



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRIA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

**Juegos cooperativos y conducta agresiva en los estudiantes de  
primaria de una institución educativa pública, San Juan de  
Lurigancho, 2023.**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Quiñones Lozano, Deisy Vanessa ([orcid.org/0009-0006-8694-2796](https://orcid.org/0009-0006-8694-2796))

**ASESORAS:**

Mg. Boy Barreto, Ana Maritza ([orcid.org/0000-0002-0405-5952](https://orcid.org/0000-0002-0405-5952))

Dra. Denegri Velarde, Maria Isabel ([orcid.org/0000-0002-4235-9009](https://orcid.org/0000-0002-4235-9009))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA — PERÚ  
2023

## **DEDICATORIA**

A mis hijos Mía y Juan Diego que son la mayor inspiración en mi vida. A mi padre Marcelo, mi amigo inquebrantable que me enseñó a perseguir mis sueños y que nunca perdió la esperanza en mí. Aunque no puedo abrazarlo en persona en este momento, todavía lo estoy abrazando en mi corazón y su amor estará conmigo para siempre. Gracias por guiar todos mis pasos y enseñarme a enfrentar los obstáculos de la vida, tus recuerdos y amor estarán siempre en mí, papá.

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi madre que siempre está a mi lado cuando la necesito y me motiva para lograr mis objetivos, También me gustaría expresar mi agradecimiento a los profesores de la escuela de posgrado del programa académico de la maestría en psicología educativa de la Universidad César Vallejo, quienes con sus experiencias y enseñanzas han aportado en la culminación de mis estudios de maestría.



**ESCUELA DE POSGRADO  
ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, BOY BARRETO ANA MARITZA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos cooperativos y conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública, San Juan de Lurigancho, 2023.", cuyo autor es QUIÑONES LOZANO DEISY VANESSA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 25 de Julio del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
BOY BARRETO ANA MARITZA <b>DNI:</b> 06766507 <b>ORCID:</b> 0000-0002-0405-5952	Firmado electrónicamente por: ABOYB el 31-07- 2023 22:03:41

Código documento Trilce: TRI - 0618518



**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, QUIÑONES LOZANO DEISY VANESSA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juegos cooperativos y conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública, San Juan de Lurigancho, 2023.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
QUIÑONES LOZANO DEISY VANESSA <b>DNI:</b> 43895770 <b>ORCID:</b> 0009-0006-8694-2796	Firmado electrónicamente por: DQUINONESL el 27- 07-2023 00:18:02

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	vii
INDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo, unidad de análisis	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	37
ANEXOS	

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de alumnos del Quinto grado del nivel primaria	14
Tabla 2	Distribución de la muestra de alumnos del Quinto grado	15
Tabla 3	Validación de Expertos	17
Tabla 4	Resultados de la Confiabilidad	18
Tabla 5	Correlación en los juegos cooperativos y las conductas agresivas	24
Tabla 6	Correlación entre los juegos cooperativos y la agresividad física	25
Tabla 7	Correlación entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal	26
Tabla 8	Correlación entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica	27

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Diseño de investigación correlacional

13



## RESUMEN

El propósito de esta investigación fue determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho, 2023. Metodología. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo básica, el método empleado fue Hipotético-deductivo, de diseño No experimental, correlacional, transaccional. La muestra lo conformaron 104 estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho. Se realizó el análisis descriptivo e inferencial utilizando la prueba estadística de Correlación de Spearman. Resultados. Los juegos cooperativos tuvieron un 6,7% de los estudiantes desarrollan los juegos cooperativos en un nivel medio, por lo que sus conductas agresivas están en un nivel medio. El 63,3% de los estudiantes desarrollan los juegos cooperativos en un nivel alto. Se determinó la coexistencia de una relación significativa entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas con un  $Rho=0,448$  y un  $p= 0,000$ . Conclusión. Existe una correlación positiva moderada. Indicando que a la mejora de los juegos cooperativos disminuyen las conductas agresivas en los alumnos.

***Palabras clave:*** Juegos, cooperativos, conducta, agresiva.

## ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the relationship between cooperative games and aggressive behavior in elementary school students of a public educational institution in San Juan de Lurigancho, 2023. Methodology. The study had a quantitative approach, basic type, the method used was hypothetical-deductive, non-experimental, correlational, transactional design. The sample consisted of 105 elementary school students from a public educational institution in San Juan de Lurigancho. Descriptive and inferential analysis was performed using Spearman's Correlation statistical test. Results. The cooperative games had 6.7% of the students develop cooperative games at an average level, so their aggressive behaviors are at an average level. The 63.3% of the students develop the cooperative games at a high level. It was determined the coexistence of a significant relationship between cooperative games and aggressive behaviors with an  $Rho=0.448$  and a  $p= 0.000$ . Conclusion. There is a moderate positive correlation. Indicating that the improvement of cooperative games decreases the aggressive behaviors in the students.

