, esforzarse por saber de los demás, ampliar circunstancias que provoquen la distensión, buscar la confianza recíproca, la estima, la unión, el cariño a los demás individuos y propiamente a uno.

2.2.1.7. EL JUEGO EN EL PROCESO EDUCATIVO

El preámbulo del juego en el medio educacional es una situación nueva. En nuestros días, el juego despliega un rol preciso en el colegio y ayuda considerablemente al progreso intelectual, emotivo y físico. A través de ello, el infante domina su propio cuerpo y mantiene buena coordinación de sus movimientos, instituye sus ideas, investiga el mundo que le envuelve, controla sus emociones y resuelve sus dificultades emotivas, convirtiéndolo en un sujeto social que entiende que ocupa un lugar dentro de su medio. (Garaigordobil, 2014; p. 85).

Se considera que, por medio del juego, el infante despliega sus capacidades motrices mientras salta, sube o baja, corre y, le ayuda a incorporarse a un grupo facilitando el progreso social, a ser cooperativo, a presentar respeto mutuo. También al vincularse con otros educandos a través del juego, perfecciona acertadamente el lenguaje. Los juegos con los que el infante ocupa un papel explícito y donde imita y se asemeja con los distintos roles de los adultos que inciden de una manera concluyente en la forma aprender actitudes, actuaciones y hábitos sociales. Tanto la cabida de simbolizar como la de personificar papeles le permite tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, agrandando, además, el acto comunicativo y el mantener relaciones emotivas. Por tanto, las expresiones de Huizinga y Piaget son de gran aporte para el juego infantil.

Una técnica asentada en el juego se fundamenta en poder alcanzar que la manera de aprender tenga un sentido lúdico. El carácter pedagógico que tenga un juego depende de las metas que el docente logre en los niños, del éxito que alcance en los infantes. El juego libre está orientado a la voluntad del niño. Donde, el juego libre y estructurado contribuyen a mejorar la atención, percepción y progreso del educando.

Dentro de los medios de expresarse de los infantes, el juego ocupa un lugar predilecto. No se le considera sólo como una diversión o entretenimiento. Es, más que nada, un aprendizaje para la adultez. El mundo de los juegos tiene una gran profundidad, aparecen varios.

2.2.1.8. ACTIVIDADES PARA TRABAJAR LOS JUEGOS COPERATIVOS EN EL AULA

El docente de educación primaria debe motivar a los educandos a la participación espontánea, para ello, debe emplear diversas actividades, tales como:

a) CAMARERO

Propósito: Conducir el vaso trasladándolo en el plato, impulsando la ayuda y la amistad en los integrantes.

Descripción: Se pretende transportar un vaso de agua, participando los jugadores de modo coordinado, enganchando el extremo de cada una de las cuerdas que están incorporadas a una superficie plana, impidiendo que se pueda caer el vaso.

Variantes: La cantidad puede ser de tres, cuatro o cinco educandos para agarrar el plato.

b) A PONER UN HUEVO

Objetivo: Ayudar al trabajo en grupo para alcanzar las metas comunes.

Descripción: Cada equipo debe estar formado por 5 o 6 integrantes (una gallina) forma un círculo cogiéndose por los codos y observando hacia la parte exterior. Con sus espaldas o traseros han que aguantar un globo y lograr trasladarse hasta colocarlo dentro de un aro que se halla ubicado a unos 10 o 15 metros del inicio. ¿Alcanzaran “las gallinas poner el huevo”?.

Variantes: No hay una cantidad específica de participantes, tamaño del huevo o pelota para incrementar o reducir el conflicto.

c) CABALLO CIEGO

Finalidad: Estimular la adecuada convivencia a través de la confianza.

Descripción del juego: Se trabaja por parejas, un integrante de ella con los ojos cerrados, se pone una cuerda aproximadamente en la cintura. El jinete atrapa la cuerda con las manos por detrás y pretende que su (caballo) ejecute el recorrido.

Variantes: Contar con el jinete (al paso, al trote, o al galope). Inversión de los roles.

d) ENHEBRAR EL ARO

Objetivo: Suscitar que sea incluido dentro del grupo y tenga poder de cooperar.

Descripción: Agarradito de las manos por debajo de las piernas, los participantes del equipo comienzan a pasarse los aros, sin tener contacto con el suelo.

Variantes: De la forma de adelante hacia atrás y de atrás hacia adelante se tienen que pasar el aro, también lo pueden realizar dos al mismo tiempo.

e) GLOBO ARRIBA

Organización: Pueden participar de diez a treinta jugadores, es algo interno.

Descripción: Los participantes se distribuyen desenvueltamente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese instante se trata de lograr que el globo no toque el suelo considerando que no se puede agarrar y que cuando un sujeto toca el globo se debe sentar en el suelo. El fin del equipo es obtener que todos los jugadores se sienten antes de que el globo pueda tocar el suelo.

f) ORDEN EN LAS SILLAS

Organización: Estableciendo una fila se ubican las sillas, una tras otra,

Descripción: Cada participante comienza el juego de pie encima de una silla. El profesor les dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese minuto la finalidad del equipo es mantener un orden de acuerdo al criterio del docente, evitando que ninguno pise el suelo.

Se finaliza cuando se consigue que el grupo alcance la meta.

2.2.2. AGRESIVIDAD

2.2.2.1. TEORÍAS DE AGRESIVIDAD

Los enfoques que se han planteado para dar explicación y proponer dar solución al problema de la agresividad se plasman en dos grandes áreas:

- Agresividad diferenciada por causas endógenas (activas); y,
- Agresividad caracterizada por causas exógenas (reactivas).

a) Teorías activas

Son aquellas que ponen el origen de la agresión en los impulsos internos, lo que nos indica que la agresividad es algo innato, que se nace o no con ella. Este modelo pertenece al grupo psicoanalítico de Freud.

“La teoría psicoanalítica remarca que la agresión se origina como una consecuencia del instinto de muerte y en ese sentido la agresividad es un modo de conducir el instinto hacia fuera o hacia los demás, en lugar de dirigirla hacia uno mismo”. (Monburguette, 1999; p. 80).

Los etólogos revelan que en los animales la agresividad es una propensión innata indefectible para que puedan supervivir, y apuntan que la agresividad en el sujeto es congénito y puede darse sin que exista desafío previo ya que la energía se amontona y puede aligerarse de manera regular, los etólogos y los representantes de estas teorías reflexionan que los comportamientos agresivos, están en la propia naturaleza humana, pero actualmente, se piensa que hay otros factores ya que esas energías almacenadas pueden ser nutridas a partir de su forma de vivir.

b) Teorías reactivas

Son las que meditan que el origen de la agresividad está en el medio ambiente que rodea al sujeto y al mismo tiempo reflexionan a la misma como una reacción de emergencia frente a los hechos ambientales o hacia la sociedad, sin descartar una interacción con fuentes internas de agresión. Dentro de las que se puede citar a la teoría del aprendizaje social, teorías de la frustración, etc. Cerezo (2007) hace referencia a la clasificación propuesta por Mackal sobre las teorías de la agresión de acuerdo al mecanismo concluyente para su formulación se consideran:

- Teoría Clásica del Dolor

Este enfoque considera que la agresividad se origina como réplica a circunstancias hostiles que le provocan dolor, es decir la persona agrede cuando se siente amenazado anticipándose a cualquier suceso de dolor, cuando no obtiene éxito los dos experimentarán dolor y la lucha se volverá más agresiva.

El cerebro del individuo es idóneo de ser estimulado o inhibido en virtud de que hay centros de goce o de sufrimiento, al mismo tiempo estos forman una relación homeostática respaldándose en los reflejos psicógenos que ordenan los dos centros entre sí (Mackal, 1983; p. 156).

- **Teoría de la Frustración**

Esta teoría reflexiona que una de las derivaciones más transcendentales del fracaso es el comportamiento agresivo, se puede hablar de estos bajos dos perspectivas:

- Como una barrera externa que impide al sujeto lograr un objetivo, cuya derivación contigua es la agresión.
- Se concibe como una reacción emotiva interna que brotan ante la desilusión, induciendo a contestaciones agresivas.

Dollar y Miller (1979) señalaron que cualquier bloqueo de meta es frustrante aunque no hay signos de ataque, el individuo puede enojarse sin ponerse agresivo, para que exista agresión directa es preciso que se de actos de ataque concernientes con alguna forma de estimulación dolorosa, las obstrucciones que se originan son desiguales en cada sujeto, puede ser de distinto sexo, la edad del individuo, los estímulos ambientales como por ejemplo el visualizar una película con contenido violento, el nivel de ansiedad que posea un sujeto, la presencia de circunstancias u objetos reales que sirvan como una señal que desliguen agresiones, las ideas o vinculaciones con sucesos bruscos pueden mantener viva la hostilidad, quién buscará en el medio una fuente de desagradar sobre el que se pueda desencadenar la agresión incluida aquí se puede citar el dicho “hay infantes que paguen los platos rotos”.

