



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

TESIS:

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU RELACIÓN CON LA
AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE IV CICLO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
“SANTA MARIANA DE JESÚS”, DISTRITO DE SAN JUAN DE
LURIGANCHO, 2019**

PRESENTADO POR:

JUAN DE DIOS MANCHEGO, CHRISTOPHER JOHN

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

LIMA - PERÚ

2021

DEDICATORIA

En primer lugar, se lo dedico a Dios que está siempre presente en mi camino y guía mis pasos en cada propósito.

En segundo lugar, a mi familia, por quienes lucho día a día y son mi motor a para seguir adelante, por su amor y paciencia que me muestran.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Alas Peruanas, mi alma mater, por albergarme en sus aulas y permitirme surgir como profesional.

A todos los catedráticos que me apoyaron y fueron parte de este proceso brindándome sus enseñanzas, saberes significativos, experiencias, que han contribuido en mi carrera.

A todas las personas que me permitieron terminar con éxito esta investigación.

RESUMEN

Los juegos cooperativos son recursos trascendentales para la promoción de valores en aula, donde se incorporarán actividades y juegos para contrarrestar la agresividad infantil. Por tal motivo, se precisó como objetivo: Determinar la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los estudiantes de IV ciclo de educación primaria del colegio en estudio.

El trabajo investigativo se interpretó numéricamente acogándose a un enfoque de orden cuantitativo, donde no ha existido deliberación de variables por lo cual asumió un diseño no experimental de carácter transversal, respaldándose en teorías y enfoques científicas con una tipología básica, niveles correlacional y descriptivo. El grupo poblacional estuvo conformado por 20 educandos de IV ciclo de educación primaria (3er y 4to grado), con una muestra de línea no probabilística. Para recabar datos se utilizó la encuesta como técnica investigativa contando con las herramientas: Cuestionario sobre Juegos Cooperativos y Escala de Agresividad (EGA) con valores Likert.

Los resultados reflejaron que hay predominio en los alumnos por los niveles bajos con un 55% en la V1 y niveles altos con un 45% en la V2. Para validar las hipótesis se aplicó el coeficiente correlativo de Spearman con una baja correlación negativa y con una significancia menor a 0,05 ($Rho=-0,362^*$ $p_valor=0,014$). Concluyéndose que hay relación inversa entre los juegos cooperativos y la agresividad.

Palabras Claves: Juegos cooperativos, cooperación, aceptación, participación, diversión, agresividad.

ABSTRACT

Cooperative games are transcendental resources for the promotion of values in the classroom, where activities and games will be incorporated to counteract children's aggressiveness. For this reason, the objective was specified: To determine the relationship between cooperative games and aggressiveness in students in the fourth cycle of primary education at the school under study.

The research work was interpreted numerically using a quantitative approach, where there has been no deliberation of variables, for which it assumed a non-experimental design of a cross-sectional nature, relying on theories and scientific approaches with a basic typology, correlational and descriptive levels. The population group was made up of 20 students from the 4th cycle of primary education (3rd and 4th grade), with a non-probabilistic line sample. To collect data, the survey was used as an investigative technique using the tools: Questionnaire on Cooperative Games and Aggression Scale (EGA) with Likert values.

The results reflected that there is a predominance in students for low levels with 55% in V1 and high levels with 45% in V2. To validate the hypotheses, the Spearman correlation coefficient was applied with a low negative correlation and with a significance lower than 0.05 ($Rho = -0.362$ * $p_value = 0.014$). Concluding that there is an inverse relationship between cooperative games and aggressiveness.

Keywords: Cooperative games, cooperation, acceptance, participation, fun, aggressiveness.

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	14
1.2.3. Delimitación espacial	14
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	15
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	18
1.6.1. Tipo de investigación	18
1.6.2. Nivel de investigación	19
1.6.3. Método	19

1.7.	Población y muestra de la investigación	19
1.7.1.	Población	19
1.7.2.	Muestra	20
1.8.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
1.8.1.	Técnicas	20
1.8.2.	Instrumentos	20
1.9.	Justificación e importancia de la investigación	21
1.9.1.	Justificación teórica	21
1.9.2.	Justificación práctica	21
1.9.3.	Justificación social	21
1.9.4.	Justificación legal	22
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO		23
2.1.	Antecedentes de la investigación	23
2.1.1.	Estudios previos	23
2.1.2.	Tesis nacionales	24
2.1.3.	Tesis internacionales	26
2.2.	Bases teóricas	27
2.2.1.	Juegos cooperativos	27
2.2.2.	Agresividad	37
2.3.	Definición de términos básicos	45
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS		47
3.1.	Tablas y gráficas estadísticas	47
3.2.	Contrastación de hipótesis	57
CONCLUSIONES		62
RECOMENDACIONES		64
FUENTES DE INFORMACIÓN		66

ANEXOS

70

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 estudiantes de IV ciclo de educación primaria de la IE “Santa Mariana de Jesús”, distrito de San Juan de Lurigancho

INTRODUCCIÓN

Al presente, el mundo exterioriza un desequilibrio psico-social conocido como violencia, afectando a la población adulta, el cual tiene repercusión desde la niñez, quienes van adquiriendo las conductas manifestadas por los adultos, y se expresan en los espacios de convivencia social a los que tienen acceso como la familia, el colegio y la comunidad. Por ello, es importante enseñar al ser humano desde la primera infancia el trabajo cooperativo, para desarrollar en ellos, habilidades para actuar en grupo, siendo forzoso cultivar competitividades sociales de trabajo agrupado, como la comunicación eficiente, la intervención deliberada para influir en el aprender de los compañeros, aprender a exponer sus puntos de vista, y adquirir una actitud positiva para la solución de todo tipo de conflicto.

Cabe destacar, que los juegos de cooperación son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en diversas actividades promoviendo actitudes de sensibilización, colaboración, comunicación y solidaridad, se predomina la intervención de todos, los cuales llegan a metas comunes no individuales, es decir, que las tareas cooperativas generan una educación en valores. No obstante, la conducta agresiva adquirida por el educando, habrá de afectar seriamente la socialización con sus compañeros en el aula o colegio en general. En su mayoría los docentes presentan en su práctica laboral la experiencia de tratar a niños que manifiestan cierta agresividad en su trato y en su actuar con los demás, lo que trae como consecuencia un problema en el proceso educativo.

Por tal razón, se puede decir que la conducta agresiva no es más que el resultado de la interacción del educando con la sociedad, donde la convivencia en algunos casos puede ser complicada y hasta problemática, ocasionando problemas de comportamiento inadecuados. Es así, que la investigación tiene como propósito concientizar a los docentes y padres intervenir de manera efectiva hacia el grupo de alumnos y comprender que los juegos cooperativos

generan aportes positivos al desarrollo individual, relaciones socio afectivas y de cooperación entre grupo dentro del aula, lo que evidencia el carácter pedagógico centrado en fomentar las conductas pro sociales en bien del educando.

El trabajo investigativo ha sido estructurado en tres capítulos:

En el capítulo 1ero PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO, se desarrollaron la descripción de la situación del problema, delimitación, problemas, objetivos, hipótesis, en lo metodológico (diseño, población, muestra, técnicas e instrumentos para recabar datos), así como la justificación e importancia. En el 2do capítulo MARCO TEÓRICO, se abarcó los estudios antecedentes, bases teóricas, y definición de terminología de acuerdo con las variables estudiadas. En el capítulo 3ero ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS, se elaboraron e interpretaron las tablas y gráficos de la aplicación de los instrumentos, así como la contrastación de hipótesis. Finalmente, se presentaron las conclusiones, recomendaciones y fuentes de información tomando en considerando las normas internacionales de redacción APA.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

La recreación tiende hacer una labor acertada en el plantel ayudando al progreso intelectual, afectuoso y físico es una tarea que los educandos ejecutan durante su fase infantil como intermedio para aprender los roles colectivos que de grande rescatará. En el ámbito académico por intermedio del juego aprenden a relacionarse con sus compañeros y profesores llegando a escribir sus primeras frases, y la formación de cultura que tiene la familia y el mundo que los envuelve. A medida que los individuos crecen, este tipo de ejercicio sigue siendo uno de los medios para instruirse. Logramos enunciar todas las fases del sujeto y relatar cómo la lúdica es una de los caudales para reconocer los miedos y temores, aún de adultos, consigue otro vínculo en el entorno de las correlaciones condesciendes humanas. Es por ello que también se desenlaza las conductas de agresión dándose en los focos naturales del entorno colectivo, local, territorial dentro del ámbito mundial. (Unicef, 2018; p. 1).

La Organización Mundial de la Salud, manifiesta que la agresión sometida a un castigo en lo físico es un factor de peligro conllevando al educando a la depresión, desilusión, arbitrariedad en la bebida, muerte, violencia contra sus padres, entre otros. Por ende, desde muy temprana edad se debe desarrollar la tarea en lo que, estos comportamientos deben ser reformados mediante la implementación apropiada de vigilancias y todo un procedimiento de refuerzos, para ello es matemático que el adulto reaccione de forma serena y ecuánime donde la alineación y la preparación de los educandos es fundamental (OMS, 2014; p. 2).

Para lo tanto, es significativo entender que la agresión es parte del desarrollo normal y habitual del individuo, que es respectivamente frecuente en la etapa inicial y que para llegar a que el infante controle su conducta, necesitará el refuerzo activo de los padres, quienes deben ser, no solo ejemplo de un comportamiento y de cualidades, sino brindar una serie de acciones en las que puedan ejercitar el control. Por ende, el Consejo de Ministros de Educación de Sudáfrica puso en marcha un transformador programa en línea de preparación en el trabajo para educadores de la primera infancia llamado “Aprendizaje Potente a Tu Alrededor” y acreditado por el Consejo de Educadores Sudafricano. El empuje fue una ayuda entre el Departamento de Educación Básica, la Fundación LEGO y la organización Cotlands, como integridad de la presente alineación de profesores de carácter formal, esta presentación averiguó llegar a los competitivos del adiestramiento con el fin de fortificar sus saberes y aptitudes y así realizar de forma eficaz un aprendizaje establecido en el juego y de esta manera estar capacitados para obviar sucesos de irritación en el colegio (Smith y Pellegrini, 2017; p. 2).

Dentro de este ámbito, el juego en grupo debería invadir un mayor espacio de cuidado, observación y meditación ya que forman parte y abarca todas las orbitas de desarrollo del educando, como son: la afectividad, social, motriz, cognoscitiva, actitudinal, lingüística, entre otros. Es decir, que el juego de cooperación es una dinámica de colaboración

entre los participantes del equipo, donde la hábitat de estos se contrapone a la lúdica, porque todos los componentes tienen la posibilidad de participar y el grupo anda unido en el que cada alumno puede aportar distintas destrezas o aptitudes, impidiendo el estereotipo del bueno o mal jugador, en donde el papel de los linajes y de las colectividades a la hora de apuntalar en los aprendizajes a través de la recreación también se amplía en el nivel primario, a fin de avalar la continuación y conectividad de los aprendizajes a lo extenso de las diferentes épocas.

Uno entre los objetivos primordiales de la educación a nivel nacional es priorizar un cambio en la sociedad, la ralea, la sistematización de los medios de noticia y el método educativo, logrando así educandos con modos, positivos, proactivos, asertivos, adherentes y colaboradores; además se requiere de profesores competentes capacitados con un extenso conocimiento, con un recopilación y conducción de tecnologías y habilidades metodológicas para evadir la agresión y sus efectos. Por lo que, el gobierno debe hacer y tomar en cuenta manejos educativos centrales en las insuficiencias de los alumnos, encuadrados en una sociedad más condesciente y adherente, necesitando desarrollar normas de armonía escolar y práctica de valores, los cuales darán como resulta un clima de concordancia en el colegio, atenuando un ambiente motivador, para que así se sienta indudable y dispuesto a educarse. La conducta de agresión enreda las correlaciones colectivas en el educando establecidas a lo largo de su desarrollo, causando posiblemente un fracaso escolar, dificultando así su correcta formación en cualquier ambiente desplegándose la conducta anti social tanto en la adolescencia y edad adulta. así considero el Ministerio de Educación (Minedu, 2013, p. 12).

Por lo antes expuesto, la IE “Santa Mariana de Jesús” del distrito de San Juan de Lurigancho, es un colegio personificado donde se observa que los educandos del tercer y cuarto grado del nivel primario muestran comportamientos de agresiones interpersonales del mismo modo la

mayoría de los educadores no están capacitados y actualizados con ejercicios recreativos que ayuden a la auto regulación de los temperamentos de los alumnos. Asimismo, en su totalidad los papás no demuestran interés ni apoyan al proceso en la formación académica, concentrándose mayormente en sus trabajos dejando de lado así el acampamiento y vigilancia a sus menores, desconociendo la importancia de la lúdica cooperativa para ayudar a sus hijos a perfeccionar la interrelación con los otros, y dimitiendo esta labor al profesor.

Es por eso, que la conducta responsable del educador en su compromiso educativo y la interacción establecida de los padres con sus hijos juega un rol trascendental en la vida diaria, siendo estos dos componentes fundamentales que originan un proceder agresivo en los sujetos se tratan de dilemas emocionales, psicológicos manifestándose en su medio.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

Se consideró trabajar con un grupo social conformado por educandos de IV ciclo de educación primaria (3er y 4to grado) de género mixto.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

Se delimitó un tiempo comprendido entre marzo a diciembre del año 2019 como periodo de ejecución.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

Se ejecutó en la IE “Santa Mariana de Jesús”, ubicado en Jirón Tiahuanaco Nro. 679 Zárate, distrito de San Juan de Lurigancho, provincia Lima, departamento Lima, Región Lima; la conducción del colegio se encuentra a cargo de la directora Karlita Maribell Bravo Enciso, colegio de gestión privada perteneciente a la UGEL 05.