**Keywords** : Games, cooperative, behavior, aggressive.

## I. INTRODUCCIÓN

El juego desde siempre ha desempeñado un rol de relevancia en la vida diaria y como un aspecto importante de lo que significa ser humano, como un medio de evaluación, diagnóstico y como un medio para mejorar el desarrollo de un niño. Se evidencia que el juego de recreación en la educación beneficia significativamente en el proceso de instrucción, porque tiene un efecto significativo en cómo se desarrollan los niños pequeños y porque los estudiantes pueden manejar mejor los retos académicos y/o deportivos con la finalidad de que sea adaptable en las aulas y a lo largo de su vida diaria (Mocha et al., 2018). En Córdoba – Argentina el 75% de los participantes, quienes coincidieron en que las tácticas lúdicas y los juegos contribuyen al progreso del entusiasmo en los niños, los juegos recreativos tienen un impacto positivo significativo en su nivel de autoestima surgiendo la necesidad de ejecutar ante el problema identificado según (Vera et al., 2019).

Según un estudio que se realizó en España, la autoestima y la motivación por el aprendizaje están correlacionadas, representando la autoestima el 23% de las explicaciones de los participantes sobre la incitación por el aprendizaje. En otras palabras, el progreso académico se correlaciona con la autoconfianza y el entusiasmo por el aprendizaje de valores. El juego recreacional ha sido considerado durante mucho tiempo a nivel nacional como una estrategia pedagógica para mejorar el calibre del procedimiento en la instrucción y a la vez del aprendizaje. También se aprueba fortalecer los diversos contextos del infante, potenciando factores considerados como la autoestima y las relaciones con los grupos de trabajo y con el propio infante según (Vallejo et al., 2010).

Las estadísticas para América Latina se basan en incidentes de acoso (30%), peleas (32%) y ataques (25%). Al igual que en Centroamérica y Europa, también hay porcentajes altos en la región del Caribe, con datos que describen 25 por ciento, 38 por ciento y 33 punto ocho por ciento para las tres situaciones mencionadas, respectivamente (Sánchez, 2019). La violencia en Perú ha aumentado dramáticamente en los últimos años, particularmente la violencia de género y los asesinatos. Sin embargo, tal y como se evidencia en el informe, “hasta noviembre de 2019, ya se registran 10.000 evidencias de violencia en estudiantes

en los distintos niveles educativos”. Estas estadísticas demuestran inequívocamente que las diferentes formas de agresión son palpables en el entorno educativo (Berríos, 2019).

Los factores relevantes a tener en cuenta son los comportamientos agresivos, según el Ministerio de Salud, 8.000 estudiantes en Perú, entre niños y adolescentes, afirman haber experimentado maltrato psicológico en la escuela, y 4.000 de esos estudiantes han confirmado haber sufrido alguna vez agresión física dentro del establecimiento Educativo (Romero, 2019). El Sistema Especializado de Denuncia de Casos de Violencia Escolar señalaron que en el Perú, entre 2013 y 2019 se registraron 26.446 denuncias por conducta agresiva entre escolares en un contexto nacional. También resaltó que son predominantes en este tipo de conductas fue mayor en las instituciones educativas escolares públicas, concentrando el 84 por ciento de los hechos registrados, mientras que en las entidades privadas, por otro parte, este estudio, que tuvo una tasa de éxito del 16 por ciento, también señaló que Lima, con 9707 casos, tenía una alta prevalencia de conductas agresivas (Girón, 2019).

Se ha encontrado que el cociente emocional y la autoeficacia se correlacionan positivamente, según una investigación reciente en Lima, la escrupulosidad, la cortesía, la conmoción y la iniciación a las experiencias también se han relacionado favorablemente con este tipo de actuación. Como resultado, aquellos que se desempeñaron mejor en la situación son respetados por sus compañeros, quienes fomentan en ellos este tipo de conducta en consecuencia, el rendimiento del equipo puede mejorar (Osnaya, 2020).

Según el informe de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho los índices de violencia escolar han ido en aumento, por lo cual a nivel de Ugel e Instituciones Educativas se optó por el apoyo de diversos psicólogos enviados por ONG, para aminorar los índices de violencias entre estudiantes mediante las prácticas del buen trato, donde por medio de dinámicas, como los juegos lúdicos e interacciones positivas entre estudiantes, mejoran su convivencia escolar, es así que en una I.E de San Juan de Lurigancho en el año 2022, con motivo de apoyo al plan instaurado por la Ugel 05, se desarrollaron actividades relacionadas a los juegos cooperativos,

donde se fomentaron las practicas del buen trato y respeto al compañero, estos juegos se desolvieron en la horario de recreo, educación física y tutoría.