- **Teoría del Aprendizaje Social**

Bandura (1987) hace referencia a esta teoría mostrando que cuando un infante expresa un comportamiento agresivo es porque protesta ante un conflicto. Dicho aprieto puede implicar:

- Dificultades de relación social con otros infantes o con los mayores, respecto de satisfacer los deseos del propio niño.
- Problemas con los adultos provocados por no querer cumplir las disposiciones que éstos le asignan.

Sea cual sea el conflicto, provoca en el infante cierta impresión de frustración y alteración negativa que le hará rebelarse. El modo de reaccionar estribará de su práctica previa, particular, el niño puede aprender a comportarse de manera agresiva porque lo imita de los padres, otros adultos o amistades. Conocido como modelamiento, cuando los padres castigan utilizando la violencia física o verbal se convierten para el infante en modeladores de conductas agresivas. Cuando el niño vive rodeado de estos modelos, va consiguiendo una compilación conductual diferenciado por una cierta tendencia a responder ofensivamente a las circunstancias conflictivas que puedan originarse con aquellos que le rodean.

El proceso de modelamiento a que está sumiso el infante durante su etapa de aprender no sólo le comunica de modos de agresiones, sino que también le avisa de las derivaciones que dichas conductas poseen para los modelos.

2.2.2.2. DEFINICIONES DE AGRESIVIDAD

Fontalvo, Espitia y Martínez (2016) señalaron “es la actuación que tiene como fin el daño a otra persona impulsado emotivamente por la cólera, frustración o miedo” (p. 37).

Freud citado por Arismendi (2017), consideró que “es una fuerza poderosa e inherente al individuo que camina paralelamente a su progreso colectivo e individual” (p. 99).

Para Serrano (2012) es “una refutación que radica en facilitar una provocación pernicioso a otro cuerpo, produciendo daño físico o psicológico, son emociones mal suministradas” (p. 14).

De otro lado, Lezama (2013), consideró que este término “es una representación penetrante y violenta de dirección física que origina secuelas y perjuicios en otros individuos, así como contestaciones verbales con efectos muy equivalentes encausado al contexto e ímpetu”. (p. 146).

En síntesis, de acuerdo a lo descrito por los diversos autores, viene a ser una serie de momentos que originan daño físico o psicológico a otro sujeto, como cuando un infante golpea, lastima, lanza objetos, denigra y aun amenaza. Se puede distinguir de la seguridad en sí mismo, arraigando los derechos propios sin hostilidad.

2.2.2.3. DIMENSIONES DE AGRESIVIDAD

Flores (2009) mencionó que “los componentes que la conforman son: Agresión física, verbal y psicológica” (p. 118), tal como se detalla a continuación:

Dimensión 1: Agresión física

Es la que se visualiza mediante los hechos más frecuentes en los colegios como: patadas, agarrones, empujones y en muchos casos donde se llega a usar materiales del aula para agredir. Remarcando a lo descrito por el autor esta tipología de violencia se llega a ver expresamente más en el nivel primario.

A su vez, esta intimidación practicada por el agresor lo figura como un ser de carácter particularmente indigno y humillante para la víctima, ya que no solo es el hecho físico de la agresión que se da por golpes o puntapiés, sino emplea armas contundentes, con el ímpetu deliberado de dañar la integridad física, asimismo llega a causar un trauma en el ego,

provocando temor ante una nueva agresión por parte de uno o varios agresores.

Dimensión 2: Agresión verbal

Es la que produce en la interacción resultante entre pares en la cual pueden emitir frases que van a destacar desperfectos físicos de los demás y al mismo tiempo palabras soeces o desestimación a sus compañeros, que al mismo tiempo va a entrar a jugar con la estima de cada uno de ellos. Esta tipología de agresión, no es una forma de conducta, sino un conjunto heterogéneo de actuaciones, en todos los cuales se produce una forma de agredir psicológicamente. El acoso escolar consiste en intimidar a un compañero de clase. Es una forma de acoso entre iguales. El sujeto activo intimida y atemoriza a la luz del día, haciendo alarde aparatoso de su fuerza. Tiene como meta exponer que puede más que nadie.

Dimensión 3: Agresión psicológica

Desde este punto de vista se debe concebir la psicología como la ciencia que experimenta los comportamientos humanos en cuanto a sus reacciones frente al ambiente y el entorno, cabe destacar que esta tipología de agresividad conduce a problemas y miedos extremos hacia aquellos que lesionan y les genera estrés. Depende además de cómo se relacione y de cómo su autocontrol frente a lo que está observando sea efectivo y asimile lo transcendental de tomar las cosas buenas y aspectos que aporten de forma positiva a su modo de aprender.

2.2.2.4. INDICADORES A TENER EN CUENTA EN LOS JUEGOS PARA DISMINUIR CONDUCTAS AGRESIVAS

Garaigordobil (2014) nos hace mención de los siguientes puntos a considerar:

a) Reglas y normas

En este aspecto del juego colaborativo, los infantes deben de establecer lo siguiente:

- **Seguimiento de indicaciones.** Los educandos deben seguir tal como se da las indicaciones emitidas por el profesor, en relación a la actividad que se va a ejecutar.
- **Cumplimiento de reglas.** Luego de conocer las reglas y conjeturas establecidas por los educadores, los infantes deben de cumplir cada una de ellas.

b) Responsabilidades en la ejecución del juego

- **Participación e iniciativa.** Los alumnos tomarán la iniciativa ante la exposición de la dinámica.
- **Cumplimiento de roles.** A cada integrante se le establecerá un papel determinado que efectuará en la realización del juego, dando desempeño a su rol establecido.
- **Actitud cooperativa.** Los educandos expanden su apoyo a sus pares para ejecutar acertadamente el juego. (p. 92).

2.2.2.5. ACTIVIDADES PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN EL AULA

Los docentes deben de considerar estas dinámicas para aplicarlas en el aula que permitan reducir la agresión de los infantes del nivel primario, estas son:

a) Derribando muros

Materiales: Variedad de cojines

Edades de los niños: De siete a diez años.

Dinámica del juego: Entre forma conjunta los educandos edifican un muro con cojines, procurando que sea lo más alto posible. Luego el adulto les dice a los infantes que se ubiquen de un solo lado de la pared.

Luego, (y a la cuenta de tres) los discentes deben arrojarse contra el muro y pretender atravesar en el menos tiempo. El ganador es el infante que cruce el muro primero.

Esta recreación hay que concebirlo como el suceso a mostrar a los alumnos sobre el poder cruzar los muros internos, fundamentalmente en aquellos sujetos que son agresivos al momento de jugar. Entendiéndose ya que estos infantes son agresivos debido a que alzan muros mentales con otros, surgiendo así la agresividad.

b) Jugando con las manos ocupadas

Materiales: Usándose cojines o cualquier otro objeto blando (ejemplo: oso de peluche grande) más un reloj para la medición del tiempo.

Edades de los niños: De siete a diez.

Dinámica de la actividad: La gran parte de los infantes son agresivos con sus pares usando sus brazos, piernas y manos. La función de esta actividad radica en mantener las ocupadas las manos de los infantes para que, al menos de lo que dura, estas no podrán hacer nada a otros compañeros.

Asimismo, se les solicita que se instalen en un punto de inicio detrás de una línea marcada con tiza o papel pequeño. Luego se marcará el punto de llegada al que los educandos deberán de llegar.

Posteriormente se le brinda el cojín o el oso de peluche a un infante al azar y se le indica que debe partir (a la cuenta de tres y asentando a marcar el reloj) con la almohada hasta llegar al punto final. En medio de estos puntos se les solicita a los infantes que realicen diferentes ejercicios: saltar en un solo pie, girar, correr, entre otras., que lo conduzca al destino final.

Quien haya ejecutado las acciones solicitadas es el que gana, considerando el menor tiempo.

c) Jugamos al boxeo con sacos

Materiales: Muñecos que sirvan de costal de boxeo, almohadas.

Edades de los niños: A partir de los siete años.

Dinámica de la actividad: Estos costales se pueden colgar del techo o encima de una pared o en el suelo mismo. La ejecución radica en que el adulto mencione un enunciado sin concluir y, es aquí donde los alumnos tienen un tiempo establecido (aproximado de 10 a 15 min.), lo que sea considerado como conveniente por el adulto, para descargar su cólera.

Por ejemplo:

Hoy no pretendía acudir al colegio porque....

Siento una gran ira con..... porque.....

Estoy enojado/a con..... porque.....

Es opcional si es respondido, esto sería un segundo acto del juego sobre éste mismo, pero es fundamental que regularicen y descarguen dicha agresión.

d) El juego de los cangrejos

Materiales: Amplitud del espacio amplio para circular, varias almohadas.

Edades: A partir de los siete años.