1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera los juegos cooperativos se relacionan con la agresividad en los estudiantes de IV ciclo de educación primaria de la IE “Santa Mariana de Jesús”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2019?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- a) ¿De qué manera la dimensión cooperación de los juegos cooperativos se relacionan con la agresividad?
- b) ¿De qué manera la dimensión aceptación de los juegos cooperativos se relacionan con la agresividad?
- c) ¿De qué manera la dimensión participación de los juegos cooperativos se relacionan con la agresividad?
- d) ¿De qué manera la dimensión diversión de los juegos cooperativos se relacionan con la agresividad?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los estudiantes de IV ciclo de educación primaria de la IE “Santa Mariana de Jesús”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2019.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Identificar la relación entre la dimensión cooperación de los juegos cooperativos y la agresividad.
- b) Identificar la relación entre la dimensión aceptación de los juegos cooperativos y la agresividad.

- c) Identificar la relación entre la dimensión participación de los juegos cooperativos y la agresividad.
- d) Identificar la relación entre la dimensión diversión de los 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 “Santa Mariana de Jesús”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2019.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- a) Existe relación inversa entre la dimensión cooperación de los juegos cooperativos y la agresividad.
- b) Existe relación inversa entre la dimensión aceptación de los juegos cooperativos y la agresividad.
- c) Existe relación inversa entre la dimensión participación de los juegos cooperativos y la agresividad.
- d) Existe relación inversa entre la dimensión diversión de los juegos cooperativos y la agresividad.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Operacionalización de las variables

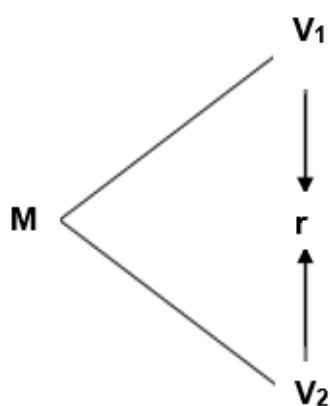
VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Relacional 1 (X): Juegos cooperativos	Los juegos cooperativos son tienen como objetivo reducir las alteraciones agresivas del juego al promover actitudes sensibles, comunicación, aspectos cooperativos y solidaridad.	Cooperación	- Se muestra alegre, agradecido, hay compañerismo y comparte sus juegos	1, 2, 3, 4, 5	Ordinal Valoración: Likert Siempre..... (3) A veces..... (2) Nunca..... (1) Niveles: Alto 34 - 42 Medio 24 - 33 Bajo 14 - 23
		Aceptación	- Incluye, confía y reconoce límites de sus compañeros en el juego	6, 7, 8	
		Participación	- Participa y juega con seguridad con sus compañeros	9, 10, 11	
		Diversión	- Disfruta y demuestra placer por el juego	12, 13, 14	
Variable Relacional 2 (Y): Agresividad	La agresividad es un estado emocional que consiste en sentimientos de odio y deseos de dañar a otra persona, animal u objeto.	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

En el trabajo no se ha realizado deliberación de variables asumiendo un diseño de líneas no experimental de carácter transeccional. Hernández, Fernández y Baptista (2014), lo describieron “aquellas investigaciones que tiene como fin indagar la incidencia y los valores en que se presenta una o más categorías, para brindar una visión de un fenómeno, contexto o situación de la institución en estudio” (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

Se respaldó en fundamentos teóricos y científicos asumiendo una tipología básica. Del cual, Valderrama (2013), lo definió como “aquellos que se encargan de recabar datos reales que permiten ampliar las ideas y conocimientos, direccionados al hallazgo de leyes científicas y poderlo mejorar” (p. 164).

De otro lado, se presentó en el trabajo una interpretación numérica, respaldándose en un enfoque de orden cuantitativo, emplea la recolección y el análisis de datos para responder los ítems formulados y validar las

hipótesis por medio de la medición en números, el conteo se basó en la estadística para conocer patrones de comportamiento de la muestra.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Continuando con Hernández, et al. (2014), establecieron que el estudio presentó características de niveles descriptivo y de carácter correlacional.

Es descriptivo, ya que se recabó datos para una medición y evaluación de los componentes de las variables, se realizó un análisis profundo para conocer el tema a plenitud y brindar soluciones. Es correlacional, porque se estableció la correlación entre la V1: Juegos cooperativos y V2: Agresividad, permitiendo conocer el grado correlativo de las variables con un nivel de significancia menor a 0,05.

1.6.3. MÉTODO

En el estudio se plasmaron supuestos contando con una metodología de carácter hipotético-deductivo, tiene como finalidad conocer si hay aceptación o rechazo de lo formulado, deducibles de los resultados obtenido de la aplicación de los instrumentos, para llegar a una conclusión final.

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

El grupo poblacional quedó conformado por 20 educandos de IV ciclo de educación primaria (3er y 4to grado) de género mixto de la IE "Santa Mariana de Jesús", distrito de San Juan de Lurigancho, aplicados en el año 2019. A continuación, se detalla:

Tabla 2. *Distribución de la población*

IV ciclo de primaria	Cantidad	% Población
3er grado	9	45,0
4to grado	11	55,0
Total	20	100

Fuente: Colegio en mención, 2019.

1.7.2. MUESTRA

Se consideró trabajar con la totalidad de la población en vista que es reducida, acogiéndose a una muestra de tipología no probabilística, donde ambas presentan la misma cantidad, 20 alumnos de IV ciclo de primaria.

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

Para recabar datos se contó con la encuesta como técnica investigativa realizada en función de las dimensiones e indicadores de las variables. Del cual, Hernández, et al. (2014), señalaron que “es una estrategia social por contar alto grado de viabilidad, versatilidad y sencillez en el proceso de recolección de información” (p. 214).

1.8.2. INSTRUMENTOS

Para aplicar la técnica antes indicada se utilizó el instrumento del cuestionario, que viene a ser las preguntas que se elaboraron para aplicarlos a los educandos. Para Hernández, et al. (2014) “es una hoja de interrogantes formulados en función de una o más variables que se medirán con la finalidad de conocer la percepción de la muestra captada” (p. 217).

Se aplicaron las herramientas: Cuestionario sobre Juegos Cooperativos y Escala de Agresividad (EGA) dirigidos a los alumnos de IV ciclo del nivel primario, se formularon 14 y 20 ítems de preguntas cerradas con valores Likert (Siempre=3, A veces=2, Nunca=1) para ser medibles en los niveles: alto, medio y bajo.

Para determinar la validez de los instrumentos se consideró autores que ya han validados los cuestionarios que he tomado como referencia en el presente estudio que se adjuntan en la Ficha Técnica (Anexo 2). En vista que ambas herramientas son politómicas por presentar escala de Likert se aplicó el método Alfa de Cronbach para medir la confiabilidad, con resultados favorables de alto nivel de viabilidad.

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Teóricamente es relevante en la medida que se ha contado con fuentes de información fidedignas en relación con el tema de estudio, se respaldó en teorías científicas para ampliar el conocimiento teórico científico. Asimismo, es original, ya que en el colegio no hay investigaciones sobre juegos cooperativos y agresividad que me permitan comparar los resultados.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Se justificó en el aspecto práctico, porque ha permitido a los educadores controlar los comportamientos agresivos en el aula con la aplicación de los juegos cooperativos permitiendo que los alumnos se distraigan y establecer un comportamiento aceptable y soportable, para brindar el beneficio adecuado en mejorar la conducta de los educandos.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

Es pertinente en lo social, porque los alumnos, docentes y padres, fueron los directos beneficiarios, porque, con el empleo de estrategias

lúdicas, se podrá controlar de manera favorable la conducta agresiva y permitirá una convivencia sana en el aula.

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

Se amparó en la normativa de la **Ley General de Educación Nro. 28044 (Año 2003)**, describiendo que la educación en nuestro país viene a ser un proceso de poder enseñar y aprender que arraiga el individuo en toda la vida contribuyendo a la formación integral de los sujetos, al desarrollo de sus potencialidades y a la creación de la cultura, tal como figura en el Artículo 2º.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

Fontalvo, Espitia y Martínez (2016) ejecutaron el artículo “Los juegos de cooperación como táctica para empequeñecer los comportamientos de agresión generadas por el talento en los alumnos del tercer y cuarto grado del nivel primario” Colombia. El moderno trabajo de investigación se ejecutó con la intención de mermar la conducta de agresión generadas por la idoneidad en los educandos. El equipo de la teoría asumió como tarea de fundar y resistir la proposición basada en la lúdica cooperativa, centramos la idea en lo que nos guía este proyecto definiendo antes el concepto de juego y sus particularidades, luego de finalizar con la conceptualización de juegos cooperación, se precisa y se expone el concepto de capacidad, que es la problemática observada, igualmente se hace énfasis en sus procedencias y efectos, como la conducta de agresión. la mejora de este se culmina con las peculiaridades de los educandos que son participes en este proyecto de indagación.

Vera, Romero y Ortega (2015) desarrollaron el trabajo investigativo “inferencia del juego de cooperación sobre los elementos predictivos de la agresión en los educandos del quinto grado del nivel primario de la IE Normal Superior del Municipio de Pamplona (Norte de Santander)”, Colombia. Teniendo como finalidad de examinar la incidencia de la lúdica en los participantes predictivos de la agresión y su viable transformación a partir de una intervención formativa en el campo de la educación física, recreación y entretenimientos de los alumnos colaboradores. La causa de estudio, aplicación de las herramientas, y proceso de consecuencias se elaboró bajo los lineamientos de culturas experimentales-descriptivas, tomando como muestra poblacional de veinte y cinco educandos. Los resultados que lanzó el artículo fueron positivos, observando las resultas de intervención a los alumnos después de seis semanas se mostraron poco hostiles y más receptivos y complacientes comprensivos, Concluyéndose que la indagación consintió manifestar que los ejercicios deportivos colaborativos beneficiaban a minimizar las provocaciones de agresión de los educandos.

2.1.2. TESIS NACIONALES

Haro (2019) ejecutó la tesis “Correspondencia entre los juegos de cooperación y la agresión en los educandos de tercer grado de primaria del colegio El Porvenir, 2018”, Lima. Asumió como fin establecer la correlación en lo antes mencionado. En lo metodológico el tipo fue descriptivo-correlacional. Utilizándose una muestra poblacional de noventa educandos. La técnica realizada ha sido el recojo de datos, como encuesta emplearon la escala valorativa de Juegos de cooperación y la Escala de Agresividad EGA que valúa la conducta agresiva que ejecutan los educandos en la sala de clases. Los efectos determinaron que muestra una negativa correlación altamente significativa $Rho = -0.845$, ($p < 0.01$); revelando que a medida que acrecientan los puntajes de valoración de las estrategias lúdicas, los puntajes que estiman los comportamientos agresivos disminuyen. Concluyéndose que la reciprocidad entre la valoración de estos, muestran una correlación negativa altamente

significativa $Rho = -0.845$, ($P < 0.01$); indicando que a medida que los puntajes de valoración aumentan de los juegos colaborativos y en los comportamientos de agresión disminuyen.

López (2017) obtuvo el artículo "Uso de juegos de cooperación y su vinculación con la conducta agresiva de la IES Señales de Fe de la Salle". El trabajo investigación tuvo como fin establecer de qué forma el uso de los juegos lúdicos posibilitan a disminuir los comportamientos agresivos. La metodología fue de tipo cuantitativa, correlacional, con un grupo poblacional de veinte educandos aplicándose como herramienta una lista de comprobación, compuesta por quince ítems. Obteniendo como resultados que el 32% humillan a sus cómplices encontrándose en el índice de iniciación, mientras que el 27% en proceso y el 41% en logro, antes de la ejecución de los juegos colaborativos. Sin embargo, en el post test el 55% reflejó que está en el nivel logro, el 27% proceso y el 18% en inicio. Concluyéndose, que la lúdica cooperativa está asociada a la conducta de agresión.

Salinas (2017) presentó la investigación "La agresión en correlación con la convivencia en el aula con alumnos de cuarto grado del nivel primario del IEP Gran Unidad Escolar Mariano Melgar". Arequipa. El fin examinar la conducta de agresión vinculado a las relaciones interpersonales en la sala del colegio, Con una investigación descriptiva explicativa, con una muestra poblacional de cuarenta y tres educandos; además, para recolectar datos, la escala de agresión EGA en el que se evaluó el grado de agresión y la escala de correlaciones en el paraninfo. Destacado como resultado los rangos de agresión son regulares con 67%, se observó también una regular coexistencia con 95%. Concluyéndose que la agresión incide en el convivir dentro del salón de clase afectando las interacciones personales, el procedimiento de instrucción y nociones, el aprovechamiento escolar que genera falta de motivación y el estrés en los educandos.

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Clavijo (2015) ejecutó el trabajo “Los juegos de cooperación como recurso pedagógico para posibilitar las correlaciones interpersonales de los educandos del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay”, Colombia. Teniendo como finalidad determinar las correlaciones interpersonales que se manifiestan en la IE. Empleando en la metodología el enfoque cualitativo, el tipo de investigación acción con el propósito de establecer el dilema y una viable solución. El grupo poblacional estaba conformado por cuarenta educandos. Las herramientas utilizadas fueron una ficha de observación y un diario de campo. Obteniendo como resultados la proporción de un buen número de efectos positivos sobre el individuo y sobre el equipo a trabajar, en cuanto a las acciones, conductas y otros comportamientos agrupados, a las dificultades mostradas en la institución durante las sesiones de clase. Concluyéndose que las conductas de violentas más habituales en el colegio comprobadas fueron a una agresión física y oral siendo más recurrentes durante las clases de educación física.