Se desarrolló como problema general: ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos cooperativos (JC.) y la conducta agresiva en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho, 2023?, se tuvo como objetivos específicos: (a) ¿Cuál es la relación que existe entre los JC. y la agresividad física en estudiantes de primaria de una I.E de SJL.,2023?, (b) ¿Cuál es la relación que existe entre los JC. y la agresividad verbal en estudiantes de primaria de una I.E de SJL.?, y (c) ¿Cuál es la relación que existe entre los JC. y la agresividad psicológica en estudiantes de primaria de una I.E De SJL., 2023?

La justificación teórica de esta investigación se basó en la consideración de sintetizar nuevos conocimientos a partir de la epistemología de los conocimientos preexistentes en los juegos cooperativos y conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa Pública de San Juan de Lurigancho. El manejo de esta información es relevante para el sector educativo y satisfactorio para los planes de estudio de cada asignatura.

De acuerdo a la justificación metodológica de la investigación se fundamentó en los aspectos metodológicos convenientes que fue aplicada para el desarrollo de la indagación tales como el aspecto metodológico hipotético deductivo, metodología estadística y el discernimiento de los aspectos metodológicos que se aplicaron, para la recopilación de la información, por consiguiente una vez finalizando el estudio, sea de utilidad para estudios futuros en educación y sirvan las metodologías y técnicas que se utilizaron.

Por último, de acuerdo con la justificación práctica del estudio, se basó en que se utilizará para ayudar a las instituciones educativas del sector público a implementar los juegos cooperativos y así manejar la conducta agresiva de algunos estudiantes. Por otro lado, estar en continua capacitación con los docentes para que puedan implementar recursos tecnológicos en cada sesión.

Este estudio fue significativo desde una perspectiva metodológica porque ayudó a alcanzar el objetivo de comprobar la correlación de las variables de estudio y porque el marco metodológico que establece será un estándar para futuros

estudios correlacionales. Este estudio fue fundamental porque ayudará a que el nivel primario de la Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, crezca y se mejoren las estrategias para potenciar la aplicación práctica de las actividades de tiempo libre a través de su desempeño dentro de la construcción de la disminución de la agresividad a través de las actividades educacionales.

Se estableció como propósito general; Determinar la relación que existe entre los Juegos cooperativos y la conducta agresiva en estudiantes de primaria de una I.E de SJL, 2023, desarrollándose como propósitos específicos; (a) Determinar la relación que existe entre los JC y la agresividad física en estudiantes de primaria de una I.E de SJL.,2023, (b) Determinar la relación que existe entre los JC y la agresividad verbal en estudiantes de primaria de una I.E de SJL.,2023, y (c) Determinar la relación que existe entre los JC. y la agresividad verbal en estudiantes de primaria de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.

La hipótesis general de la investigación fue: Existe una relación significativa entre los Juegos cooperativos y la conducta agresiva en estudiantes de primaria de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2023. Como hipótesis específicas (a) Existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad física en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho, 2023. (b) Existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho, 2023. (c) Existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho, 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

Según Díaz et al. (2022) desarrollo en su investigación conocer la consolidación de las competencias sociales a través de los juegos cooperativos, esto como estrategia pedagógica en alumnos de nivel primario, con el propósito de que les permita a los estudiantes a mejorar en sus habilidades sociales, permitiendo la relación entre ellos, trabajando en grupo, dónde directamente fortifican en la resolución de conflictos, creando lazos de amistad y compañerismo. La metodología usada fue cuantitativa, tomando en cuenta la participación de 20 colegiales de nivel primario. El resultado obtenido mostró que los juegos cooperativos aportan un alto impacto en la consolidación de las competencias sociales de los escolares de nivel primario, poniendo énfasis en las habilidades blandas como son, la escucha activa, la comunicación asertiva, el diálogo y la empatía. Llegando a la conclusión que los alumnos del nivel primario expresan sus emociones y habilidades libremente, esto gracias a que los juegos cooperativos ayudan al desenvolvimiento social evitando así conductas agresivas.

De igual manera, según Vásquez (2021) en su artículo buscó analizar cómo los juegos cooperativos forman parte de una estrategia favorable en el trato personal en los estudiantes. Estudio de enfoque cuantitativo, siendo un total de 38 estudiantes como muestra, gracias a esta investigación se pudo conocer que los juegos cooperativos ayudan en mejorar la comunicación social en las aulas de estudio, esto genera un impacto positivo en la convivencia escolar; no dejando de lado que en la actualidad se retomó al contacto físico en las diversas instituciones de todos los niveles educativos, lo que permite que los juegos cooperativos promuevan mejores interacciones, teniendo como base la igualdad, dejando de lado todo acto que disrumpa la convivencia social.