Dinámica del juego: Se parte en dos grupos, realizándose con dos infantiles cada vez (uno en cada grupo). Colocándose varias almohadas en la parte central de un salón gigante (adecuado espacio para moverse). Posteriormente se les solicita que se ubiquen en posicionamiento de “cangrejos”, boca arriba y caminando exclusivamente con las manos y pies. Si los infantiles son más grandes se puede hacer que se trasladen en retroceso, tal como el desplazamiento del cangrejo.

A la voz de tres los alumnos salen de la línea de inicio hacia el sitio en donde se localizan las almohadas. Ubicando una de ellas con sus manos encima de su barriga y caminar de vuelta. Si se cayera no cuenta como ganador ni tampoco si intentan quitarse estas uno a otro. El ganador es quien recoja más almohadas sin actitudes agresivas propias de los cangrejos.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Agresividad: Consiste en ofender, faltamiento de respeto, incitar a los demás, es decir, el proceder que se realiza sobre la víctima. También se la define desde el aspecto del agresor y de la víctima y se la sitúa en una casualidad y en un escenario donde se dan las interacciones humanas.

Comportamiento: Es el carácter de ser del sujeto y conjunto de ejercicios que ejecuta para acomodarse a su medio.

Juego: Es un estado de movimiento natural del individuo, en especial en la vida infantil ya que tiene un acercamiento y forma de concebir la realidad que les envuelve.

Juegos cooperativos: Son dinámicas que pretenden reducir las expresiones de agresión a través de los juegos, donde se promueven actitudes de sensibilización, participación, comunicación y respaldo, facilitando el encuentro con los demás y la aproximación al medio natural.

Juegos tradicionales: Son actividades más enfáticas, que son propagados de generación en generación, remontándose a una línea temporal alejada. No solo se divulga de papás a hijos, sino que en su subsistencia y circulación se involucran diversas instituciones que siempre se han enfocado a mantenerla con el transcurrir de los años.

Niveles de agresividad: Viene a ser la manera cómo se muestran en los educandos del nivel primario los comportamientos de agresión o actos violentos, a través de tres categorías: baja, media o alta.

Violencia: Consiste en el empleo deliberado de la fuerza física, intimidaciones contra uno mismo, otro sujeto, un grupo o colectividad que tiene como derivación, o arraigue lesiones, perjuicios psicológicos, inconvenientes de progreso o muerte.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

RESULTADOS DEL CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS COOPERATIVOS

Tabla 3. *Niveles de juegos cooperativos de los educandos*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Inadecuado	20 - 33	7	58%
Poco adecuado	34 - 47	4	33%
Adecuado	48 - 60	1	8%
Total		12	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

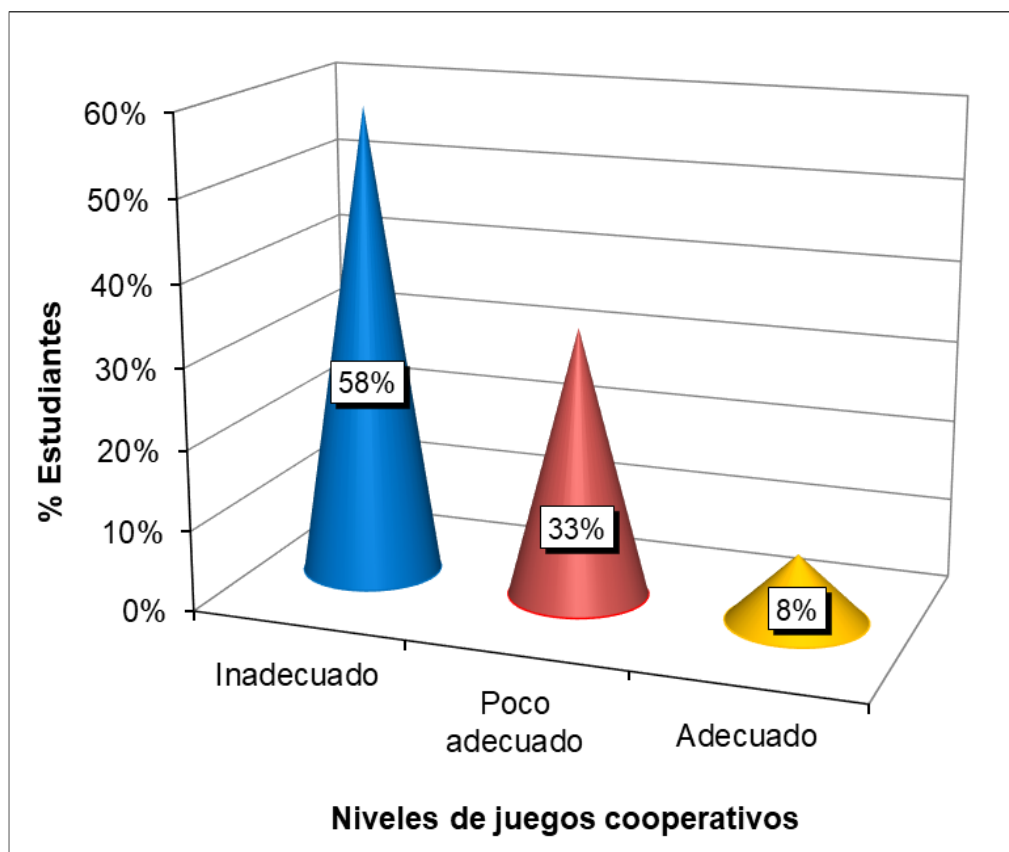


Gráfico 1. Niveles de juegos cooperativos de los educandos

Se denota de un grupo de estudio integrado por 12 discentes de cuarto ciclo de primaria simbolizado por el 100%, que el 58% lograron rangos inadecuados, el 33% niveles pocos adecuados y el 8% índices adecuados; demostrándose un mayor porcentaje por los rangos inadecuados de la V1 en sus componentes: Cooperación, participación y diversión.

Tabla 4. *Componente cooperación*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Inadecuado	7 - 11	5	42%
Poco adecuado	12 - 16	4	33%
Adecuado	17 - 21	3	25%
Total		12	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

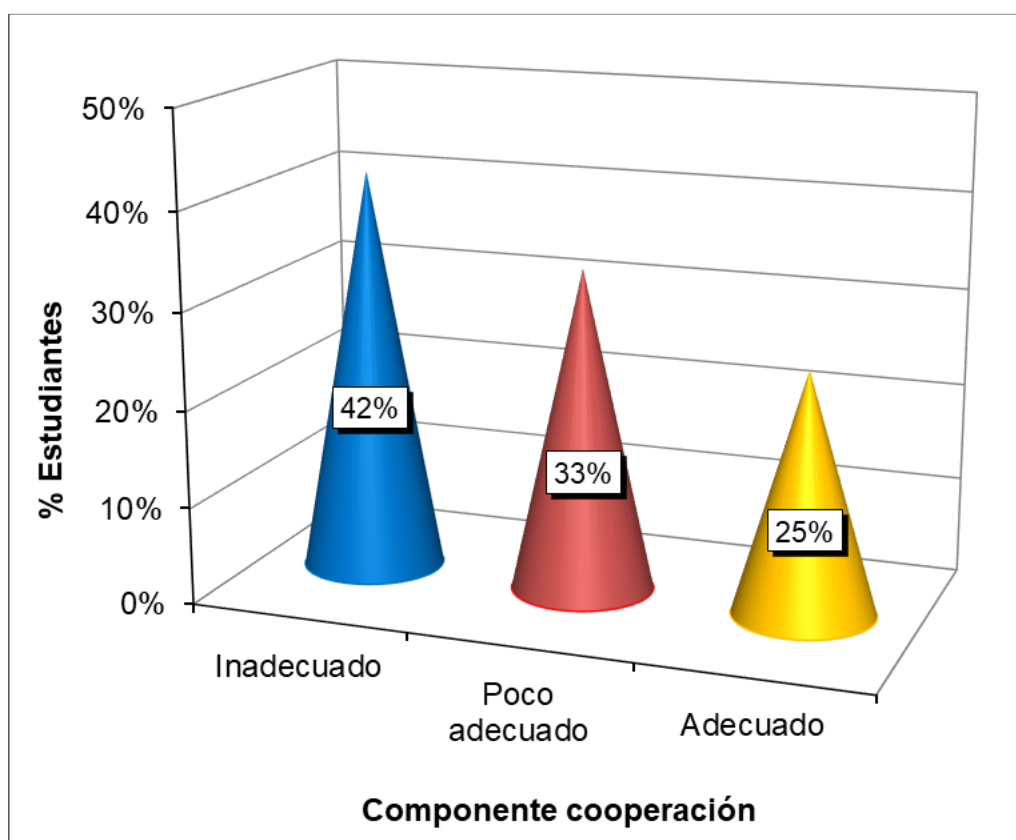


Gráfico 2. *Componente cooperación*

Se aprecia de una muestra representativa de 12 alumnos de IV ciclo de primaria reflejado por el 100%, que el 42% obtuvieron niveles inadecuados, el 33% rangos pocos adecuados y el 25% niveles adecuados; identificándose una mayor tendencia por los índices inadecuados en esta categoría de la Variable 1.