Fernández (2015) desarrolló la tesis “La agresión infantil y su incidencia en el proceso de enseñar y aprender de los infantes de tres y seis años de edad de la escuela Dr. Alfredo Pareja Diez Canseco, Machala Parroquia Jambeli, año lectivo 2012-2013”, Ecuador. El enfoque de la publicación ha sido de carácter cuantitativo y cualitativo, de línea descriptiva-explicativa. La muestra poblacional la conformaron por noventa infantes del nivel inicial y treinta y seis alumnos del nivel primario. Se empleó una entrevista a profesores, padres. Los resultados decretaron que los padres sobre la mala conducta el 24% somete a castigo, el 13% lo orienta sin regañar, el 4% emite golpes y un 59% con otra tipología de conductas. De acuerdo con la contestación de los padres un 57% es por la falta de recurso económico, 30% por bajas calificaciones, amancebamientos entre padres un 5%, percances con los parientes un 2% y 6% otros orígenes, y según las réplicas transmitidas la conducta de los niños es: 30% tranquilo, 44% impaciente, 17% pendenciero y otros

9%. Concluyendo que las tipologías de agresión que demuestran los educandos se evidenció el castigo en lo físico por los problemas de agresión en las familias dentro de sus hogares.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. JUEGOS COOPERATIVOS

2.2.1.1. TEORÍA DEL JUEGO

a) Teoría del juego según Jean Piaget

Córdova (2012) cita a Piaget quien sustentó que el juego es parte del aspecto cognoscitivo del pequeño, porque simboliza la asimilación funcional o productiva de lo que es real según las fases evolutivas de cada uno. Las destrezas sensoriomotoras, de razón o simbólicas, es lo que determinan finalmente el origen y marcha de las actividades lúdicas.

El autor, asocia tres primordiales organizaciones del juego con cada etapa de evolución del pensamiento del hombre: como un simple deporte, el juego imaginario y el juego reglado. Centrándose fundamentalmente en la cognición sin haber dedicado la atención a las estimulaciones y temperamento de los infantes. El lema central de su indagación fue una razón o lógica que acoge a distintas formas a medida que el individuo va desarrollándose. Presenta una hipótesis del desarrollo por fases, cada una de ellas admite la estabilidad y la conformidad de todas las tareas cognoscitivas en correlación a un definitivo índice de perfeccionamiento. Además, implica falta de continuidad, suceso que presume que cada etapa es cualitativamente distinta al anterior, durante la transición de una etapa a otra se puede cimentar y unir componentes de la fase anterior. El autor divide en cuatro fases el desarrollo cognoscente:

- Sensomotriz (desde la creación hasta los 2 años): La particularidad primordial de la fase sensomotriz es que el tonelaje del pequeño por representar y comprender el universo y, por tanto, su pensamiento es finita. Pero, el infante aprende cosas del ambiente por medio de las

acciones, la indagación y manejo constante. Los infantes asimilan sucesivamente sobre la estabilidad de los factores, es decir, de la continuación de la coexistencia de los objetos que no ven.

- Pre operativa (de los dos a los seis años): Durante esta segunda etapa, el infante simboliza la naturaleza a su modo (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y procede sobre estas representaciones como si creyera en ellas.
- Concreta u operativa (de los seis o siete años hasta los once): El niño es capaz de asumir un número establecido de procesos lógicos, principalmente cuando se le brinda material para manipular y catalogar, por ejemplo. Comprender depende de diversas experiencias concretas con acontecimientos fijos y objetivos, y no solo de saberes abstractos, dudosos o hipotéticos.
- Pensar operativamente de manera formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo): Desde esta edad, se dice que los individuos entran a la fase de pensar formal operativamente y que a partir de ese instante tienen capacidad para razonar de forma lógica y formular y experimentar hipótesis abstractas.

b) Teoría del juego según Lev S. Vigotsky

Córdova (2012) citando al autor del enfoque, destacó que el juego nace como necesidad de reproducir la correlación con los otros. Los fenómenos de tipología social como la naturaleza, origen y fondo del juego muestran acontecimientos que van más allá de las pulsaciones e instintos internos propios. Para el autor, existen dos estrías de cambio progresivo en el individuo que es más dependiente como lo es la preservación y expansión de la especie y la otra de tipo social y cultural la integración de la manera propia de organizar una cultura y un grupo socialmente.

Finalmente, Vigotsky instituye que la lúdica es una tarea general, en la cual, gracias a la colaboración con otros pequeños, se consiguen para la obtención de roles o papeles que son suplementarios al propio. También el autor se ocupa primordialmente del juego simbólico y señalando como el infante convierte algunos objetos transformándolo en su imaginación que para él tiene un significado diferente, por ejemplo, cuando anda con la barredera como si fuera una mula o caballo, y con esta conducción de las cosas se favorece a la capacidad simbólica del educando.

2.2.1.2. DEFINICIONES DE JUEGOS COOPERATIVOS

Uriz (2013) relató que “son acciones que abastecen a los participantes un alto grado de complacencia personal, puesto que cada uno de ellos tendrá un papel interesante para su desarrollo, ayudar para formarse más y mejor” (p. 29).

En tanto, Garaigordobil (2014) remarcó que “son aquellos en los que los jugadores proporcionan y recogen ayuda para contribuir a fines comunes, promoviendo la a comunicación, coherencia y autoestima, confianza, teniendo como base la idea de conocerse, colaborar y compartir” (p. 51).

Por su parte, Giraldo (2015) manifestó que “es conseguir un objetivo común, para distraerse que está por encima de quién tiene que vencer, en el que no hay ganadores ni perdedores, donde no se dejan de lado, sino que se asimilan al equipo, siendo interesante la colaboración” (p. 12).

En recapitulación, el juego de cooperación en el proceso de enseñar-aprender basándose en la corresponsabilidad de los educandos en cuanto al triunfo en el aprendizaje; ya que no basta obtener las finalidades individualmente, sino que es preciso que los educandos

intercedan y se interesen en colaborar para que todos alcancen las metas trazadas en el aula.

2.2.1.3. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

De acuerdo a Rutz (2013) sustentó que dentro de las particularidades más interesantes se pueden indicar las siguientes:

- Actividad conjunta e interactiva, que requiere que todos los participantes favorezcan entre ellos.
- Reclama la coordinación de trabajos, para la obtención de un fin común.
- Indagar y desarrollar la creatividad en la pesquisa de soluciones.
- Beneficia las correlaciones empáticas, amables y productivas entre compañeros.
- Viabiliza el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social.
- Evaluación positiva del triunfo ajeno.
- Fomentar conductas de ayuda y un alto grado de comunicación e intercambio de indagación.
- Se juega grupalmente, con un fin común.
- Fomentan la inclusión, no la exclusión (eliminación).
- Es importante aprobar las reglas para brindar el apoyo recíproco y la cooperación sin obligar a nadie a realizarlo.
- Incrementa la toma de disposiciones, la negociación, la resolución/regulación de problemas
- Las pautas son a menudo flexibles según el número de educandos o edad de estos, de tal forma, que con el mismo juego se puedan mostrar diversas variantes.

2.2.1.4. DIMENSIONES DE JUEGOS COOPERATIVOS

Para el fin de la actual investigación se consideró las siguientes categorías propuestas por Haro (2019), tal como se detalla:

Dimensión 1: Cooperación

Es fundamental porque los trabajos y las dificultades se resuelven frecuentemente, mediante vínculos sociales fundados en la conexión y no con el dominio o control. Consistiendo también en un proceso de interacciones sociales permanentes en proporcionar y coger ayuda para favorecer a un fin común, en oposición a los juegos competitivos en los que la meta de cada participante está correlacionada, pero de manera excluyente, y un colaborador consigue el colofón sólo si los demás no la consiguen obtener

Dimensión 2: Aceptación

La lúdica cooperativa es un medio seguro para minimizar los rangos de los agresores escolares, si se respeta este dispositivo, la obtención de este provecho se convertirá en un proceso de enseñar-aprender que requiere de mucho tiempo y perseverancia. La causa inicia con la aplicación de actividades colaborativas que generen que el educando se mueva, continuando con un procedimiento de mejoramiento del autoconocimiento y autocontrol; consecutivamente implicando a los educandos en una fase de inserción, de interrelación y participación, en la que todos se regocijen a plenitud de las actividades lúdicas.

Dimensión 3: Participación

En una sociedad selectiva y discriminadora, la lúdica cooperativa busca valorar la contribución de quienes participan. En este tipo de juegos todos los que integran el equipo participan, no habiendo nunca anulados, ninguno gana tampoco perderá; la finalidad consiste en obtener metas grupales, y para ello cada participante tiene un papel interesante para la ejecución del juego. El mensaje que desciende del juego, es claro: Todos deben tener la contingencia de ejercerlo y cada uno debe hallar su ocupación en el juego distinto a lo de los demás.

Dimensión 4: Diversión

En esta clase los juegos de colaboración son el tipo de actividades más indicadas para los educandos, ya que los hace distraer y aprender valores verdaderos, beneficiando la confianza mediante la colaboración responsable, y con ellos adquirir objetivos comunes y entretenidos (p. 22).

2.2.1.5. EL JUEGO COOPERATIVO PARA EL DESARROLLO SOCIAL, MORAL Y AFECTIVO

López (2017) declaró que “las correlaciones que el educando establece con los otros se basan en la mejora comunicativa y del lenguaje que ha sido capaz de conseguir” (p. 27). Para dicho autor, es muy significativo conocer y vincularse con otros individuos, porque así pone en práctica su expresión y socialización. No obstante, además debes explicarle que debe tener cuidado cuando se aproximan sujetos que no conoce, no se trata de generar temor, sino de dar lección a que aprenda a ser cauto.

A esta edad se emprenden a establecer las primeras indicaciones acerca del compromiso, la justicia y los valores sociales, por lo que el alumno comienza a tener un proceder más educado con los demás, se acostumbra a esperar su turno y es más cordial con los demás. Asimismo, es más predispuesto a compartir sus juguetes, ayuda en los trabajos fijados y se manifiesta verdaderamente preocupado siente que alguien está afligido. Otro cambio importante que tiene lugar a dicha etapa es el hecho de que empiece a interactuar con individuos de su propia especie como resultado de la formación de su identificación sexual. Es probable que antes el niño tuviera una inclinación muy marcada por la madre, abuela, y las niñas por el padre, abuelo; pero ahora empiezan a identificarse con su sexo y gozan más haciendo vínculo con individuos de su mismo género.

La principal particularidad que orienta al desarrollo afectivo del educando es el hecho de que ya es capaz de hablar y regular sus

trastornos delante de los otros, algo que durante la edad temprana resulta imposible. Esto no significa que pueda decir oralmente todo lo que siente, pero puede ejecutar mediante expresiones emocionales. No obstante, lo más atrayente de esta fase es que el egocentrismo irá dando paso a un mayor sentimentalismo ante los demás. Siendo el alumno empático ósea poniéndose en lugar del otro de comprender que coexisten varios puntos de vista, respetando, comprendiendo y aceptando una perspectiva distinta a la de él.

2.2.1.6. ESTRUCTURA PARA TRABAJAR EL JUEGO COOPERATIVO EN ALUMNOS DE NIVEL PRIMARIA

El profesor debe tener en cuenta las siguientes fases para la tarea de los juegos colaborativos, y así reducir los comportamientos agresivos en los educandos del IV ciclo, estas son:

a) Apertura

Las sesiones empiezan con los participantes del equipo sentados en el piso en forma de círculo. Con esta clasificación grupal se van a comentar instantáneamente los objetivos de los juegos colaborativos e inventivos, como son: distraer, hacer amigos, aprender a apoyarnos, aprender a colaborar con los camaradas para hacer cosas en grupo, aprender a escuchar y respetar las opiniones de los demás, ser únicos, creativos, imaginativos. Habitualmente, el educador comunica a los participantes la iniciación de la sesión de juego colaborativo, llamando la atención sobre los objetivos generales de experiencias en las primeras sesiones, luego después de dos o tres sesiones se preguntará a los participantes por los objetivos de la misma con el propósito de provocar más diálogo.

b) Desarrollo de la secuencia de juego

En esta etapa se ejecutan mutuamente los dos o tres juegos que establecen la sesión, efectuándose el siguiente procedimiento en cada actividad lúdica:

- Instrucciones y desarrollo del ejercicio lúdico. Se enseñan las instrucciones del juego a ejecutarse, y los miembros del grupo ejecutan el juego con el modo indicado.
- Fase de debate. Después de la ejecución n de cada juego se lleva a cabo una discusión vinculada con la acción y las interrelaciones sucedidas en el juego. Para la práctica del debate posterior a cada juego, los jugadores se sientan en la superficie en forma de círculo. En las fichas técnicas de los juegos se proponen interrogantes para las actividades. Es importante formularlas vinculándolo con los objetivos fundamentales del programa en total y del juego en específico, por ejemplo, dialogo, expresión, participación, colaboración, originalidad de los productos lúdicos... No obstante, se propone incorporar otras interrogantes según lo que se observa en los métodos del equipo o en correlación a los productos del movimiento lúdico generado por los participantes.

c) Cierre

Después de haber de elaborado el juego, se inicia la fase de cerradura en la que se lleva cabo una meditación y diálogo sobre lo acaecido en la sesión de juego, como pueden ser: emociones sentimientos, participación, intervención, rechazos, respeto por las normas, de colaboración. El educador que dirige la intervención e interpela a los participantes del equipo cómo se sintieron en la actividad de juego, desean comentar algo referente al juego desarrollado que no haya sido abordado. Reflexionando, rescatando y expresando aspectos positivos y contrarios de la experiencia. Aquí, el educador además de iniciar la comunicación grupal con respecto a la práctica vivenciada, contribuye refuerzo social, valoración oral en correlación a los comportamientos de ayuda, diálogo o colaboración observada, enfatizando la apreciación y la creatividad de los efectos elaborados en las actividades que involucran en este proceso.

Últimamente, el profesor indica que para exhibir al grupo diversos comprendidos se plantea la introducción al uso de la lúdica del juego

en todos los campos académicas, enseñando al grupo que los juegos que se jugarán en esta sala cada semana habrá una nueva manera de juego, ya que hay normas específicas que son necesarias cumplirlas para realizar un óptimo aprendizaje.