Asimismo, según García y Salomón (2020) en su artículo buscaron medir el grado de trabajo en equipo que muestran los alumnos de primaria durante las clases de educación física. Para el análisis de los hallazgos se utilizó una metodología no experimental con un diseño descriptivo y un enfoque cuantitativo. Había 25 estudiantes en el área. El resultado final fue de 562 puntos, lo que representa el 56,2 % del grupo en comparación con los que participaron en el juego

cooperativo. Las tasas de aprobación son generalmente muy bajas porque los estudiantes no están interesados o atraídos por interactuar con otros compañeros de clase. De acuerdo con los resultados obtenidos para las niñas, solo 320 obtuvieron la puntuación máxima de 560, lo que representa un porcentaje general del 32 %, mientras que los niños obtuvieron 440, lo que representa el 24,2 %, lo que indica que los niños se mostraron menos interesados en interactuar con otros compañeros de clase.

Asimismo, según Aparicio et al. (2020) en su investigación buscó conocer y examinar cual es el grado de conductas poco pasivas, aplicando un modelo en base a pronóstico ante posibles conductas negativas. Estudio tipo básica, cuantitativa y no experimental, contando con 501 estudiantes entre 8 y 12 años de una institución educativa en Alicante como muestra, utilizó la encuesta. El resultado mostró que el 21% de estudiantes encuestados muestran comportamientos agresivos de manera física, por otro lado, el 25% de estudiantes muestran conductas de ira, el 17% de estudiantes muestran conductas agresivas que en comparación al primer grupo dichos estudiantes lo hacen de manera verbal y finalmente el 39% de estudiantes mostraron conductas hostiles; cabe resaltar que se presenta mayor conducta agresiva en los niños en comparación a las niñas. También se encontró que las tasas de comportamiento agresivo hacia los compañeros masculinos eran significativamente más altas en promedio en comparación con las niñas en términos de agresión física ( $p = 0,000 < 0,01$ ) así como la rabia ( $p=0,003 < 0,05$ ). Por último, se confirmó conexión significativa con las variables estudiadas de la conducta agresiva y el rechazo escolar.

Asimismo, según Quinga et al. (2020) investigó el papel que juegan los juegos cooperativos en el crecimiento de los adolescentes. Fue un estudio cuantitativo. Se incluyó una muestra de 30 personas. El Liceo Campoverde ha tenido en cuenta el crecimiento de las habilidades sociales con cierta preocupación por potenciar el desempeño de las actividades cooperativas, y ha llegado a la deducción de que los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en el trabajo cooperativo entre los adolescentes de 16 a 18 años.

En referencia al tema según Gonzales (2018) en su artículo buscó desarrollar y fortificar las buenas conductas en lugares de sano esparcimiento



gracias a los juegos cooperativos para el manejo de la agresividad. Estudio tipo básica, enfoque cuantitativo, correlacional, contando como población a profesores y alumnos de la institución educativa Luisa Cáceres de Arismendi, siendo una muestra de 11 participantes. El resultado obtenido, se enfocó en que los juegos cooperativos promueven la participación, esto ayudará en crear ambientes de dialogo, el propósito de los juegos cooperativos que buscan frenar comportamientos agresivos, la mejora en actitudes sociales, solidaridad y la sensibilización. La investigación está dada de forma irregular con el objetivo de que los estudiantes aprendan a socializar, aplicando estrategias comunicativas.

Entre las investigaciones nacionales podemos mencionar: Agurto et al. (2022) en sus estudios planteó como propósito delimitar cual era la conexión de la conducta agresiva y los juegos cooperativos en los escolares de nivel primario. La metodología es cuantitativa correlacional y de tipo transversal, con un total de 32 estudiantes de nivel primario. Los instrumentos utilizados se basan en un cuestionario y una ficha de cotejo. El resultado generado evidencia que existe una conexión inversa de la conducta agresiva y los juegos cooperativos con un  $Rho = -0,538$  siendo una correlación inversa y significativa.

De igual manera, Cabanillas (2020) en su trabajo de exploración se propuso comprobar cuáles son los comportamientos que tienen los juegos pedagógicos en el descenso de la agresividad en alumnos de nivel primario. El diseño que se aplicó fue cuantitativo, donde el instrumento de recopilación de datos fueron 2 encuestas, con un total de 84 estudiantes como muestra, divididos en 2 grupos de la misma proporción donde les aplicaron una muestra experimental y de control. Resultados: Se comprobó la existencia de agresividad, siendo el 35,71% de alumnos situados en este nivel. Conclusión: Los juegos pedagógicos ayudan en el decrecimiento de violencia en los alumnos de nivel primario.

Asimismo, Yañez (2019) en sus estudios buscó determinar si los juegos cooperativos facilitan al mejoramiento de competencias sociales en alumnos de nivel primario. Estudio no experimental, cuantitativo, con muestra de 42 estudiantes del nivel primario, teniendo como mecanismo de recolección de datos 2 test antes y después de los juegos cooperativos. En primera instancia se pudo identificar que los estudiantes de nivel primario no cuentan con habilidades sociales desarrolladas,

al realizar los test mostró que los estudiantes lograron un nivel intermedio de competencias sociales, con un p-valor de  $0,846 = 0,05$ . Conclusión: Los juegos cooperativos no ayudan en el logro de competencias sociales.