Tabla 5. *Componente participación*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Inadecuado	7 - 11	8	67%
Poco adecuado	12 - 16	4	33%
Adecuado	17 - 21	0	0%
Total		12	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

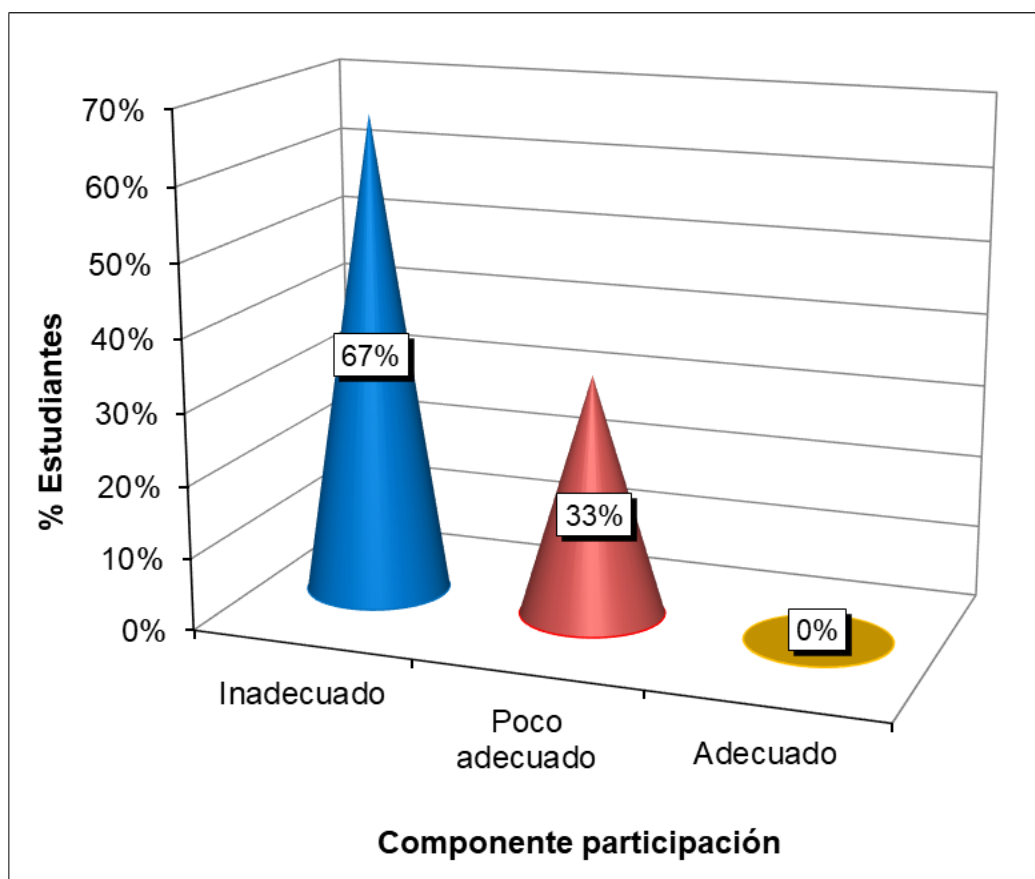


Gráfico 3. Componente participación

Se observa de un grupo de participantes de doce educandos de cuarto ciclo de primaria denotado por el 100%, que el 67% lograron rangos inadecuados, el 33% niveles pocos adecuados y el 0% índices adecuados; determinándose una mayor prevalencia por los niveles inadecuados en esta dimensión de la V1.

Tabla 6. *Componente diversión*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Inadecuado	6 - 10	7	58%
Poco adecuado	11 - 14	4	33%
Adecuado	15 - 18	1	8%
Total		12	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

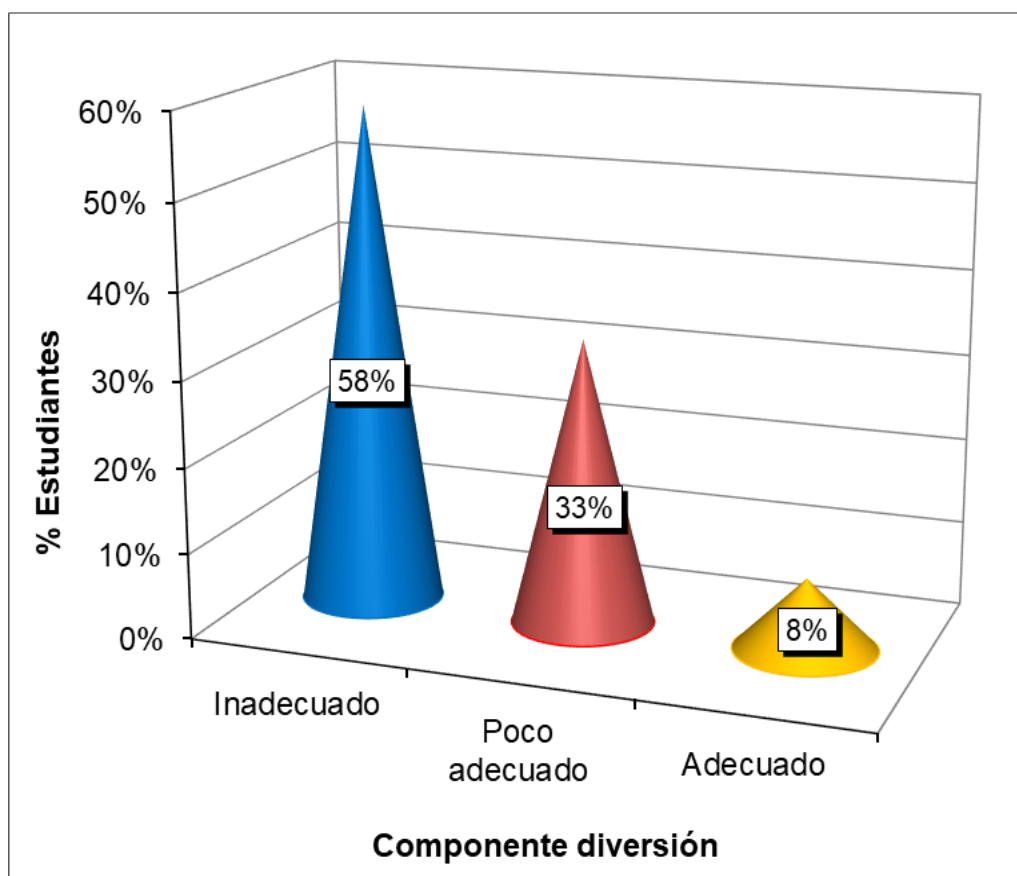


Gráfico 4. *Componente diversión*

Se aprecia de un grupo muestral conformado por 12 discentes de IV ciclo de primaria representado por el 100%, que el 58% presentaron niveles inadecuados, el 33% índices pocos adecuados y el 8% niveles adecuados; precisándose un mayor predominio por los rangos inadecuados en este componente de la Variable 1.

RESULTADOS DE LA ESCALA DE AGRESIVIDAD (EGA)

Tabla 7. Niveles de agresividad de los educandos

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	20 - 33	2	17%
Medio	34 - 47	4	33%
Alto	48 - 60	6	50%
Total		12	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