2.2.1.7. ACTIVIDADES PARA TRABAJAR LOS JUEGOS COPERATIVOS EN EL AULA

El educador de educación primaria debe animar a los educandos a la intervención abierta, para ello, empleando distintas actividades, tales como:

Actividad 1: Llévame

Se ubican todos los participantes en grupos de diez uno de ellos, será llevado levantándolo a los brazos de sus compañeros quienes se instalan cara a cara entrelazados de los antebrazos forzadamente estilo bombero y el que se encuentra solo debe subirse a los brazos acostándose como si fuera una cama.

Se trata de contar en los otros dejándose llevar ida y vuelta por su grupo hasta un punto definido, hasta culminar con todos sus compañeros, se puede variar cambiando el dígito de estibadores y alternando con los mismos del grupo. El que logre pasar de un lugar a otro a todos los de su grupo será el ganador.

Actividad 2: Saltar a la soga agarrados de las manos

Dos participantes del grupo hacen girar la cuerda (cada uno desde un extremo). Los otros van ingresando a brincar de uno en uno. Luego, pescados de la mano del compañero y, sin soltarse, saliendo de la cuerda por el lado contrario.

Dentro de las variantes a ejecutar deberá añadir elementos facilitadores, el cual les accederá agarrarse de los extremos de un trapo. Saltando a la pata coja. Bajando a palpar el piso, puede ser parejas, tríos o cuartetos. En la que el profesor efectuará las siguientes interrogantes: ¿Cómo mejoramos nuestra coherencia entre compañeros al brincar la soguilla?

¿Debemos coordinar el trabajo para efectuar esta tarea? ¿Habremos colaborado entre los participantes de un mismo dúo?

Para que la dinámica tenga mayores trances, se pedirá a los alumnos que formen grupos de seis participantes, se pararan sujetando una colchoneta con las partes de su cuerpo sus manos, espaldas, o cabezas. A partir de esta compostura, se rodarán con la colchoneta de una zona a otra. El profesor puede rellenar de apuros el espacio de juego como: Pasan por arriba de un banco sueco, por barreras chicas. Variar el número de colchonetas y recorrido del deslizamiento. Para el cierre de la actividad el educador preguntará a los participantes: ¿Tienen los grupos disposición para la tarea colaboradora? ¿Qué diferencia hallamos al participar de manera grupal e individual?

Actividad 3: Déjate llevar

Con una soga colocada en círculo cerrado, los educandos son enumerados del uno al cuatro disponiéndose (aleatoriamente) para coger la soguilla mirando hacia dentro del redondo, con las manos selladas, con los puños juntos y con las palmas hacia abajo. Indicando que, por seguridad, no se pueden realizar tracciones explosivas, así como desenganchar la soga. Se dejan quince segundos de experimentación.

A continuación, el educador indicará qué números pueden realizar una tracción progresiva de la soga, hacia atrás. El restante de números se deja transportar. Comenzando indicando un solo número (uno, cuatro, etc.) y a continúa con convocatorias emparejadas (dos y tres, uno y cuatro, etc.). Después con la cita de tres dígitos, dejando uno en situación relajante.

Culminando esta parte del juego con una tracción unida sumativa (nombrando todos los números, no importa el orden, de modo escalonado). Ahora se disponen los números uno y tres opuestas, y en igual disposición enfrentada los números dos y cuatro. Y para dar mayor dinamismo, energía ritmo e intensidad, se resuelven las citas en par e impar. Tratándose de cooperar paralelo en un juego de tracciones enfrentadas, en el que el círculo formado va variando formas estiradas y

aprietas con distintas guías. El alumnado percibirá prisas y desaceleraciones que ofrecen intensas emociones, cambiando la contracción y alivio muscular generalizada del cuerpo.

Actividad 4: Relevos accidentados

Se expone la maña manejada habitualmente para el traslado de una víctima o desigual de la forma más positiva: haciéndolo en bloque, sin fluctuaciones en altura ni torciones. Para ello tendrá que ubicar a cada alumno en sitios estratégicos respecto al accidentado de la siguiente forma:

- Uno en la cabeza y la detiene procurando paralizar el cuello con los antebrazos.
- Dos, uno a cada lado del tronco, a la altura de los hombros, ubicando la palma de las manos en empalme con las escápulas. Esta disposición simétrica se mantiene en el resto de colocaciones.
- Zona lumbar-pelvis (ilion).
- Banda media del muslo y pierna, isquiotibiales y gemelos respectivamente.

El acompañante que hace de difunto puede ayudar con una contracción muscular equivalente a la de la acción anterior. Una vez manifestada la actividad el profesor organizará equipos de ocho alumnos donde uno de ellos será la víctima. Cada equipo habrá de ejecutar números viajes de nueve, como integrantes tenga el grupo. Así, todos pasaran por ser la víctima o accidentado. El transporte se hará con el accidentado en echado boca arriba y a la altura de la cintura.

2.2.2. AGRESIVIDAD

2.2.2.1. TEORÍAS DE AGRESIVIDAD

a) Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura

Esta proposición de convenio al autor cree que la conducta agresora es consecuencia de aprendizajes que son ejecutados mediante el plagio y la observación; siendo no preciso que haya un fracaso para tener

conductas calificadas como agresivas. De hecho, se originan respuestas agresoras en distancia a los fracasos.

Bandura (1986) sustentó que en esta hipótesis la agresión es determinada como “la conducta que ocasiona perjuicios en el individuo y la ruina de la propiedad” (p. 309), es decir, este perjuicio consigue perturbar en un nivel físico como maneras psíquicas del infante. Es decir, anota que la frustración no ocasiona una pulsión de debe descargarse por conductas dañinas, originando un estado de activación emotiva, desde lo cual se produce una sucesión de prácticas (dependencia, beneficio, resignación, agresión, entre otros) pendiendo de las disímiles formas que la persona haya repasado para manipular contextos estresores.

b) Teoría del Instinto de Lorenz

Este enfoque tiene como trascendental autor a Lorenz (1975) quien reveló que el origen o trascendencia de la agresión está en tres componentes precisos para la conservación, progreso y mejora de una especie: jerarquía, territorialidad, pareja y familia.

Para Lorenz, la agresión del hombre es una propensión alimentada por una fuente energética inagotable y no precisamente resulta de una fuerza a motivaciones exteriores. Este autor dice que la energía definida para un hecho instintivo se amontona de forma constante en los ejes nerviosos conexos pautas de conducta, y si se acopia suficiente energía es probable que se ocasione una descarga aun sin presencia de haber sido provocado. De todos modos, el animal y el hombre suelen encontrar motivaciones que descargan la energía almacenada de la pulsión; no tienen que esperar pasivamente a que aparezca el propio estímulo, sino que registran y aun producen estímulos llamado a esto conducta “apetito” o “de apetencia”.

Definitivamente, el autor rotuló como el excelente camino para superar la agresión violenta de la humanidad lo que esencialmente

equivale a una ritualización consecuente, una orientación agresora hacia cosas positivas, creativos, vinculantes, socializadores. La idea se resume en los sucesos que la agresión es sana, innata y necesaria y que su ritualización o canalización sirve para la neutralización de predisposiciones hostiles y orientar hacia fines inocuos, así como fortificar la idea de que las competitividades deportivas son precisas para aprobar que las propensiones agresoras se enuncien de una manera socialmente aprobada. Cabe recalcar, que el núcleo central de la hipótesis del instinto es que los comportamientos agresivos se deben a un elemento biológico más que a una muchedumbre de factores pequeños sociológicos.

2.2.2.2. DEFINICIONES DE AGRESIVIDAD

Suárez (2012) señaló que “viene del origen latino “agredí”, que consistente en embestir a individuos u objetos físicamente, emocionalmente o de forma psicológica, por medio de los cuales expresan su ira, enojo o disconformidad en situaciones diversas” (p. 54).

Por su parte, Serrano (2012) declaró que es “una réplica que consiste en facilitar un estímulo perjudicial a otro organismo, causando perjuicio físico o psicológico, son emociones mal canalizados” (p. 14).

En tanto, Araujo y Silva (2010) sustentaron que es “una conducta de ataque, acción de atacar; mientras que agresión elige, más bien, como la disposición a agredir, la necesidad, el placer de atacar.” (p. 49).

En síntesis, se puede sustentar que el ataque a otra persona es una forma de comportarse impulsivamente con la intención de herir física o emotivamente a alguien del ambiente; es una conducta deliberada, punitiva o destructiva, encaminado a un objeto definido, a destruir cosas o que se lleva a cabo con el propósito inmediato de causar avería.

2.2.2.3. CARACTERÍSTICAS DE LOS ALUMNOS AGRESIVOS

Cerezo (2012) rotuló que las particularidades más significativas y fundamentales de los educandos que presentan conductas agresivas son tal como sigue:

- Fácil enfado por consecuencias poco significativas.
- Despreocupación por su aspecto personal.
- Principios groseros.
- Es demasiado intranquilo.
- Disputa con cualquier persona, manifestándose con golpes.
- Agresión oral a cualquier compañero.
- Malograr cosas materiales.
- No cuida los trabajos que hace.
- Desobediencia a las autoridades.
- Egocentrismo con sus cosas y envidia con cualquier ser (p. 25).

Los arranques de cólera son rasgos normales durante la primera infancia, pero cuando se convierten en un dilema en algunos educandos, la permanencia de su agresión y su falta de capacidad por resolver su mal temperamento. A los alumnos agresores no les importa que sus padres sufran, educadores y otros acompañantes; en su mayoría son frustrados, que acaban perjudicándose a sí mismos, frustrándose cuando sus compañeros lo rechazan.

Un educando con este tipo de comportamientos manifiesta honda escasez en su alineación emotiva (afecto, sensaciones, sentimientos), implicando de forma directa en su concepto propio como sujeto y formando así autoestima baja. En resultado, ser agresor se aprende de lo que te da el entorno, del espacio al cual perteneces, viéndose influenciado de forma negativa, por eso muestra dificultades para socializarse, ya que, en sus interrelaciones con otros, no considera las reglas para convivir sana y tranquilamente en las distintas tareas que ejecuta.

Para evitar los comportamientos agresores de los educandos el aprendizaje se efectúa fundamentalmente mediante dos procesos: El refuerzo directo, por el cual algunos intervienen agresivamente y son condecorados, y el modelado social, por el cual consigue un nuevo comportamiento mediante la examinación de otros sujetos de su entorno.

2.2.2.4. DIMENSIONES DE AGRESIVIDAD

Flores (2009) señaló que “las clases de conductas agresivas son: Agresión física, oral y psicológica” (p. 118). A continuación, se presenta lo siguiente:

Dimensión 1: Agresión física

Considerada toda expresión agresora no ocasional que se propicia a un miembro de la familia que además de producir daño en lo físico le puede crear alguna tipología de enfermedad, el mismo que afecta a los más sensibles y delicados que son los pequeños, tal como se menciona:

- Raspados, arañados
- Estrangulación y envenenamiento
- Golpazos con la mano u objetos
- Cicatrices, llagas
- Heridas, lesiones
- Hematomas y contusiones
- Dislocaciones o torceduras
- Fracturas o quebraduras

Dimensión 2: Agresión verbal

Se refiere a los comportamientos que un sujeto expresa empleando lenguajes orientados a desafiar, imposición, ataque, intimidación, amenaza, falta de respeto y ofensas. En este tipo de agresión la persona que lo ejecuta se siente superior casi siempre grita, pero usa un tipo de manipulación psicológica

Al mismo tiempo de una forma de intimidación psíquica, es la manera habitual del agravio emotivo: el modo de abusar disimuladamente y aprobado por la colectividad, invadiendo sin inconveniencias otras zonas, como la TV, en programas de danza o realities que se atacan o se desacreditan unos a otros. No obstante, en Internet ofrecen una idea de aparente familiaridad, permitiendo que los sujetos el anonimato opinen «sin filtro» y ni cuidado o respeto por el otro.

Dimensión 3: Agresión psicológica

Es todo acontecimiento que daña la valía de los individuos y limita las correlaciones con los demás, y se identifica porque es dificultoso de definir. Las advertencias que consienten acercarse a los maléficos intimidades psicológicas son: impugnar, incomunicar, aterrar, desconocer, corromper, pervertir. Estas conductas implican desidia, falta de ayuda y exclusión de un educando o de cualquier otro sujeto de la familia. Es decir, no se le tiene en cuenta negando posibilidad de construir una imagen propia positiva.

Limitar las posibilidades de un integrante familiar de estar en unión con otros individuos e instaurar correlaciones que son elementales para desarrollarse. Con estos comportamientos se trasfiere a los sujetos afectados la noción de que está únicamente en el mundo, donde recibe amenazas de castigos o intimidación de parte de sus papás u otros adultos, creándose, por medio de ello un clima de hostilidad y desconfianza, miedo. Es por ello, que los adultos que cohabitan o viven con personas de esta conducta no está disponible para tener en cuenta a sus requerimientos psicológicos y afectuosos, cariñosos. Cuando un infante, se encuentra en un intermedio familiar donde no recibe motivaciones ni respuesta a sus comportamientos. Estimular o exponer a los sujetos a conductas negativas o antisociales, provocara hábitos inadecuados que pueden conllevarlo a ejecutar conductas criminales en un futuro.

2.2.2.5. LA CONDUCTA AGRESIVA EN EL CONTEXTO ACADÉMICO

Para Bustos (2009) “el infante que ataca a otro es una molestia para los profesores y los compañeros implicados” (p. 8), es más factible que los pequeños que son agresivos sean no tomados en cuenta por sus compañeros con los que juegan y que constantemente tendrán inconvenientes en un futuro.

La agresión dentro del colegio puede ser un gran dilema que afecta a otros educandos, porque aquellos que presenten conductas de ataque hacen que sus compañeros no deseen jugar en el contexto escolar, ya que su sola presencia hace de la escuela un sitio donde el educando tenga temor y no quieran ir al colegio poniendo cualquier pretexto por el hecho de que no los amenacen.