De igual manera, Haro (2019) en su investigación para conocer el grado en que los juegos cooperativos influyen en el comportamiento agresivo, se realizó un estudio correlacional con 52 niños y 38 niñas de 3º de primaria como muestra. De acuerdo con los hallazgos, hubo una fuerte asociación entre las variables. (Rho = -0,845;  $p=0,00$  0,01). De manera similar, correlaciones significativas entre la dimensión cooperación y verbal con un Rho = -0.829;  $p=0.00$  0.01, física con un Rho = -0.762;  $p=0.00$  0.01 y psicológica con un Rho = -0.787;  $p=0.00$  0.01 Asimismo se descubrieron los niveles de agresividad. Igualmente, Gonzales (2019) en su trabajo de investigación se propuso a reducir el comportamiento agresivo en los alumnos de nivel primario, dichas conductas agresivas se evidencian mediante insultos entre estudiantes, ignorando las opiniones de los demás, dificultades al momento de trabajar en grupo, peleas y burlas entre ellos. Estudio cuantitativo, no experimental, teniendo como representantes a 185 alumnos de nivel primario. Los resultados obtenidos evidenciaron la eficacia que tienen las estrategias para reducir el comportamiento agresivo en los alumnos.

Además, según Mariños (2019) en su investigación se propuso establecer el comportamiento que tienen los talleres de relación social en la reducción de comportamientos agresivos en alumnos de nivel primario. Con respecto a la metodología fue aplicada y de tipo cuantitativo, teniendo como medio una ficha de expectación y la técnica de indagación, para esto se usó encuestas, considerando a 20 estudiantes como muestra, dicho instrumento fue evaluado por especialistas. Con respecto a los resultados obtenidos señaló la diferencia entre las encuestas realizadas, las conductas agresivas físicas con un puntaje de 8.9, las agresiones verbales con un puntaje de 7.9; por otro lado, de manera general entre las encuestas. Conclusión: Los talleres de relación social ayuda en el descenso de los comportamientos violentos en los alumnos de nivel primario.

Como toda investigación debe de tener un sustento teórico práctico, es por ello que según Moro y Domínguez (2019) demostraron que los juegos cooperativos son actividades de índole recreativo, que mucho más que ganar busca afincar al

individuo con el grupo con el que trabaja, esto para lograr el mismo objetivo compartido. Del mismo modo los juegos cooperativos buscan reducir las alteraciones agresivas mediante las competencias blandas que cada individuo logra percibir, dichos juegos promueven actitudes sensibles, comunicación, aspectos cooperativos y solidaridad. Los juegos buscan la participación activa de todos los individuos. Por otro lado, los juegos cooperativos buscan lograr reducir la agresión promoviendo el comportamiento, comunicación y solidaridad; involucrando a los individuos a cumplir con actividades de manera eficiente.

Valencia (2010) mencionó que el componente de recreación dirigida del juego cooperativo es ideal para enseñar sobre la convivencia pacífica porque “permite el refuerzo y/o desarrollo de patrones de comportamiento, capacitando a los individuos para enfrentar y superar con éxito los requerimientos del medio”. Funciona como una herramienta de socialización lúdica, para afrontar mejor las crisis de la vida actual y futura, así como promover lugares para encontrarse, alegría y disfrute entre los estudiantes, y propiciar un cambio positivo en el desfile.

Omeñaca (2019) mencionó que los elementos del juego cooperativo son, la aceptación, participación y por ende la diversión, cambiando de enfoque a los juegos tradicionales, prevaleciendo la participación, la comunicación y la cooperación, estas características incitan al individuo al desarrollo de habilidades de acción social. Por lo tanto, los juegos cooperativos buscan reducir el nivel de agresión que se presenta en los escolares de nivel primario, se basa más en la diversión que una competencia eliminando comportamientos que no ayudan al crecimiento social escolar en los estudiantes de cualquier nivel educativo.

Según Nash (1990) menciona que los juegos cooperativos en términos de teoría de juegos, constituyen el paradigma más básico. Un juego de regateo es jugado por un grupo de personas (jugadores) que pueden elegir entre una variedad de opciones. Contrariamente a otras teorías de elección social, cuando no hay unanimidad, solo hay una opción viable, conocida como la alternativa en desacuerdo.