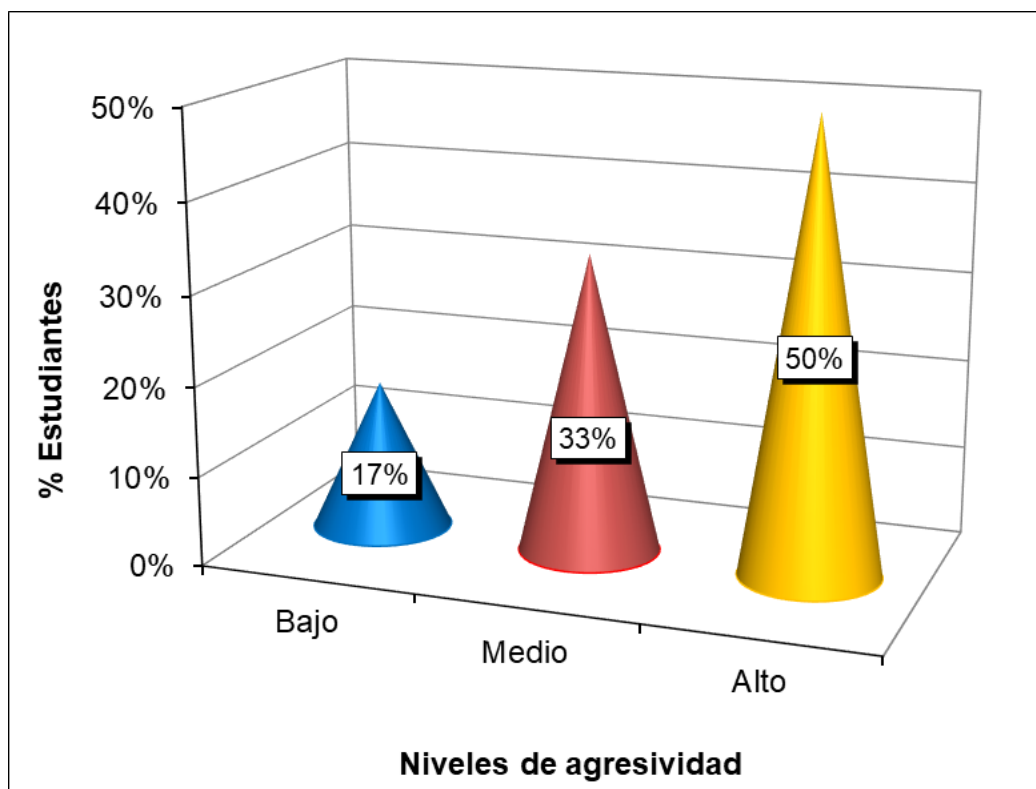


Gráfico 5. Niveles de agresividad de los educandos

Se distingue de una muestra de 12 alumnos de cuarto ciclo de primaria denotado por el 100%, que el 17% obtuvieron índices bajos, el 33% niveles medios y el 50% rangos altos; estableciéndose una mayor cantidad por una tendencia alta de agresividad en sus categorías: física, verbal y psicológica.

Tabla 8. *Componente agresividad física*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	8 - 13	2	17%
Medio	14 - 19	8	67%
Alto	20 - 24	2	17%
Total		12	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

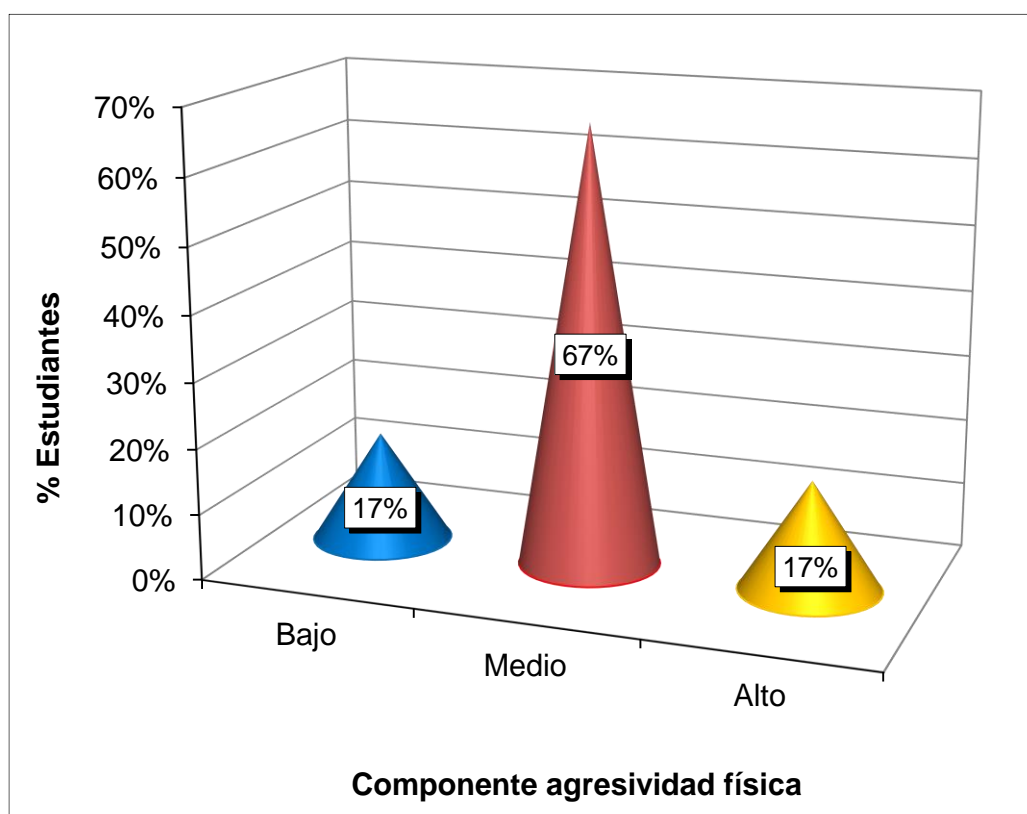


Gráfico 6. Componente agresividad física

Se refleja de un grupo muestral de 12 educandos de IV ciclo de primaria equivalente al 100%, que el 17% alcanzaron niveles bajos, el 67% índices medios y el 17% niveles altos; denotándose una mayor prevalencia por los rangos medios, faltando aún mejorar para alcanzar logros deseados en esta dimensión de la V2.

Tabla 9. *Componente agresividad verbal*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	4 - 6	2	17%
Medio	7 - 9	3	25%
Alto	10 - 12	7	58%
Total		12	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

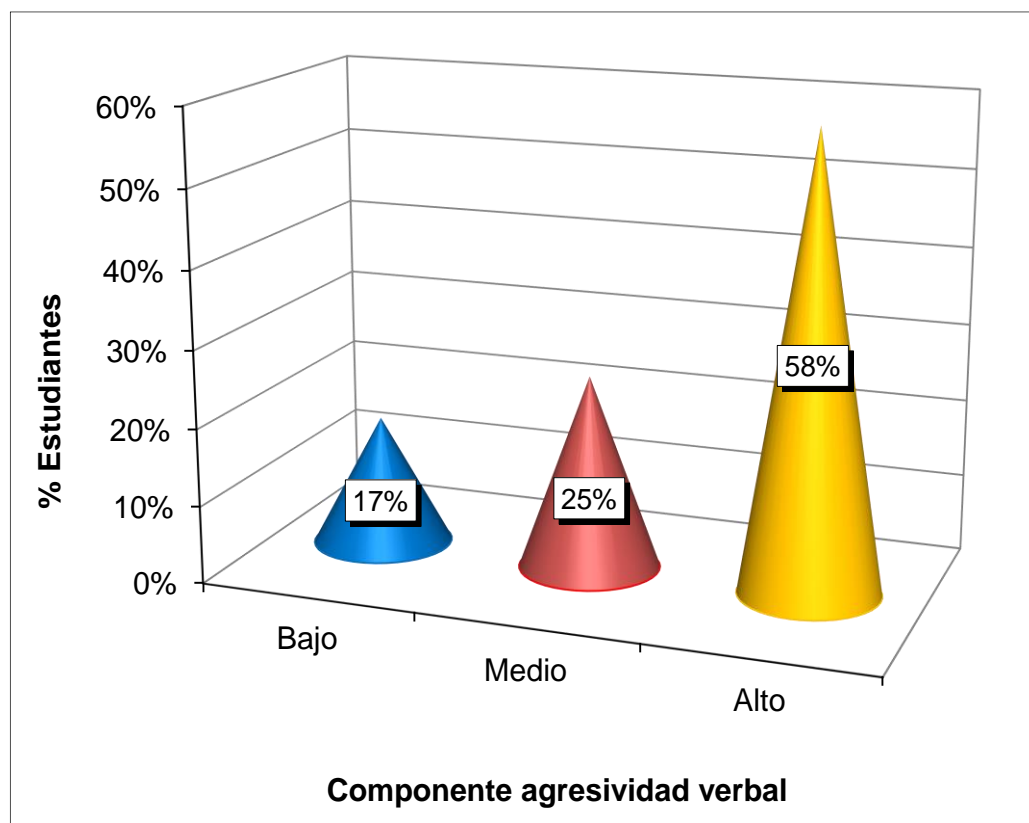


Gráfico 7. Componente agresividad verbal

Se percibe de una muestra de doce discentes de cuarto ciclo de primaria simbolizado por el 100%, que el 17% presentaron niveles bajos, el 25% rangos medios y el 58% niveles altos; interpretándose un mayor porcentaje por los índices altos en este componente de la Variable 2.