Las razones por las que el educando procede de esta manera en el colegio son las siguientes:

- Buscar cuidado, para que el educando tenga una idea de que el hecho de ser un luchador lo lleva a conseguir todo lo que quiere.
- El alumno agresivo también puede proceder de hogares donde los integrantes de la familia vociferan y se enfurecen en todo instante, y piensa que, al conservar esta actitud para agredir, empujar, etc. es "normal", se debe indicar que desde que germina el ser humano están plagiando comportamientos que visualiza en el adulto, por lo que su aprendizaje se muestra por análisis.
- Por lo tanto, no puede ser consciente de su conducta negativa debido a que no comprende su estado dejando delado los sentimientos de los otros individuos.

2.2.2.6. NIVELES DE AGRESIVIDAD

La intimidación es una riña hostil que tiene como ocurrencia un problema oculto, manifiesto o repetido, la cual se mancomuna a una dificultad, distorsionando de cómo volver situaciones de orden y respeto

de las reglas sociales. Pearce (2013) manifestó que “los educandos más agresivos suelen ser aquellos que han sufrido durante la niñez la ausencia del papá o mamá en el hogar, así como los que han sufrido malos tratos por parte de sus antecesores, cuidadores o profesores” (p. 78).

En tanto, Montejano (2008) sustentó que los índices de agresión son “las maneras cómo se muestran en los educandos del nivel primario las conductas de crimen, nombradas en agresivas, o acciones llenas de amenaza; estos pueden ser de altos rangos, medios y bajos” (p. 26).

Por su parte, Pintus (2011) contextualizó que el terror es “una declaración que se da en el espacio de las correlaciones humanas en el contexto de las escuelas” (p. 75). Los efectos vividos que son negativos, como percibirse lastimados, dañados, despreciados, menospreciados, disminuidos, y/o maltratados.

En síntesis, la conducta agresiva comprende una contradicción en todo modo de comportamiento que tiene la intención de lastimar física y emotivamente a otra persona, tendiendo como único objetivo de provocador dañando al individuo u objeto.

2.2.2.7. CAUSAS Y EFECTOS DE LA AGRESIVIDAD EN ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

En el nivel primario es adónde se benefician las destrezas como capacidades y aptitudes en el educando, sin embargo, se han observado comportamientos impropios como son la agresión, la cual, compone una de las primordiales quejas usuales de padres y educadores. Durante esta fase este tipo de manifestaciones es más hostil, ya que utiliza la burla, crítica, entre otros. Es el tiempo en el cual el infante emprende a socializar y colabora tiempo de juego, compromiso y ocio. Por ello, la correlación perenne, tiende a crear fricción en las interrelaciones que establecen, haciendo que actuales conductas agresivas que puedan darse de modo físico, oral o psíquica.

Cabe destacar, Hernández (2011) declaró que “esta tipología de comportamiento impetuoso en la infancia predice no sólo las manifestaciones de agresión durante la adolescencia y la edad adulta, sino la coexistencia de una mayor posibilidad de fracaso erudito” (p. 18), debido a los conflictos que encuentren al colectivizar y adaptarse a su adecuado ambiente. Por lo que, se debe meter en la cabeza a los educandos a entender que con la agresión no se logra nada; del mismo modo los profesores se comprometerán a evitar en la sala la agresión ya que lo único que se logrará es acentuar comportamientos violentos.

Sin embargo, en la experiencia cuando el educador se encuentra con alumnos agresivos, deberá pedirle que se retiren, y si se niegan tendrán que retirarse él del lugar, dándole la oportunidad de quedarse solo para pensar en lo acaecido. Luego se buscará al individuo cuando este calmado y pedirle explicaciones de condición tranquila acerca de su comportamiento, para que presente sus motivos, haciéndolo creer que sean o no válidas sus razones, la forma como reacciona no fue la adecuada. Por tanto, se hace preciso ayudarlo a superar el mal instante indicándole que para la próxima vez debe razonar antes de actuar, con esto busca forjar en el infante un estado pensativo de sus acciones, la cual habrá de evaluar en otros momentos cuando se presente el incidente. Lo que sin duda se puede presentar con sus compañeros llevándolo a la reflexión de sus acciones y en la importancia de generar una convivencia armónica, solidaria, accediendo así el desarrollo de las competitividades sociales que se pretende tender en la vida de los educandos.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Agresividad física: Actos que suscitan con la finalidad de producir daño a otros sujetos.

Agresividad verbal: Son hechos que se suscitan cuando se emplean expresiones hirientes, ofensivas o burlescas, produciendo cambios en la conducta de cada sujeto.

Agresividad: Factor de la conducta normal puesto en ejercicio ante definitivos estados para responder a requerimientos vitales, que resguardan la estabilidad del individuo y de la especie, sin ser necesario la desgracia del contrincante.

Conducta: Consecuencia de los métodos cognoscitivos que se declaran fuera, es señalar, la acción que se encaminan por el distintivo del sujeto.

Comportamiento: Es la forma de ser del sujeto y conjunto de operaciones que lleva a cabo para adecuarse a su medio.

Juegos cooperativos: Permiten lograr resultados en donde se pretende que todo el equipo consiga los mismos fines y normas, que todos participen y que la colaboración se ejecute en forma coordinada.

Niveles de agresividad: Son las conveniencias cómo se exteriorizan en los educandos del nivel primario los comportamientos de agresión, expresadas en acciones rellenas de terror, las cuales pueden ser de altos rangos, medios o bajos.

Violencia: Entendida como cualquier forma de ataque real o simbólica, física o mental, ejercida directa o indirectamente sobre cualquier sujeto.

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%
Alto	34 - 42	2	10%
Medio	24 - 33	7	35%
Bajo	14 - 23	11	55%
Total		20	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

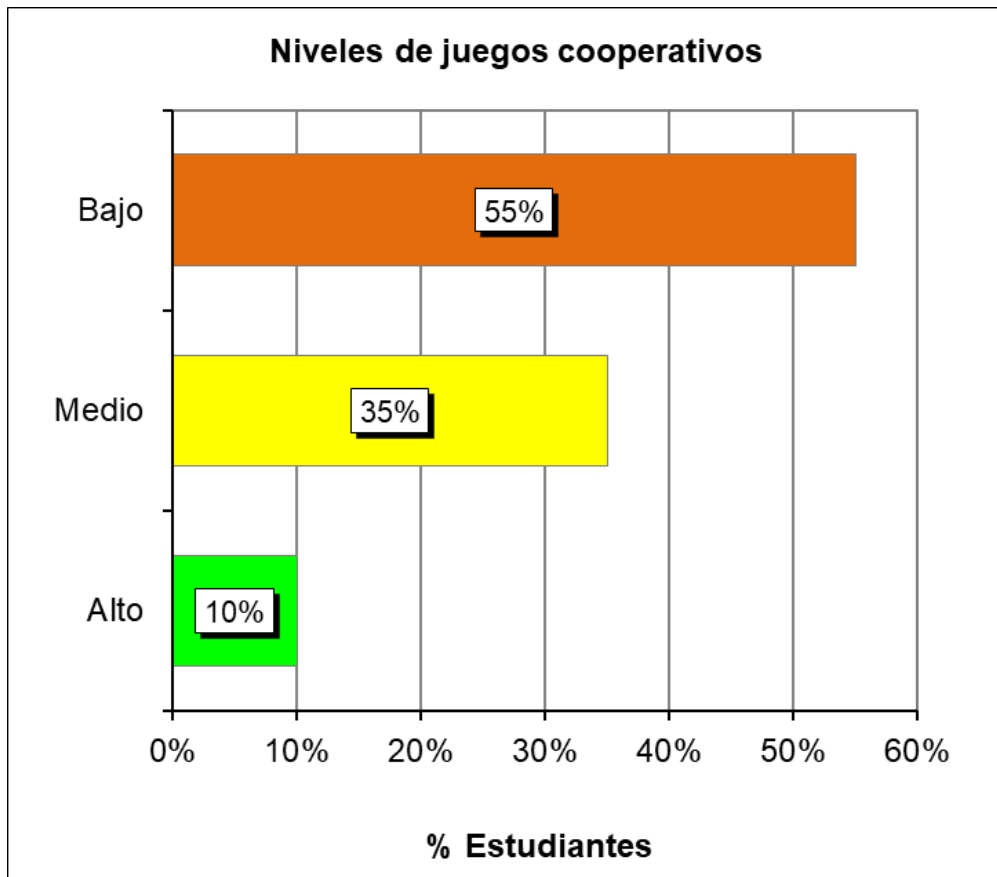


Gráfico 1. Niveles de juegos cooperativos de los educandos

Se distingue de un grupo muestral conformado por 20 discentes de IV ciclo de primaria reflejado por el 100%, que el 55% obtuvieron niveles bajos, el 35% rangos medios y el 10% alta tendencia; interpretando una cantidad mayor por los índices bajos de juegos cooperativos en sus dimensiones: Cooperación, aceptación, participación y diversión.

Tabla 4. Dimensión cooperación

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	13 - 15	2	10%
Medio	9 - 12	8	40%
Bajo	5 - 8	10	50%
Total		20	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

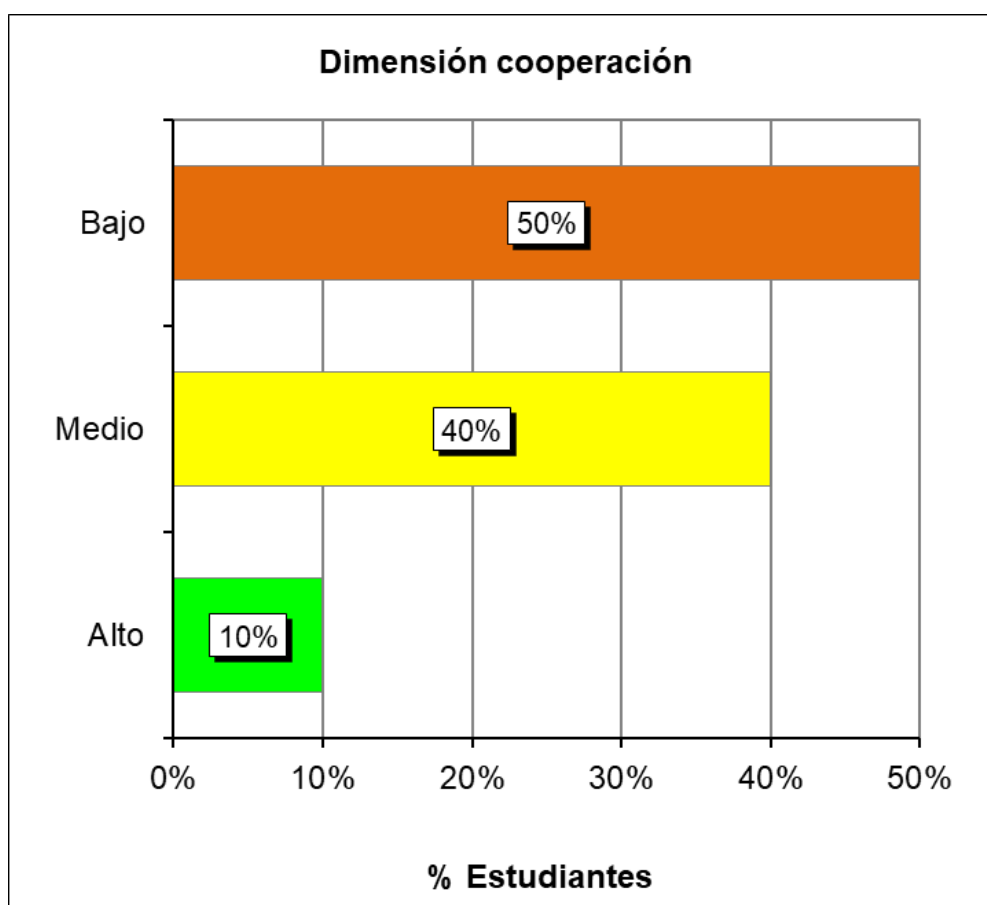


Gráfico 2. Dimensión cooperación

Se observa de un grupo de análisis integrado por veinte educandos de cuarto ciclo del nivel primario mostrando por el 100%, que el 50% alcanzaron rangos bajos, el 40% índices medios y el 10% niveles altos; hallándose un porcentaje mayor por la baja tendencia en la categoría de la Variable 1.

Tabla 5. Dimensión aceptación

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	8 - 9	2	10%
Medio	6 - 7	6	30%
Bajo	3 - 5	12	60%
Total		20	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

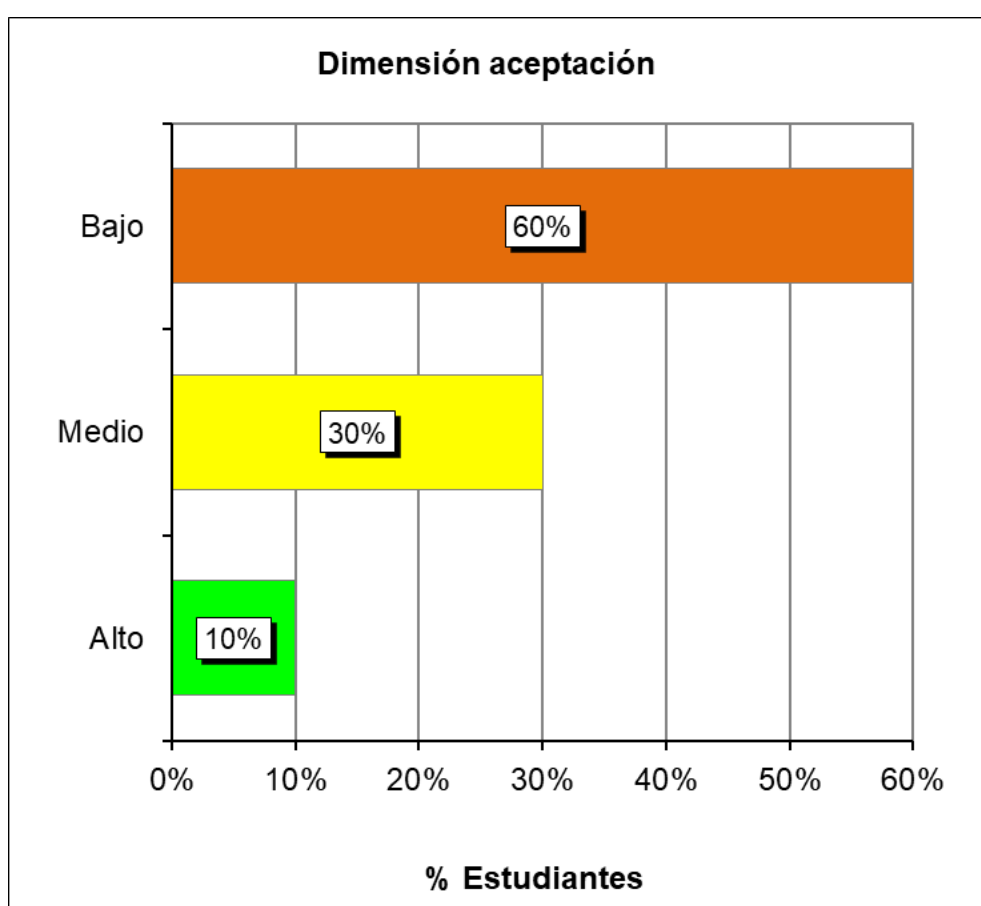


Gráfico 3. Dimensión aceptación

Se percibe de un grupo de participantes de 20 alumnos de IV ciclo de primaria simbolizado por el 100%, que el 60% lograron tendencia baja, el 30% índices medios y el 10% rangos altos; evidenciándose que predominan los niveles bajos en este componente de la V1.