De acuerdo con Mielles-Barrera et al. (2020) mencionaron que la teoría plagetiana del juego, donde presenta la forma de participar de los individuos en un momento determinado, por lo que, es necesario en el transcurso de absorción de

la realidad, saber reconocerla, aceptarla y construirla, según sea necesario para cubrir alguna carencia social en los individuos. Por otro lado, las habilidades motoras cumplen un rol importante en el progreso del individuo, estas habilidades serán base en el desarrollo de orígenes y la evolución de los juegos cooperativos.

Con respecto a las dimensiones, Paredes (2019) mencionó que los juegos cooperativos cuentan con 3 dimensiones, las cuales son; dimensión 1, cooperativa, Los individuos efectúan sus actividades en grupos de interés, donde la cooperación se da de manera recíproca, teniendo como objetivo, no solo es el logro de resultados de manera inmediata, también busca la participación igualitaria de todos los miembros, creando en ellos el espíritu de alcanzar una meta en conjunto dónde el punto clave es la colaboración.

La dimensión 2, es la participación, siendo un elemento importante en la elaboración de actividades, es resaltante el desarrollo de acciones que regulen, creando un sistema basado en roles, reglas, normas y políticas; por otro lado, la participación busca incentivar a los individuos a realizar sus actividades de una manera particular, teniendo un objetivo en común, alcanzando metas y por ende es un apoyo en los grupos de interés.

Finalmente, la dimensión 3, interacción, son los tratos que reciben los grupos de interés que buscan aportar elementos sociales para el logro del aprendizaje, es una herramienta que sirve para preservar de manera activa las actividades, favoreciendo su aprendizaje. En el desarrollo de la interacción cada individuo va a ser diferente a lo largo del periodo en el cual se está desarrollando dicha dimensión.

Con respecto a la conducta agresiva, según Guzmán (2018) con el paradigma del determinismo biológico, La naturaleza distintiva de la agresión se destaca en esta línea. Los elementos que se consideran "interiores" y definatorios de la persona proporcionan la mayor parte de la explicación. En otras palabras, lo que hay "dentro" de cada persona explica perfectamente el origen de la agresión.

Estevéz et al. (2015) mencionó que la conducta agresiva son acciones que encamina a una persona a ocasionar intencionalmente un dolo ya sea verbal, física o psicológica a otra persona, siendo el comportamiento agresivo una conducta que se desarrolla en la sociedad. Según Aparicio et al. (2020) afirma que el comportamiento agresivo de los individuos que convivimos en la sociedad busca

hacer un tipo de daño a otro individuo, mediante acciones poco saludables. De acuerdo con Shaffer (2000) menciona que la teoría de la evolución de la información social propone un estado psicológico en los individuos teniendo influencia de las experiencias sociales. Esta teoría busca comprender como los individuos prefieren solucionar sus problemas mediante la agresividad que solucionar de manera coherente.

La teoría de la frustración, Díaz (2018) mencionó a esta teoría como un motivo fundamental en la aparición de conductas agresivas, esto a la larga se convierte en agresiones físicas, verbales y psicológicas, convirtiendo cualquier característica positiva en obstáculo para el logro de metas, al no llegar a cumplir las metas programadas, el individuo llega a la frustración generando en ellos conductas poco favorables relacionadas a la agresividad, haciendo que ocupen cualquier cosa con tal de lograr sus metas, teniendo presente la agresión como parte importante para el logro de estas, siendo algo negativo en la sociedad.

Con respecto a las dimensiones López (2018) propuso 3 dimensiones basadas a conducta agresiva, teniendo en cuenta la violencia física, agresividad de palabra y agresividad psicológica. Como dimensión 1, la violencia física, actúa de referencia al comportamiento basado en la fuerza que tiene un individuo hacia otro individuo, generando una intimidación esto con el fin de interés personales como son, inferencia de control, obligación a que los demás individuos realicen acciones en contra su voluntad, utilizando medidas poco usuales que de todas las perspectivas son malas, siendo el golpear, empujar, morder, empujar, entre otros.

Dimensión 2, agresión verbal, esta conducta agresiva involucra acciones poco usuales dónde la principal amenaza es la voz con una serie de concurrencias que tienen como finalidad agredir, amenazar, insultos, rechazos, entre otros.

Por último, dimensión 3, agresión psicológica, es dónde prevalece el acoso y sus diferentes variables, que buscan intimidar a otro individuo mediante críticas, conductas e insultos que afectan directamente con la seguridad e intereses de los demás individuos, de igual manera reduce la seguridad, el estado emocional y la autoestima; generando en ellos preocupaciones, angustias y sobre todo inseguridades.

## METODOLOGÍA

### 3.1. Tipo y diseño de Investigación

El tipo de investigación fue básica. De acuerdo a Ríos (2017) afirma que es abstracto y busca sistematizar epistemologías teóricas, principios y leyes. Esta es la base de los estudios prácticos, pero no los desarrolla. Este tipo de investigación usa cuidadosamente procedimientos, a pesar de la falta de aplicación directa, este tipo de investigación en pro del progreso científico es importante porque proporciona un amplio nivel de generalización y abstracción para ofrecer formulaciones hipotéticas que puedan ser utilizadas posteriormente.