Tabla 10. *Componente agresividad psicológica*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	8 - 13	3	25%
Medio	14 - 19	3	25%
Alto	20 - 24	6	50%
Total		12	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

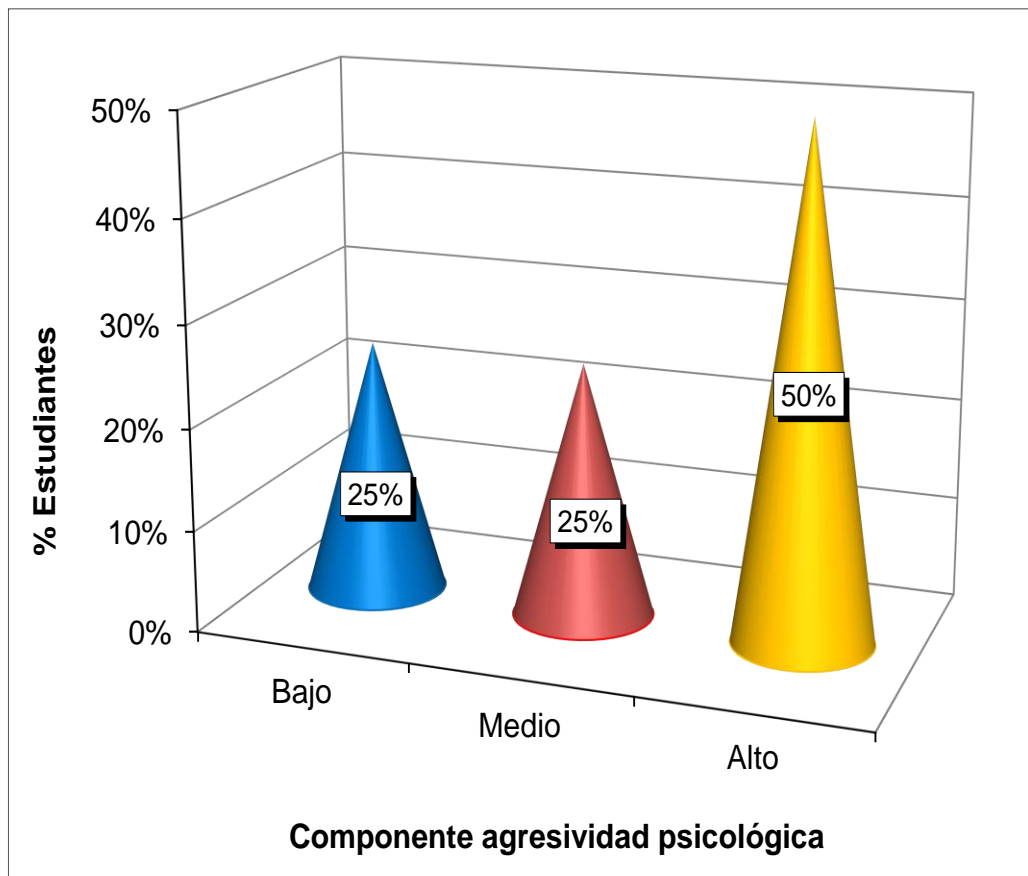


Gráfico 8. Dimensión agresividad psicológica

Se observa de un grupo muestral de 12 alumnos de IV ciclo del nivel primario representado por el 100%, que el 25% alcanzaron índices bajos y niveles medios, y el 50% rangos altos; demostrándose un mayor predominio por la tendencia alta en esta categoría de la V2.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

a) Hipótesis general

Ho: No existe relación inversa entre los juegos cooperativos y la agresividad.

Ha: Existe relación inversa entre los juegos cooperativos y la agresividad.

Regla de decisión:

Si $p_valor < 0,05$, hay rechazo de la hipótesis nula.

Si $p_valor \geq 0,05$, hay aceptación de la hipótesis nula.

Tabla 11. *Correlación de las variables juegos cooperativos y agresividad*

			Juegos cooperativos	Agresividad
Rho de	Juegos cooperativos	Coefficiente de correlación	1,000	-,670**
		Sig. (bilateral)	.	,003
		N	12	12
Spearman	Agresividad	Coefficiente de correlación	-,670**	1,000
		Sig. (bilateral)	,003	.
		N	12	12

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Se usó el método correlativo de Spearman remarcando correlación moderada negativa con un índice de equivocación $< 0,05$ ($Rho = -0,670^{**}$, $p_valor = 0,003$), por lo que hay rechazo de la Ho y aceptación de la Ha; concluyéndose que hay relación indirecta entre los juegos cooperativos y la agresividad.

b) Hipótesis específica 1

Ho: No existe relación inversa entre el componente cooperación de juegos cooperativos y la agresividad.

Ha: Existe relación inversa entre el componente cooperación de juegos cooperativos y la agresividad.

Regla de decisión:

Si $p_valor \geq 0,05$, hay aceptación de la hipótesis nula.

Si $p_valor < 0,05$, hay rechazo de la hipótesis nula.

Tabla 12. *Correlación de las variables componente cooperación y agresividad*

		Cooperación	Agresividad
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	-,729**
	Cooperación Sig. (bilateral)	.	,001
	N	12	12
Spearman	Coeficiente de correlación	-,729**	1,000
	Agresividad Sig. (bilateral)	,001	.
	N	12	12

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Se aplicó el estadígrafo de Spearman denotándose correlación alta negativa con una sig. bilateral $< 0,05$ ($Rho = -0,729^{**}$, $p_valor = 0,001$), estableciéndose que hay aceptación de la hipótesis alternativa y rechazo de la hipótesis nula; concluyéndose que hay relación inversa entre el componente cooperación de la V1 y la V2.

c) Hipótesis específica 2

Ho: No Existe relación inversa entre el componente participación de juegos cooperativos y la agresividad.

Ha: Existe relación inversa entre el componente participación de juegos cooperativos y la agresividad.

Regla de decisión:

Si $p_valor \geq 0,05$, hay aceptación de la hipótesis nula.

Si $p_valor < 0,05$, hay rechazo de la hipótesis nula.

Tabla 13. *Correlación de las variables componente participación y agresividad*

		Participación	Agresividad
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	-,615**
	Participación Sig. (bilateral)	.	,006
	N	12	12
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	-,615**	1,000
	Agresividad Sig. (bilateral)	,006	.
	N	12	12

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Se utilizó la prueba correlativa de Spearman apreciándose correlación moderada negativa con un margen de equivocación $< 0,05$ ($Rho = -0,615^{**}$, $p_valor = 0,006$), denotándose que hay rechazo de la Ho y aceptación de la Ha; concluyéndose que hay relación indirecta entre el componente participación de la Variable 1 y la agresividad.

d) Hipótesis específica 3

Ho: No existe relación inversa entre el componente diversión de juegos cooperativos y la agresividad.

Ha: Existe relación inversa entre el componente diversión de juegos cooperativos y la agresividad.

Regla de decisión:

Si $p_valor \geq 0,05$, hay aceptación de la hipótesis nula.

Si $p_valor < 0,05$, hay rechazo de la hipótesis nula.

Tabla 14. *Correlación de las variables componente diversión y agresividad*

		Diversión	Agresividad
Rho de	Coeficiente de correlación	1,000	-,691**
	Diversión Sig. (bilateral)	.	,002
	N	12	12
Spearman	Coeficiente de correlación	-,691**	1,000
	Agresividad Sig. (bilateral)	,002	.
	N	12	12

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Se empleó el estadístico de Spearman interpretándose correlación moderada negativa con un índice de error $< 0,05$ ($Rho=-0,691^{**}$, $p_valor=0,002$), identificándose que hay aceptación de la hipótesis alternativa y rechazo de la hipótesis nula; concluyéndose que hay relación inversa entre el componente diversión de la V1 y la Variable 2.

CONCLUSIONES

- Primera.-** Se demostró que hay relación inversa entre los juegos cooperativos y la agresividad en los estudiantes de IV ciclo de primaria del colegio citado, usando el coeficiente correlativo de Spearman se calculó correlación moderada negativa con un índice de significancia $< 0,05$; apreciándose que la mayoría alcanzaron niveles inadecuados con un 58% en la V1, mientras que, en la V2 presentaron índices altos con un 50%, mostrando tendencia indirecta.
- Segunda.-** Se comprobó que hay relación inversa entre el componente cooperación de juegos cooperativos y la agresividad, aplicando el estadígrafo de Spearman se denotó correlación alta negativa con un margen de equivocación $< 0,05$; interpretándose que la mayoría de educandos lograron rangos inadecuados con un 42% en la Variable 1.
- Tercera.-** Se identificó que hay relación inversa entre el componente participación de juegos cooperativos y la agresividad, utilizando la prueba no paramétrica de Spearman se halló correlación moderada

negativa con una sig. bilateral $< 0,05$, indicándose que la mayoría de discentes alcanzaron niveles inadecuados con un 67% en la V1.

Cuarta.- Se concluyó que hay relación indirecta entre el componente diversión de juegos cooperativos con la agresividad, usando el método correlativo de Spearman se evidenció correlación moderada negativa con un margen de equivocación $< 0,05$, manifestándose que hay una mayor prevalencia en los alumnos por los rangos inadecuados con un 58% en la Variable 1.

RECOMENDACIONES

- Primera.-** El director de la institución en coordinación con los docentes debe implementar programas relacionados con la participación grupal, ya que disminuye significativamente el nivel de agresividad y contribuye a que los niños y niñas desarrollen un buen proceso de enseñanza aprendizaje ya que se desarrollan en un clima armonioso.
- Segunda.-** Se debe promover talleres especiales para padres y madres para que puedan educar a sus hijos en su entorno familiar, donde siempre se transmita la ayuda mutua de todo el núcleo familiar.
- Tercera.-** Se propone como una alternativa de intervención estratégica a los juegos cooperativos para reducir el comportamiento agresivo, ya que la estructura de los juegos cooperativos tiene entre sus componentes la interacción, inclusión y participación de todos los miembros del grupo.