Tabla 6. *Dimensión participación*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	8 - 9	2	10%
Medio	6 - 7	8	40%
Bajo	3 - 5	10	50%
Total		20	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

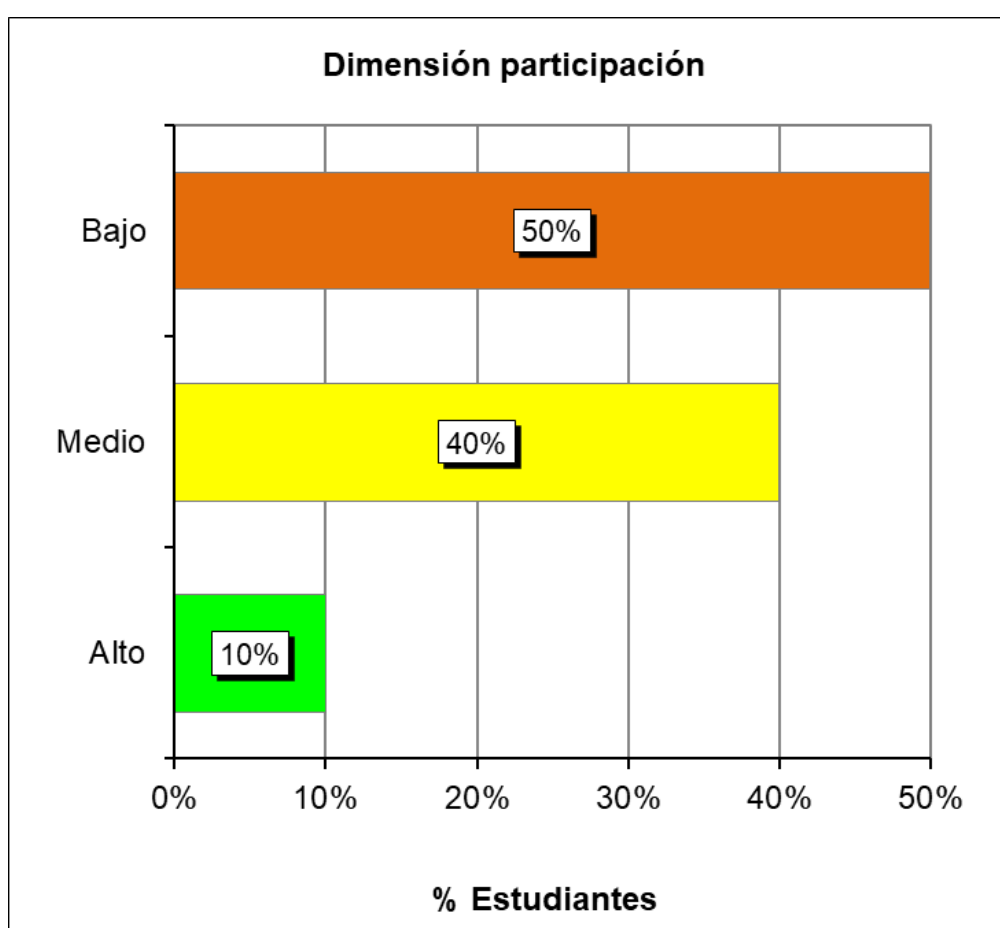


Gráfico 4. *Dimensión participación*

Se aprecia de una muestra de veinte educandos de cuarto ciclo del nivel primario representando el 100%, donde el 50% presentaron bajos niveles, el 40% tendencia media y el 10% índices altos; comprobándose que prevalecen los rangos bajos en esta dimensión de la Variable 1.

Tabla 7. *Dimensión diversión*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	8 - 9	3	15%
Medio	6 - 7	5	25%
Bajo	3 - 5	12	60%
Total		20	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

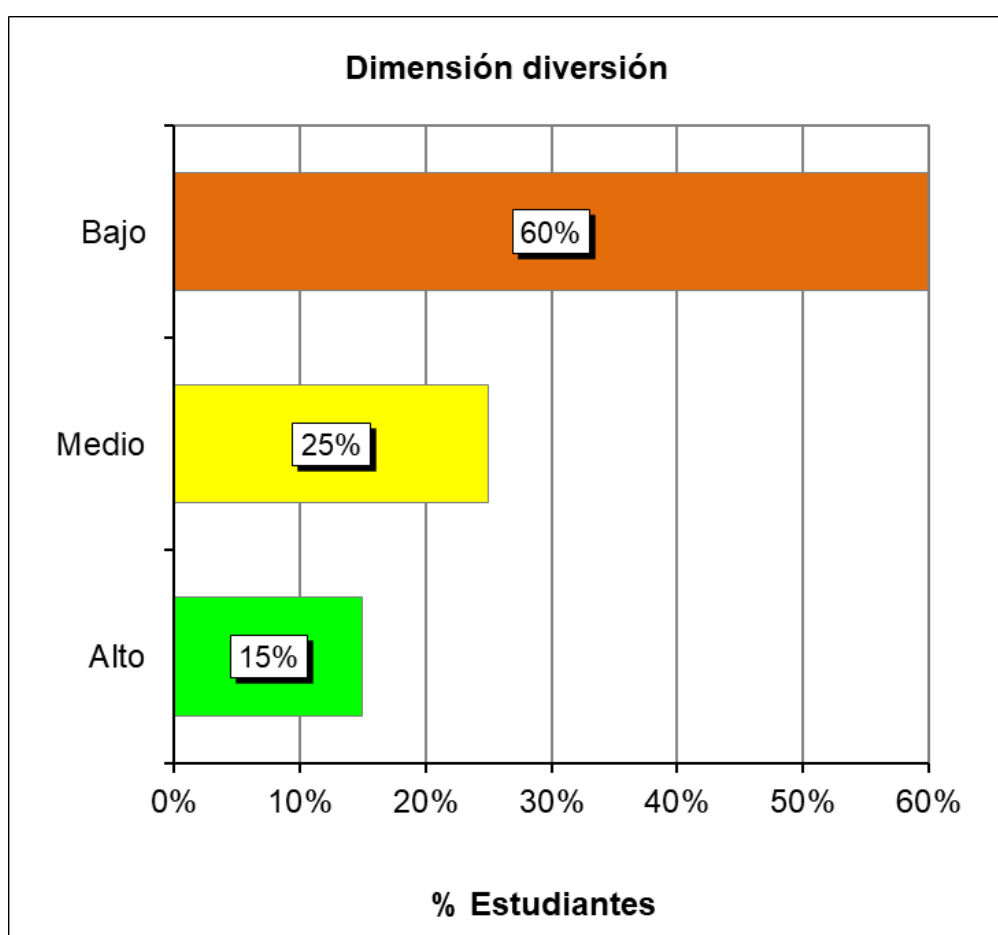


Gráfico 5. Dimensión diversión

Se denota de un grupo muestral conformado por 20 alumnos de IV ciclo de primaria simbolizado por el 100%, que el 60% han obtenido bajos índices, el 25% medios y el 15% altos; demostrándose que hay un predominio mayor por la baja tendencia en esta categoría de la V1.

RESULTADOS DE LA ESCALA DE AGRESIVIDAD (EGA)

Tabla 8. Niveles de agresividad de los educandos

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	48 - 60	9	45%
Medio	34 - 47	5	25%
Bajo	20 - 33	6	30%
Total		20	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

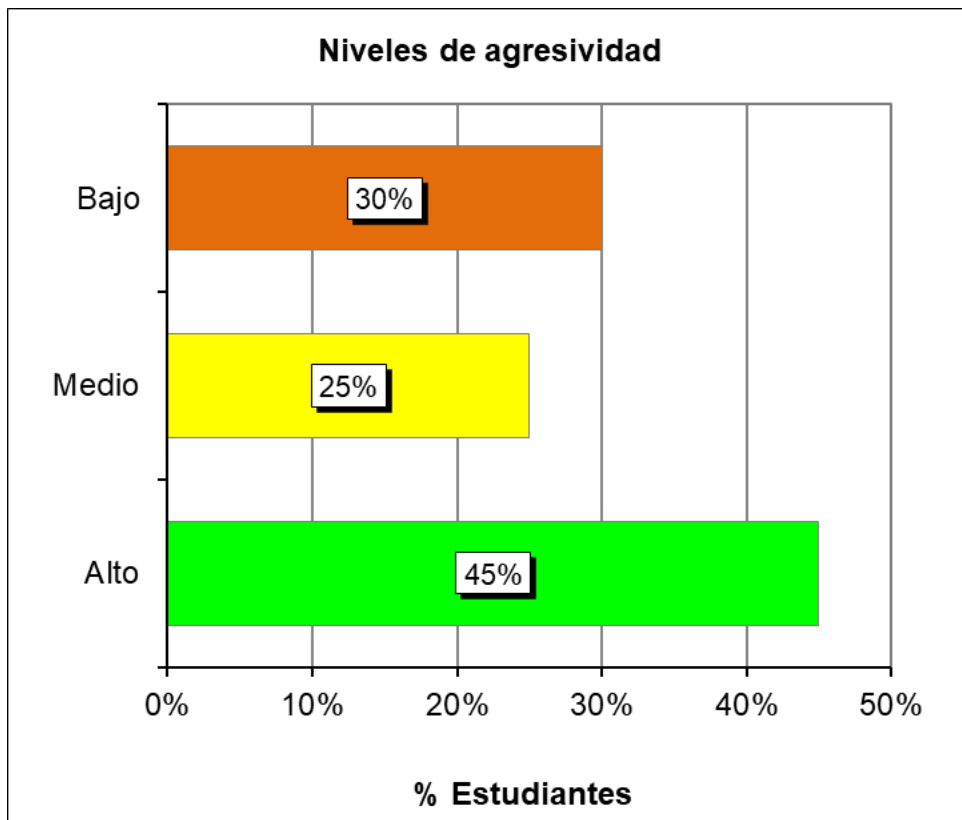


Gráfico 6. Niveles de agresividad de los educandos

Se refleja de un grupo de participantes integrado por veinte discentes de cuarto ciclo del nivel primario equivalente al 100%, que el 30% lograron niveles bajos, el 25% niveles medios y el 45% predisposición alta; hallándose un porcentaje mayor por el alto índice de agresividad en sus dimensiones: física, verbal y psicológica.

Tabla 9. Dimensión agresividad física

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	20 - 24	8	40%
Medio	14 - 19	6	30%
Bajo	8 - 13	6	30%
Total		20	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

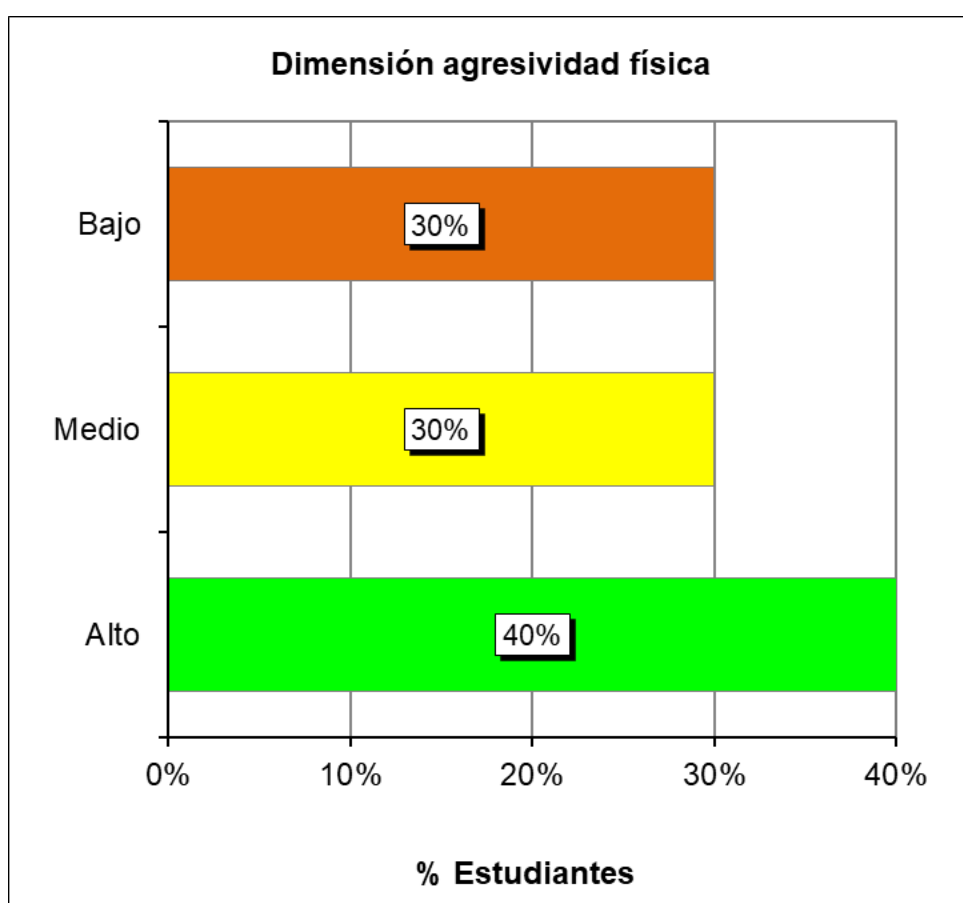


Gráfico 7. Dimensión agresividad física

De una muestra representativa de 20 educandos de IV ciclo de primaria denotado por el 100%, se observa que el 30% presentaron tendencia baja y media, y el 40% niveles altos; evidenciándose que prevalecen los rangos altos en este componente de la Variable 2.