El método fue cuantitativo. De acuerdo a Cohen y Gómez (2019) quienes dicen que la investigación cuantitativa involucra medición, estimación y predicción. El análisis utiliza coeficientes, índices, modelos estadísticos descriptivos y explicativos y otras fuentes de menor o mayor complejidad. Por lo tanto, se utilizaron métodos cuantitativos para justificar la precisión de la prueba utilizando datos recopilados de muestras de prueba validadas por los instrumentos y jueces expertos en el tema.

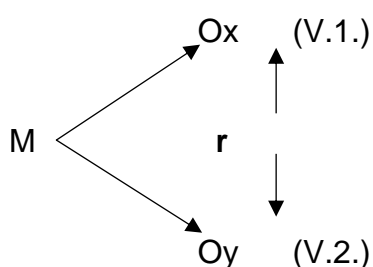
Asimismo, este estudio tuvo un diseño no experimental, donde los que participan de la investigación fueron analizados en su contexto, no alterando ningún escenario, así mismo, no se alteran las variables. Con un nivel de tipo descriptivo-correlacional, considerando que describe las variables, realizando una asociación de las variables (Arias, 2020).

La exploración será de corte transversal ya que se aplica y desarrolla en un solo momento y con un método hipotético según (Arias, 2020).

Se usó el método Hipotético-deductivo, de acuerdo a Bernal (2016) lo indica como un proceso que se basa de las aservaciones en disposición de los supuestos y busca impugnar las hipótesis, concluyendo de ellas soluciones que la verdad debe ser presentada a ellos.

## Diseño de Investigación Correlacional

FIGURA 1



*Nota;* Fuente Hernández-Sampieri y Mendoza (2018).

Donde :

M = Muestra estudiantes del primaria de una Institución Educativa

**Pública del distrito de San Juan de Lurigancho**

V1 = Juegos cooperativos

V2 = Conducta agresiva

r = Relación entre variables

### 3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Juegos Cooperativos

#### **Definición conceptual:**

La ausencia de un ganador y un perdedor claros en los juegos cooperativos es un componente clave, ya que hace que sea más probable que todos tengan éxito sin correr el riesgo de fracasar (Granado y Garayo, 2021).

#### **Definición operacional:**

La operacionalización de la variable 1: Los juegos cooperativos se realizó en base a sus tres dimensiones: Dimensión uno: Cooperativa, Dimensión dos: Participación y Dimensión tres: Interacción, distribuidas en 18 ítems.

#### **Indicadores:**

Habilidad para solucionar tareas, correspondencia, socializar, colaboración estudiantil, colaboración los participantes, búsqueda de soluciones, ambiente de familiaridad, recíproca implicación, condiciones afables y comunicación efectiva.

**Escala de medición.** Ordinal, Escala de Likert.

## **Variable 2: Conducta Agresiva**

### **Definición conceptual de la variable 2:**

La agresión se define como el deseo de hacer daño a otra persona. Acto o estilo de comportamiento rápido y efectivo que responde cuando se enfrenta a circunstancias particulares de una manera más o menos adaptada. (Carrasco y González, 2006)

### **Definición operacional:**

La operacionalización de la variable 2: Conducta agresiva, se operacionalizó en base a sus tres dimensiones: Dimensión uno: Agresividad física, Dimensión dos: Agresividad verbal y Dimensión tres: Agresividad psicológica, distribuidas en 20 ítems

### **Indicadores:**

Altercados con los niños, agresiones a los demás, destroza cosas, se mofa de sus compañeros, pone sobrenombres a los demás, se fija en los desperfectos de los niños, se expresa con ofensas, observa con indiferencia a los demás, infunde miedo a sus compañeros, intimida a los demás, se expresa mal de sus amigos y tiene dificultades de relación con los demás.

Escala de medición. Ordinal, Escala de Likert

## **3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis**

### **Población:**

La población de estudio fue representada por 140 alumnos del nivel primaria de una Entidad de Educación Pública, Gallardo (2017) explica cómo la población es un eslabón fijo o variable en la síntesis con muchas especificidades, por lo que se pueden ampliar los hallazgos del estudio.

**Tabla 1**

Población de alumnos del Quinto grado del nivel primaria

Quinto grado	Número de estudiantes	%
A	35	25.0
B	34	24.0
C	36	26.0
D	35	25.0
Total	140	100.0

Nota. Datos tomados de las nóminas de matrículas quinto grado 2023



**Criterio de inclusión:**

- Estudiantes de ambos sexos: varones y mujeres.
- Estudiantes matriculados en una Institución Educativa Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.
- Estudiantes dispuestos a cooperar con el estudio.