Cuarta.- Se recomienda que los docentes propongan juegos de cooperación y dejen de lado aquellos que tienen como fin obtener a un ganador, por cuanto los juegos de ayuda mutua son vitales para desarrollar las relaciones intra grupo dentro del contexto escolar.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Amaral, C. (2014). *Juegos cooperativos* (5° Ed.). Rio de Janeiro, Brasil: Paidr.

Arismendi, E. (2017). *Aspectos psicosociales relacionados con los comportamientos agresivos que presentan estudiantes*. Medellín, Colombia: Tuner.

Bandura, A. (1987). *Teoría de la personalidad*. Barcelona, España: Grafos S.A.

Carrión, G.; Delgado, A. y Saavedra, Z. (2014). *Programa de juegos cooperativos y su influencia en la disminución de la agresividad en los niños y niñas del cuarto grado de la IE Nro. 82105 Escuela Concertada Solaris Alto Trujillo*. (Tesis de Licenciatura). Trujillo, Perú: Universidad Nacional de Trujillo. Recuperado de: <https://bit.ly/3k772l9>

Cerezo F (2007). Violencia y victimización entre escolares. El bullying: estrategias de identificación y elementos para la intervención a través del test BULL-S. *Revista de Investigación Psicoeducativa*, 4 (1), 106-114.

Claux, N.; Vieira, S.; Croso, C. & Modé, G. (2018). *Consulta sobre la Discriminación en la Educación en la Primera Infancia. Un estudio desde la perspectiva de la comunidad educativa en escuelas de Brasil, Perú y Colombia*. Sao Paulo, Brasil: CLADE-Campaña Latinoamericana por el Derecho a la Educación.

- Dollard, J. y Miller, C. (1979). *Frustration and aggression*. New Haven, USA: Yale University Press.
- Domínguez, M. (2015). *Agresividad entre iguales detección de necesidades y propuesta de intervención educativa para mejorar la convivencia escolar en un aula de educación primaria*. (Tesis de Doctorado). Málaga, España: Universidad de Málaga.
- Flores. (2009). *Prevención de la violencia y resolución de conflictos: el clima escolar como factor de calidad*. Madrid, España: Narcea.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018). *Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. New York, EEUU.: UNICEF.
- Fontalvo, J., Espitia, J. y Martínez, J. (2016). *Los juegos cooperativos como estrategia para minimizar las conductas agresivas generadas por la competitividad en los alumnos de los grados 3° y 4° de primaria jornada tarde en la IED República de China*. (Tesis de Licenciatura). Bogotá, Colombia: Universidad Libre. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11741/Proyecto%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Garaigordobil, M. (2014). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Caracas, Venezuela: Laboratorio Educativo.
- Gómez, L. y Porras, A. (2014). *El juego cooperativo y las conductas agresivas entre pares en los niños(as) del barrio Ocopilla, 2013*. (Tesis de Licenciatura). Huancayo, Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú. Recuperado de: <https://bit.ly/2ORnGKa>
- Haro, W. (2019). *Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los educandos de tercer grado de primaria del colegio El Porvenir, 2018*. (Tesis de Maestría). Lima, Perú: Universidad César Vallejo. Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31127/haro_e_w.pdf?sequence=1

- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2016). *Nota de Prensa N° 124-05 Julio 2016*. Lima, Perú: INEI.
- Lezama, A. (2013). *El maestro en broma* (1° Ed.). Barcelona, España: Verbum.
- Mackal, P. (1983). *Teorías psicológicas de la agresión*. Madrid, España: Pirámide.
- Mercado, L. (2015). *Juego y recreación en educación*. Córdoba, España: Brujas.
- Ministerio de Educación (2013). *Aprendiendo a resolver conflictos en las instituciones educativas*. Lima, Perú: MINEDU.
- Ministerio de Educación (2017). *Escuelas seguras y libres de violencia: Análisis de la información de la plataforma SiseVe*. Lima, Perú: Minedu. Recuperado de: <https://peru.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/INFORME%20SISEVE%20-%20FINAL%20-2017.pdf>
- Monburguette, J. (1999). *Comunicación Familiar*. Ciudad de México, México: Trillas.
- Navarro, R.; Rego, B. & García, M. (2017). Incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria. *Retos*, 34(1), 14-18. Recuperado de: <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.58803>
- Omeñaca, R. (2015). *Juegos cooperativos y educación física* (3° Ed.). Madrid, España: Paidotribo.
- Orlick, T. (2002). *Juegos y deportes cooperativos desafíos divertidos sin competición*. (4° Ed.). Madrid, España: Popular.
- Serrano, I. (2012). *Agresividad infantil*. Madrid, España: Pirámide.
- Valderrama, S. (2013). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. (2° Ed.). Lima, Perú: San Marcos.
- Velázquez, C. (2014). *Las actividades y juegos cooperativos en educación física*. Recuperado de

http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/32_juegos-y-deportescooperativos-carlos-velzquez-callado.pdf

Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales* (Tesis de Licenciatura). Buenos Aires, Argentina: Universidad Católica Argentina. Recuperado de: <https://bit.ly/3s1w8Vk>

A N E X O S

Anexo 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: JUEGOS COOPERATIVOS Y AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 62419 "SANTA MERCEDES", DISTRITO DE BALSAPUERTO, LORETO, 2019.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general: ¿Cómo se relaciona los juegos cooperativos con la agresividad en los estudiantes de IV ciclo de educación primaria de la IE Nro. 62419 "Santa Mercedes" distrito de Balsapuerto, Loreto, año 2019?</p>	<p>Objetivo general: Identificar la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los estudiantes de IV ciclo de educación primaria de la IE Nro. 62419 "Santa Mercedes" distrito de Balsapuerto, Loreto, año 2019.</p>	<p>Hipótesis general: Existe relación inversa entre los juegos cooperativos y la agresividad en los estudiantes de IV ciclo de educación primaria de la IE Nro. 62419 "Santa Mercedes" distrito de Balsapuerto, Loreto, año 2019.</p>	<p>Variable Relacional 1 (X): Juegos cooperativos</p> <p>Dimensiones: - Cooperación - Participación - Diversión</p>	<p>Diseño: No experimental, de línea transversal</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Descriptivo y Correlacional</p> <p>Método: Hipotético-deductivo</p>
<p>Problemas específicos: ¿Cómo se relaciona el componente cooperación de juegos cooperativos con la agresividad?</p> <p>¿Cómo se relaciona el componente participación de juegos cooperativos con la agresividad?</p> <p>¿Cómo se relaciona el componente diversión de juegos cooperativos con la agresividad?</p>	<p>Objetivos específicos: Establecer la relación entre el componente cooperación de juegos cooperativos y la agresividad.</p> <p>Determinar la relación entre el componente participación de juegos cooperativos y la agresividad.</p> <p>Precisar la relación entre el componente diversión de juegos cooperativos y la agresividad.</p>	<p>Hipótesis específicas: Existe relación inversa entre el componente cooperación de juegos cooperativos y la agresividad.</p> <p>Existe relación inversa entre el componente participación de juegos cooperativos y la agresividad.</p> <p>Existe relación inversa entre el componente diversión de juegos cooperativos y la agresividad.</p>	<p>Variable Relacional 2 (Y): Agresividad</p> <p>Dimensiones: - Agresividad física - Agresividad verbal - Agresividad psicológica</p>	<p>Población: Conformado por 12 educandos de IV ciclo de educación primaria (3er y 4to grado).</p> <p>Muestra: La muestra es igual a la población de estudio. N = n</p> <p>Técnica: - Encuesta</p> <p>Instrumentos: - Cuestionario sobre Juegos Cooperativos - Escala de Agresividad (EGA)</p>

Anexo 2
INSTRUMENTOS

FICHA TÉCNICA V1: JUEGOS COOPERATIVOS

Instrumento: Cuestionario sobre Juegos Cooperativos

Autora: Martha Angelica Chavieri Salazar

Procedencia: Universidad César Vallejo (Lima)

Año: 2017

Adaptado por: Romer Mapuchi Pizango

Año: 2019

Forma de administración: Individual o colectiva.

Objetivos: Medir los niveles de juegos cooperativos de los estudiantes.

Validez: Sometido a Juicio de Expertos por tres especialistas de la Escuela de Posgrado de la UCV, el resultado señaló que hay suficiencia.

Confiabilidad: Aplicación del método Alfa de Cronbach, $\alpha = 0,845$ (Alta viabilidad).

Duración: 25 minutos

Ítems: 20

Dimensiones:

Cooperación: Se formularon 7 ítems (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).

Participación: Se formularon 7 ítems (8, 9, 10, 11, 12, 13, 14).

Diversión: Se formularon 6 ítems (15, 16, 17, 18, 19, 20).