Tabla 10. *Dimensión agresividad verbal*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	10 - 12	10	50%
Medio	7 - 9	4	20%
Bajo	4 - 6	6	30%
Total		20	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

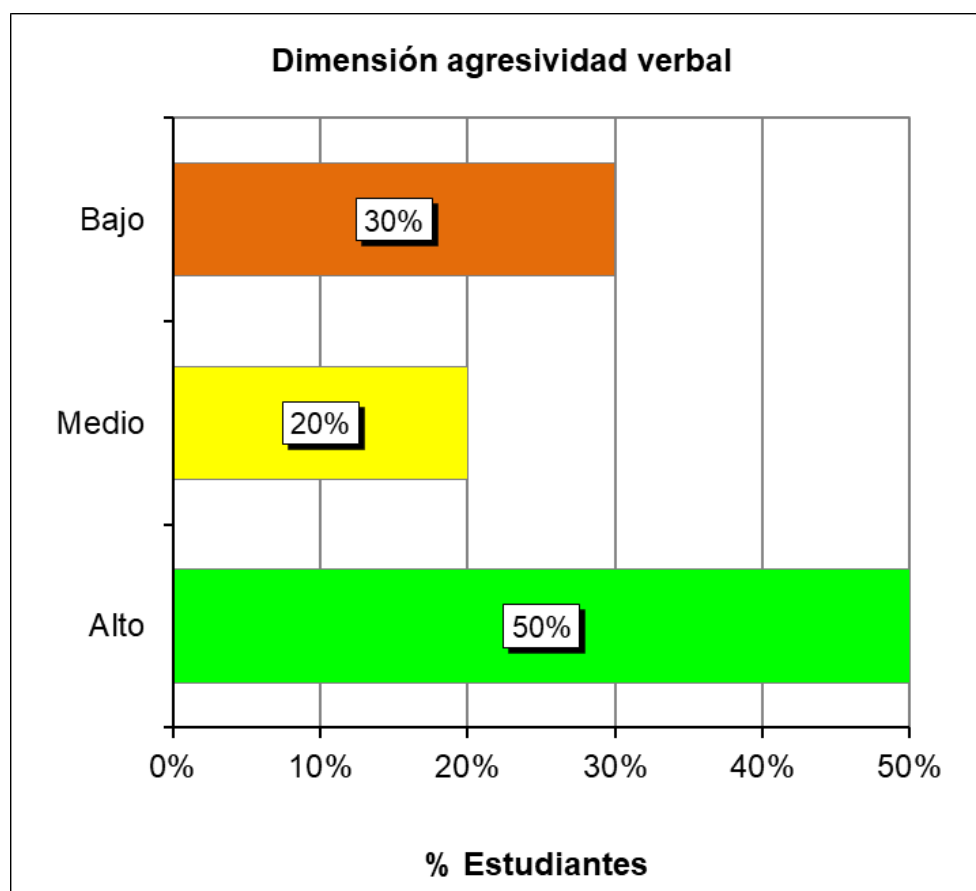


Gráfico 8. Dimensión agresividad verbal

Se visualiza de un grupo de estudio de veinte alumnos de cuarto ciclo del nivel primario simbolizado por el 100%, que el 30% lograron índices bajos, el 20% niveles medios y el 50% rangos altos; demostrándose que predomina la tendencia alta en esta dimensión de la V2.

Tabla 11. *Dimensión agresividad psicológica*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	20 - 24	9	45%
Medio	14 - 19	6	30%
Bajo	8 - 13	5	25%
Total		20	100%

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

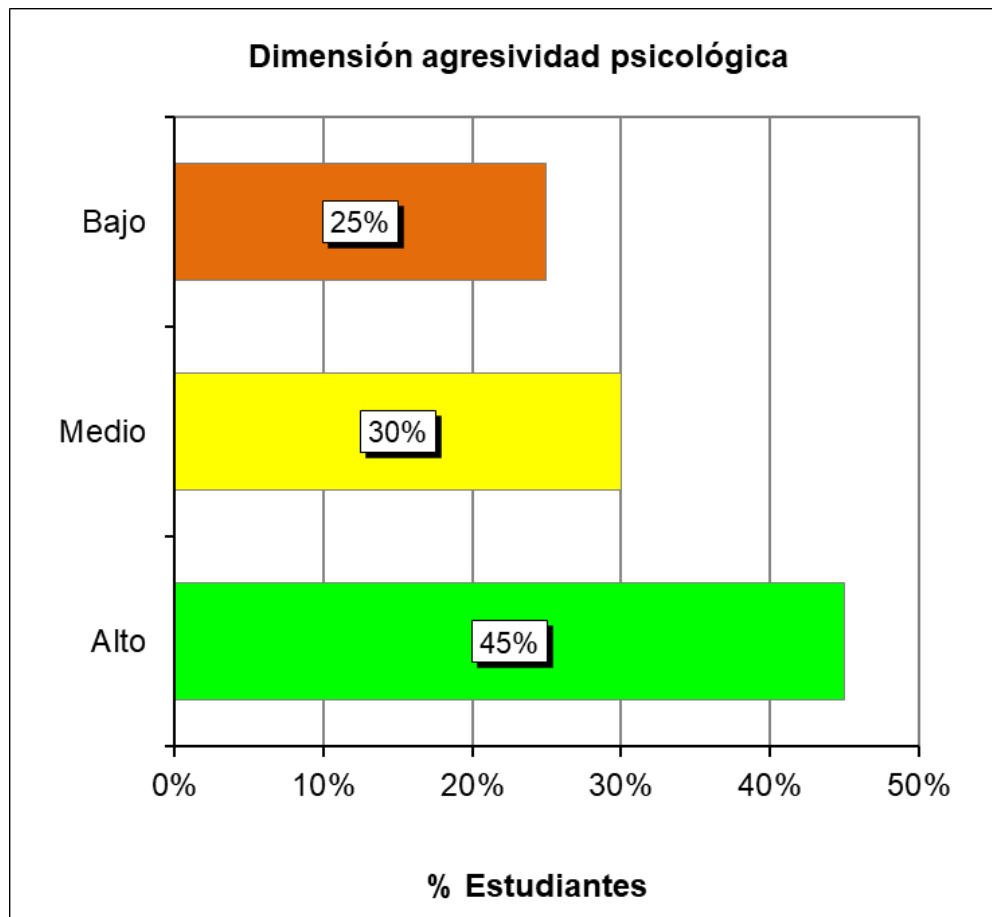


Gráfico 9. Dimensión agresividad psicológica

Se denota de un grupo de participantes conformado por 20 educandos de IV ciclo de primaria reflejado por el 100%, que el 25% obtuvieron nivel bajo, el 30% rango medio y el 45% índice alto; comprobándose que hay mayor porcentaje en los niveles altos en esta categoría de la Variable 2.

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 12. *Correlación de las variables juegos cooperativos y agresividad*

			Juegos cooperativos	Agresividad
Rho de	Juegos cooperativos	Coefficiente de correlación	1,000	-,362*
		Sig. (bilateral)	.	,014
		N	20	20
Spearman	Agresividad	Coefficiente de correlación	-,362*	1,000
		Sig. (bilateral)	,014	.
		N	20	20

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

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Se empleó el coeficiente correlativo de Spearman señalando correlación baja negativa con un margen de equivocación $< 0,05$ ($Rho=-0,362^*$, $p_valor=0,014$), por lo que hay rechazo de la hipótesis nula y aceptación de la hipótesis alternativa; concluyéndose que hay relación inversa entre la V1: juegos cooperativos y la V2: agresividad.

b) Hipótesis Específica 1

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

Ha: Existe relación inversa entre la dimensión cooperación de los 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 dimensión cooperación de los juegos cooperativos y agresividad*

		Cooperación	Agresividad
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	-,423*
	Cooperación Sig. (bilateral)	.	,011
	N	20	20
Spearman	Coeficiente de correlación	-,423*	1,000
	Agresividad Sig. (bilateral)	,011	.
	N	20	20

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

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Se utilizó la prueba de Spearman hallándose correlación moderada negativa con una significancia $< 0,05$ ($Rho=-0,423^*$, $p_valor=0,011$), por lo que hay aceptación de la hipótesis alternativa y rechazo de la hipótesis nula; concluyéndose que hay relación inversa entre la dimensión cooperación de la V1 y la V2.

c) Hipótesis Específica 2

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

Ha: Existe relación inversa entre la dimensión aceptación de 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 14. *Correlación de las variables dimensión aceptación de los juegos cooperativos y agresividad*

		Aceptación	Agresividad
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	-,418*
	Aceptación Sig. (bilateral)	.	,011
	N	20	20
Agresividad	Coeficiente de correlación	-,418*	1,000
	Sig. (bilateral)	,011	.
	N	20	20

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

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Se usó la prueba no paramétrica de Spearman comprobándose correlación negativa moderada con un margen de equivocación $< 0,05$ ($Rho=-0,418^*$, $p_valor=0,011$), por lo que hay rechazo de la hipótesis nula y aceptación de la hipótesis alternativa; concluyéndose que hay relación inversa entre la dimensión aceptación de la Variable 1 y la V2.

d) Hipótesis Específica 3

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

Ha: Existe relación inversa entre la dimensión participación de los 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 15. *Correlación de las variables dimensión participación de los juegos cooperativos y agresividad*

		Participación	Agresividad
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	1,000	-,387*
	Participación Sig. (bilateral)	.	,013
	N	20	20
Spearman	Coefficiente de correlación	-,387*	1,000
	Agresividad Sig. (bilateral)	,013	.
	N	20	20

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

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Se aplicó el método estadístico de Spearman evidenciándose correlación negativa baja con una sig. bilateral $< 0,05$ ($Rho=-0,387^*$, $p_valor=0,013$), por lo que hay aceptación de la hipótesis alternativa y rechazo de la hipótesis nula; concluyendo que hay relación inversa entre la dimensión participación de la V1 y la Variable 2.

e) Hipótesis Específica 4

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

Ha: Existe relación inversa entre la dimensión diversión de 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 16. *Correlación de las variables dimensión diversión de los juegos cooperativos y agresividad*

		Diversión	Agresividad
Rho de	Coeficiente de correlación	1,000	-,441*
	Diversión Sig. (bilateral)	.	,010
	N	20	20
Spearman	Coeficiente de correlación	-,441*	1,000
	Agresividad Sig. (bilateral)	,010	.
	N	20	20

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

Fuente: Programa SPSS Versión 24.

Se empleó el método de Spearman denotándose correlación moderada negativa e inversa con un grado de equivocación $< 0,05$ ($Rho=-0,441^*$, $p_valor=0,010$), por lo que hay rechazo de la hipótesis nula y aceptación de la hipótesis alternativa; concluyéndose que hay relación inversa entre la dimensión diversión de la V1 y la V2.

CONCLUSIONES

- Primera.-** Se concluyó que hay relación inversa entre los juegos de cooperación y la agresividad en los educandos de IV ciclo de educación primaria del colegio en estudio, según el coeficiente correlativo de Spearman se ha evidenciado correlación baja negativa con un rango de significancia $< 0,05$; donde la mayoría que se encuestó prevalece en los niveles bajos con un 55% en la V1 y rangos altos con un 45% en la V2, con una predisposición inversa.
- Segunda.-** Se evidenció que hay relación inversa entre la dimensión cooperación de los juegos cooperativos y la agresividad, de acuerdo con el estadígrafo Spearman se halló correlación moderada negativa con un margen de error $< 0,05$; donde la prevalencia en los educandos presenta índices bajos con un 50% en esta categoría de la V1.

- Tercera.-** Se comprobó que hay relación inversa entre la dimensión aceptación de los juegos cooperativos y la agresividad, según lo previsto por la prueba de Spearman se reflejó correlación moderada negativa con una sig. bilateral $< 0,05$; donde hay prevalencia en los alumnos por los rangos bajos con un 60% en este componente de la Variable 1.
- Cuarta.-** Se demostró que hay relación inversa entre la dimensión participación de los juegos cooperativos y la agresividad en conformidad a lo hallado por el estadístico de Spearman se calculó correlación baja negativa con un margen de equivocación $< 0,05$; donde hay predominio en los estudiantes por los niveles bajos con un 50% en esta dimensión de la V1.
- Quinta.-** Se concluyó que hay relación inversa entre la dimensión diversión de los juegos cooperativos y la agresividad según lo evidenciado por el método de Spearman denotó correlación moderada negativa con un índice de significancia $< 0,05$; donde hay preponderancia en los discentes por la tendencia baja con un 60% en esta categoría de la Variable 1.

RECOMENDACIONES

- Primera.-** Las autoridades de la IE “Santa Mariana de Jesús”, del distrito de San Juan de Lurigancho, deben capacitar a los docentes en temas sobre la importancia del juego cooperativo para la mejora de comportamientos agresivos, con el propósito de orientar y concientizar sobre el uso de actividades cooperativa en las sesiones diarias, lo cual permitirá un mejor desarrollo integral de los educandos.
- Segunda.-** La directora debe realizar talleres recreativos con los padres, para involucrarlos en el proceso académico y mejora de sus hijos, de esta manera aprenderán técnicas que puedan aplicarlas en el hogar mediante el juego.
- Tercera.-** La institución debe implementar un espacio donde los educandos puedan participar de manera espontánea y jugar con sus pares sin limitaciones, ya que así, aprenderán a manejar sus emociones frente a los demás, empleando diversas actividades de juego cooperativo como saltar a la soga agarrados de las manos, relevos accidentados, entre otros.

- Cuarta.-** Los docentes deben motivar a los educandos empleando actividades recreativas para desarrollar su capacidad de autocontrol, brindando herramientas y condiciones que estimule la regulación de sus emociones; ya que si el alumno cuenta con habilidades cognitivas y no sabe cómo demostrarlas puede perder oportunidades de salir adelante en el hogar como en el colegio.
- Quinta.-** Los profesores en coordinación con el colegio deben ejecutar talleres con la participación de los padres y educandos, para llevar a cabo actividades que permitan una mejor difusión de los juegos cooperativos y de esta manera enseñarles estrategias que les enseñe a canalizar sus emociones.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Araujo, I. y Silva, S. (2010). *Problemas de conducta y resolución de conflictos en educación Infantil ¿cómo actuar ante estas situaciones?*. Madrid, España: Editorial S.L.

Bandura, A. (1986). *Modificación de la conducta*. Traducción LP. New York, EEUU.: Prentice Hall.

Bustos (2009), La conducta agresiva del niño en edad infantil. *Revista Digital. Innovación y experiencia educativas*. 15 (1), 1-9. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/EMILIA_BUSTOS_2.pdf

Clavijo, O. (2015). *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay*. (Tesis de Licenciatura). Bogotá, Colombia: Universidad Libre Colombia. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1>

Córdova, M. (2012). *Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número, en el nivel inicial 5 años de la I.E. 15027, de la Provincia de Sullana. Piura-UDEP*. (Tesis de Maestría). Piura, Perú: Universidad de

Piura. Recuperado de:
http://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1419/MAE_EDUC_088.pdf?sequence=1

Fernández, L. (2015). *La agresividad infantil y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 6 años de edad de la unidad educativa Dr. Alfredo Pareja Diez Canseco, de la ciudad de Machala Parroquia Jambeli Canton Machala año lectivo 2012-2013*". (Tesis de Licenciatura). Machala, Ecuador: Universidad Técnica de Machala. Recuperado de: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/4585>

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*. 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.

Giraldo, J. (2015). *Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen*. Madrid, España: Océano Ámbar.

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

Hernández, A. (2011). *Causas que originan la conducta agresiva en el niño de educación primaria*. Campeche, México: Universidad Pedagógica Nacional.

López, L. (2017). *Uso de juegos cooperativos y su relación con el comportamiento agresivo de la IES Señales de Fe de la Salle*. (Tesis de Maestría). Piura, Perú: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3683/juegos_cooperativos_conductas_agresivas_lopez_montalban%20lourdes.pdf?sequence=1&isallowed=y

Ministerio de Educación (2013). *Aprendiendo a resolver conflictos en las instituciones educativas*. Lima, Perú: MINEDU.

Montejano, J. (2008). *La autopercepción del futuro profesional sobre indicadores de agresividad y control de impulsos*. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos65/autopercepcion-futuro-profesional/autopercepcion-futuro-profesional2.shtm>

Organización Mundial de la Salud OMS (2014). *Maltrato infantil*. Recuperado de: <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs150/es/>

Pearce, J. (2013). *Como ayudar a su hijo a controlar su agresividad*. Madrid, España: Paidós.

Pintus, A. (2011). Violencia en la escuela: compartiendo la búsqueda de soluciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 37 (1), 117-134. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/documentos/rie37a06.pdf>

Rutz, P. (2013). *El juego cooperativo como estrategia*. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/29636.pdf>

Serrano, I. (2012). *Agresividad infantil*. Madrid, España: Pirámide.

- Smith, P., y Pellegrini, A. (2017). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado de: <https://www.legofoundation.com/>
- Suárez, S. (2012). *Conductas alarmantes*. Ciudad de México, México: Euroméxico.
- Uriz, N. (2013). *Aprendizaje cooperativo en educación primaria*. Pamplona, España: Fondo Editorial Navarra.
- Valderrama, S. (2013). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. (2º Ed.). Lima, Perú: San Marcos.
- Vera, J., Romero, D. y Ortega, J. (2015). Inferencia del juego cooperativo sobre los factores predictivos de la agresividad en estudiantes del grado quinto de básica primarios de la IE Normal Superior del Municipio de Pamplona (Norte de Santander). *Revista Actividad Física y Desarrollo Humano*. 7 (1), 1-12. Recuperado de: http://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_viceinves/index.php/AFDH/article/view/2265/1096

A N E X O S

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU RELACIÓN CON LA AGRESIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE IV CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SANTA MARIANA DE JESÚS”, DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2019

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general: ¿De qué manera los juegos cooperativos se relacionan con la agresividad en los estudiantes de IV ciclo de educación primaria de la IE “Santa Mariana de Jesús”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2019?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los estudiantes de IV ciclo de educación primaria de la IE “Santa Mariana de Jesús”, distrito de San Juan de Lurigancho, 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 “Santa Mariana de Jesús”, distrito de San Juan de Lurigancho, año 2019.</p>	<p>Variable Relacional 1 (X): Juegos cooperativos</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cooperación - Aceptación - Participación - Diversión 	<p>Diseño: No experimental, de corte transversal</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Descriptivo y Correlacional</p> <p>Método: Hipotético Deductivo</p> <p>Población: Estuvo conformada por 20 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encuesta <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario sobre Juegos Cooperativos - Escala de Agresividad (EGA)
<p>Problemas específicos: ¿De qué manera la dimensión cooperación de los juegos cooperativos se relacionan con la agresividad?</p> <p>¿De qué manera la dimensión aceptación de los juegos cooperativos se relacionan con la agresividad?</p> <p>¿De qué manera la dimensión participación de los juegos cooperativos se relacionan con la agresividad?</p> <p>¿De qué manera la dimensión diversión de los juegos cooperativos se relacionan con la agresividad?</p>	<p>Objetivos específicos: Identificar la relación entre la dimensión cooperación de los juegos cooperativos y la agresividad.</p> <p>Identificar la relación entre la dimensión aceptación de los juegos cooperativos y la agresividad.</p> <p>Identificar la relación entre la dimensión participación de los juegos cooperativos y la agresividad.</p> <p>Identificar la relación entre la dimensión diversión de los juegos cooperativos y la agresividad.</p>	<p>Hipótesis específicas: Existe relación inversa entre la dimensión cooperación de los juegos cooperativos y la agresividad.</p> <p>Existe relación inversa entre la dimensión aceptación de los juegos cooperativos y la agresividad.</p> <p>Existe relación inversa entre la dimensión participación de los juegos cooperativos y la agresividad.</p> <p>Existe relación inversa entre la dimensión diversión de los juegos cooperativos y la agresividad.</p>	<p>Variable Relacional 2 (Y): Agresividad</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agresividad física - Agresividad verbal - Agresividad psicológica 	

Anexo 2 INSTRUMENTOS

FICHA TÉCNICA V1: JUEGOS COOPERATIVOS

Instrumento: Cuestionario sobre Juegos Cooperativos

Autores: Wendy Lizbeth Haro Enríquez, tomado de Angulo y Cabrera (2016).

Procedencia: Universidad César Vallejo (Lima)

Año: 2018

Adaptado por: Christopher John Juan De Dios Manchego

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, $\alpha = 0,800$ (Alta viabilidad).

Duración: 25 minutos

Ítems: 14

Dimensiones:

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

Aceptación: Se formularon 3 ítems (6, 7, 8).

Participación: Se formularon 3 ítems (9, 10, 11).

Diversión: Se formularon 3 ítems (12, 13, 14).

Valoración: Escala Likert

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca..... (1)

Niveles:

Alto 34 - 42

Medio 24 - 33

Bajo 14 - 23

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	Ayudas a tu compañero durante el juego.			
2	Ordenas los juguetes después de utilizarlos.			
3	Compartes los juguetes con tus compañeros.			
4	Demuestras alegría por el logro de tu compañero.			
5	Manifiestas agradecimiento			
Dimensión 2: Aceptación		3	2	1
6	Incluyes a tus compañeros durante el juego.			
7	Confías en tu compañero para ejecutar los juegos.			
8	Reconoce tus propios límites y pides ayuda si es necesario.			
Dimensión 3: Participación		3	2	1
9	Participa con seguridad en los juegos.			
10	Se une a un compañero para realizar un juego.			

11	Comunicas algún problema del juego a la docente.			
Dimensión 4: Diversión		3	2	1
12	Disfrutas de los juegos propuestos.			
13	Demuestras placer hasta el final del juego.			
14	Te muestras activo durante el juego.			

FICHA TÉCNICA V2: AGRESIVIDAD

Instrumento: Escala de Agresividad (EGA)

Autores: Milagros Mireya Martinez Arcila y Segundo Pedro Moncada Ortega

Año: 2012

Procedencia: Chimbote (Universidad César Vallejo)

Adaptado por: Christopher John Juan De Dios Manchego

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: 30 minutos

Ítems: 20

Dimensiones:

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

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

Agresividad psicológica: Se formulan 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 patea, 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
CUETIONARIO SOBRE JUEGOS COOPERATIVOS

Estudiantes de IV ciclo de educación primaria

Nº	Nombres	Grado	ÍTEMS														Puntaje	Nivel	DIMENSIONES			
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			D1	D2	D3	D4
1	Larrissa	3ro	2	1	2	3	1	2	2	2	1	3	2	2	1	2	26	Medio	9	6	6	5
2	Mateo	3ro	2	2	3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	22	Bajo	9	5	4	4
3	José	3ro	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	19	Bajo	7	3	6	3
4	Leandro	3ro	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	38	Alto	13	9	8	8
5	Bryan	3ro	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	18	Bajo	7	3	5	3
6	Yadeli	3ro	2	2	1	3	2	2	1	2	3	2	2	3	1	2	28	Medio	10	5	7	6
7	Jeremy	3ro	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	19	Bajo	7	4	4	4
8	Julianne	3ro	2	1	3	2	1	3	2	2	1	3	2	1	3	2	28	Medio	9	7	6	6
9	Darianna	3ro	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	19	Bajo	7	4	4	4
10	Ricardo	4to	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	20	Bajo	7	4	4	5
11	Jhostin	4to	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	31	Medio	10	7	7	7
12	Stiven	4to	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	39	Alto	14	8	8	9
13	Esteban	4to	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	18	Bajo	7	4	3	4
14	John	4to	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	33	Medio	11	7	7	8
15	Camila	4to	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	32	Medio	11	7	7	7
16	Matías	4to	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	19	Bajo	7	4	4	4
17	Alessandro	4to	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	17	Bajo	6	4	3	4

18	Sol	4to	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	19	Bajo	7	4	4	4
19	Jovetic	4to	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	31	Medio	11	7	7	6
20	Luz	4to	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	16	Bajo	5	4	3	4

0.41	0.31	0.69	0.69	0.33	0.53	0.53	0.46	0.54	0.59	0.43	0.59	0.53	0.53	51.14
VARIANZA DE LOS ÍTEMS														VAR. DE LA SUMA

7.1400000
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ITEMS

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$K = 14$$

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

$$K - 1 = 13$$

$$\sum S_i^2 = 7.14$$

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

$$S_T^2 = 51.14$$

$$\alpha = 0.927$$

ESCALA DE AGRESIVIDAD (EGA)

Estudiantes de IV ciclo de educación primaria

Nº	Nombres	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	Larrissa	3ro	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	26	Bajo	11	5	10
2	Mateo	3ro	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	52	Alto	21	10	21
3	José	3ro	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	53	Alto	20	11	22
4	Leandro	3ro	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	27	Bajo	10	6	11
5	Bryan	3ro	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	54	Alto	21	12	21
6	Yadeli	3ro	2	1	2	1	2	1	2	1	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	41	Medio	12	10	19
7	Jeremy	3ro	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	52	Alto	20	11	21
8	Julianne	3ro	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	27	Bajo	11	4	12
9	Darianna	3ro	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	53	Alto	22	11	20
10	Ricardo	4to	2	3	2	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	51	Alto	19	11	21
11	Jhostin	4to	2	1	3	2	2	3	2	1	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2	40	Medio	16	9	15
12	Stiven	4to	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	32	Bajo	14	6	12
13	Esteban	4to	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	2	2	38	Medio	16	7	15
14	John	4to	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	3	1	2	1	3	2	1	2	31	Bajo	11	5	15
15	Camila	4to	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	30	Bajo	12	6	12
16	Matías	4to	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	46	Medio	18	9	19
17	Alessandro	4to	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	54	Alto	22	11	21
18	Sol	4to	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	52	Alto	21	11	20
19	Jovetic	4to	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3	1	2	38	Medio	14	9	15
20	Luz	4to	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	54	Alto	22	10	22

0.43	0.55	0.60	0.63	0.39	0.60	0.53	0.59	0.65	0.49	0.59	0.53	0.49	0.53	0.50	0.46	0.56	0.44	0.46	0.53	108.648
VARIANZA DE LOS ÍTEMS																				VAR. DE LA SUMA

10.5225000
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ÍTEMS

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$K = 20$$

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

$$K-1 = 19$$

$$\sum S_i^2 = 10.52$$

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

$$S_T^2 = 108.65$$

$$\alpha = 0.951$$

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 ESTUDIANTES DE IV CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
DE LA IE “SANTA MARIANA DE JESÚS”, DISTRITO DE SAN JUAN DE
LURIGANCHO





Aula de 3er grado de primaria





Aula de 4to grado de primaria