Valoración: Escala Likert

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca..... (1)

Niveles:

Adecuado 48 - 60

Poco adecuado 34 - 47

Inadecuado 20 - 33

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS COOPERATIVOS

Datos generales:

Nombres:

Grado:

Fecha:

Instrucciones:

Lea cuidadosamente cada uno de los siguientes planteamientos y responda marcando con una "X" la respuesta que considere más viable según su opinión. Recuerde ser objetivo al responder bajo la siguiente valoración:

Siempre	A veces	Nunca
3	2	1

Nº	Ítems	Siempre	A veces	Nunca
Dimensión 1: Cooperación		3	2	1
1	Cuando juegas resuelves problemas simples con apoyo de tus compañeros.			
2	Te apoyas en tus compañeros para resolver tareas comunes.			
3	Te apoyas en tus compañeros cuando se presentan dificultades en el juego.			
4	Demuestras solidaridad con tus compañeros con menos destrezas.			
5	Compartes con tus compañeros los materiales que estás utilizando.			
6	Te integras a diversos equipos con facilidad.			
7	Te preocupas porque tus compañeros también alcancen sus metas.			
Dimensión 2: Participación		3	2	1
8	Integras a tus compañeros en el juego.			
9	Invitas a tus compañeros a participar en el equipo.			

10	Buscas posibles soluciones ante los problemas que se presenten.			
11	Juegas en un clima de confianza.			
12	Confías en tus compañeros para obtener resultados.			
13	Trabajas en equipo de manera armoniosa.			
14	Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan.			
Dimensión 3: Diversión		3	2	1
15	Juegas sin temor al fracaso.			
16	Juegas con la finalidad de divertirte con tus compañeros.			
17	Juegas sin miedo a ser rechazado por tus compañeros.			
18	Acoges a tus compañeros con dificultades y lo integras al equipo.			
19	Te diviertes cuando interaccionas con tus compañeros.			
20	Demuestras alegría al jugar en equipo.			

FICHA TÉCNICA V2: AGRESIVIDAD

Instrumento: Escala de Agresividad (EGA)

Autores: Milagros Mireya Martínez Arcila y Segundo Pedro Moncada Ortega

Año: 2012

Procedencia: Chimbote (Universidad César Vallejo)

Adaptado por: Romer Mapuchi Pizango

Año: 2019

Forma de administración: Individual o colectiva.

Objetivos: Medir los niveles de agresividad en los estudiantes.

Validez: Sometido a Juicio de Expertos por tres especialistas de la Escuela de Posgrado de la UCV, el resultado señaló que hay suficiencia.

Confiabilidad: Aplicación del método Alfa de Cronbach, $\alpha = 0,850$ (Alta viabilidad).

Duración: 25 minutos

Ítems: 20

Dimensiones:

Agresividad física: Se formularon 8 ítems (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8).

Agresividad verbal: Se formularon 4 preguntas (9, 10, 11, 12).

Agresividad psicológica: Se formularon 8 preguntas (13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20).

Valoración: Escala Likert

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca..... (1)

Niveles:

Alto 48 - 60

Medio 34 - 47

Bajo 20 - 33

ESCALA DE AGRESIVIDAD (EGA)

Instrucciones:

Las preguntas que vas a responder se refieren a como ves a tus compañeros y a ti mismo en el aula. Lee atentamente en completo silencio las siguientes preguntas y marca una "X" en el cuadro de la respuesta con la que te identificas, resuelve en forma personal, bajo la siguiente valoración:

Siempre	A veces	Nunca
3	2	1

Nº	Ítems	Siempre	A veces	Nunca
Dimensión 1: Agresividad física		3	2	1
1	Peleas con tus compañeros/as de clase.			
2	Te gusta golpear a tus compañeros/as.			
3	Cuando estas con cólera das empujones a tus compañeros/as.			
4	Cuando tus compañeros/as no te dan lo que les pides, le pegas.			
5	Si alguien te pateo, le haces lo mismo.			
6	Cuando estas molesto, rompes objetos.			
7	Aprovechas la ausencia del profesor para agredir físicamente a algún compañero(a).			
8	Te burlas de tus compañeros/as.			
Dimensión 2: Agresividad verbal		3	2	1
9	Pones apodos a tus compañeros/as.			
10	Te fijas en los defectos de tus compañeros/as.			
11	Cuando un compañero/a te insulta, generalmente le respondes con otro insulto.			
12	Dices malas palabras en el aula.			

Dimensión 3: Agresividad psicológica		3	2	1
13	Miras con desprecio a los niños/as más Débiles.			
14	Disfrutas cuando inspiras miedo a los demás.			
15	Te gusta amenazar a tus compañeros/as.			
16	Hablas mal de tus compañeros/as.			
17	Disfrutas arrebatando las cosas a tus compañeros/as.			
18	Te encuentras seguro/a en el aula.			
19	Tienes problemas con tus compañeros/as del aula.			
20	Te han golpeado en el aula.			

Anexo 3
BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS COOPERATIVOS

Estudiantes de IV ciclo de primaria

AULA: 3er y 4to grado

Nº	Nombre	Grado	ÍTEMS																				Puntaje	Nivel	Dimensiones		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			D1	D2	D3
1	Jayvita	3er	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	33	Inadecuado	12	11	10
2	Maritza	3er	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1	42	Poco adecuado	18	15	9
3	Kharel	3er	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	28	Inadecuado	9	9	10
4	Brandy	3er	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	53	Adecuado	20	16	17
5	Dedy	3er	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	28	Inadecuado	9	9	10
6	Michael	3er	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	29	Inadecuado	12	8	9
7	Maricela	4to	2	3	2	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	39	Poco adecuado	16	10	13
8	Andrea	4to	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	3	2	3	2	2	32	Inadecuado	10	9	13
9	Pilar	4to	2	2	2	1	2	1	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2	1	2	1	2	38	Poco adecuado	12	15	11
10	Liz	4to	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	26	Inadecuado	10	9	7
11	Maira	4to	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	3	2	2	30	Inadecuado	9	9	12
12	Moisés	4to	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	39	Poco adecuado	18	12	9

0.52	0.67	0.47	0.22	0.69	0.47	0.41	0.22	0.39	0.42	0.39	0.39	0.39	0.25	0.47	0.52	0.31	0.50	0.39	0.35	55.52083
VARIANZA DE LOS ÍTEMS																				VAR. DE LA SUMA

8.4375000

SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ITEMS

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$K = 20$$

$$\alpha = \frac{K}{K-1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

$$K-1 = 19$$

$$\sum S_i^2 = 8.438$$

Donde:

K : Número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los ítems

S_T^2 : Varianza de la sumatoria de las valoraciones por ítem

α : Coeficiente Alfa de Cronbach

$$S_T^2 = 55.521$$

$$\alpha = 0.893$$

ESCALA DE AGRESIVIDAD (EGA)

Estudiantes de IV ciclo de primaria

AULA: 3er y 4to grado

Nº	ÍTEMS																				Puntaje	Nivel	Dimensiones		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			D1	D2	D3
1	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	52	Alto	21	10	21
2	1	2	2	1	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	45	Medio	16	10	19
3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	48	Alto	18	9	21
4	2	2	3	2	1	3	2	2	3	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	37	Medio	17	8	12
5	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	49	Alto	18	10	21
6	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	41	Medio	17	9	15
7	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	31	Bajo	13	6	12
8	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	50	Alto	18	11	21
9	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	53	Alto	22	10	21
10	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	1	2	1	3	1	2	2	2	43	Medio	19	10	14
11	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	50	Alto	19	10	21
12	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	32	Bajo	13	6	13

0.24	0.39	0.33	0.31	0.39	0.39	0.24	0.35	0.52	0.47	0.35	0.24	0.41	0.35	0.33	0.69	0.52	0.56	0.58	0.25	52.52083
VARIANZA DE LOS ÍTEMS																				VAR. DE LA SUMA

7.9236111																				
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ÍTEMS																				

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

K : Número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los ítems

S_T^2 : Varianza de la sumatoria de las valoraciones por ítem

α : Coeficiente Alfa de Cronbach

$$K = 20$$

$$K - 1 = 19$$

$$\sum S_i^2 = 7.924$$

$$S_T^2 = 52.521$$

$$\alpha = 0.894$$

Anexo 4
CRITERIOS DE VALORACIÓN DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

Cuando el valor es positivo o negativo:

Valores	Interpretación
De 0 a 0,20	Correlación prácticamente nula
De 0,21 a 0,39	Correlación baja
De 0,40 a 0,69	Correlación moderada
De 0,70 a 0,90	Correlación alta
De 0,91 a 1	Correlación muy alta

Fuente: Bisquerra (2014, p. 212).

Anexo 5

FOTOS DE LOS EDUCANDOS DE IV CICLO DE PRIMARIA DE LA IE NRO. 62419 "SANTA MERCEDES", DISTRITO DE BALSAPUERTO, LORETO