**Criterio de exclusión:**

- Alumnos que no intervinieron en el llenado del cuestionario.
- Alumnos que no consumaron el cuestionario.

**Muestra**

Con respecto a la muestra, fue representada por 104 alumnos del nivel primaria de una Entidad de Educación Pública. Otzen y Manterola, (2017) menciona que la muestra accede a elegir aquellos asuntos posibles que admitan ser comprendidos. Esto, establecido en la asequibilidad e inmediación de los individuos para el indagador.

**Tabla 2**

*Distribución de la muestra de alumnos del Quinto grado del nivel primaria de una Institución Educativa del distrito de San Juan de Lurigancho.*

Quinto grado	Número de estudiantes
A	26
B	25
C	27
D	26
<i>Total</i>	<i>104</i>

*Nota.* En base a las nóminas del quinto grado

**Muestreo**

Según Sánchez et al. (2018) el muestreo fue probabilístico, teniendo cada componente de la población la oportunidad de ser elegido con la ayuda de los estudiantes que cumplieran con los requisitos de inclusión, se utiliza fórmula de población finita con 95% de probabilidad de certeza y 5% de error, en la presente

investigación se tuvo en cuenta a 104 alumnos de nivel primario de una entidad de Educación Pública.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.4.1 Técnicas**

Para Sánchez (2018) en la investigación se aplicó la encuesta. Para desarrollar la adquisición de información es necesaria definir las actividades propuestas en esta encuesta, calcular la tasa en el tiempo, contabilizar el número de observaciones, determinar la frecuencia de las observaciones, registrar las actividades a realizar y el análisis final de los resultados.

#### **3.4.2 Instrumento**

De acuerdo a Arias (2020) menciona que el instrumento es una herramienta que posee el fin de lograr el propósito de estudio, los instrumentos se aplican a la población, cabe resaltar que cada estudio debe de contar con una técnica y un instrumento, donde solo las encuestas y los test deben ser válidos para poder ser aplicados. El cuestionario sirvió como instrumento principal de recopilación de datos del estudio, compuesto por 18 interrogantes sobre la variable uno: Juegos cooperativos y 20 interrogantes sobre la variable dos: Conducta agresiva (Ver ficha técnica Anexo 7).

#### **Propiedades psicométricas de los juegos cooperativos**

La Escala de (CABS) fue desarrollada por Wood, Michelson y Flynn en 1978 con el objetivo de clasificar a los infantes asertivos, inhibidos y agresivos. Para ello, recomiendan una serie de situaciones hipotéticas de dar y recibir elogios, críticas, pedir y dar, admitir errores, ayudar, entablar conversaciones y obedecer órdenes. Esta posee 27 ítems de los cuales, cada uno tiene cinco posibles respuestas (positiva, positiva, muy comedida, comedida y agresiva), lo que indica un nivel respetable de consistencia.

#### **Propiedades psicométricas de la conducta agresiva**

Bermúdez y Quintero, adoptaron el Cuestionario de Agresión (Agresion Questionnaire AQ) de Buss y Perry (1992), por otro lado, el ajuste psicológico de QA en España incluye 29 ítems de Rodríguez, Peña, Graña (2002), y también hay otra forma abreviada de QA con 20 ítems de Morales. Codornu y Vigilia (2005).

### 3.4.3 Validez y confiabilidad

#### Validez

Arias (2020), indica que la validez escoge esa pertenencia de las deducciones de las indagaciones que lleva a aceptarlos como hechos incuestionables.

Las herramientas empleadas en esta indagación fueron aprobados por los cinco especialistas que se detallan seguidamente (Tabla 3).

**Tabla 3**

*Validación de Expertos*

	<i>Experto</i>	<i>Grado</i>	<i>Especialidad</i>	<i>Decisión</i>
1	Cántaro Mejía, Rosa	Magister Educación	en Metodóloga	Aplicable
2	Tamayo Mendoza, Ruth Mercedes	Magister Gestión Educativa	en Metodóloga	Aplicable
3	Chumpitaz Zevallos, Gisela Francisca	Mg. Psicopedagogía	en Metodóloga	Aplicable
4	Astucuri Papuico, Feed	Segunda especialidad Gestión escolar	en Estadista	Aplicable
5	Sáenz Loayza, Antonio	Doctor Educación	en Temático	Aplicable

Nota. Los instrumentos fueron validados por 5 expertos quienes determinaron que se aplique los cuestionarios.

## Confiabilidad

La confiabilidad se delimitó mediante el Alfa de Cronbach que fundamentó en valorar la estabilidad intrínseca de las interrogaciones de la pesquisa. El grado de expansión colectiva de los ítems de la escala se expresa en el alfa de Cronbach. Se trata de determinar la estabilidad de la respuesta de un medidor a un grupo de personas, independientemente del usuario del medidor o la duración del uso (Tuapanta et al., 2017).

**Tabla 4**

*Resultados de la Confiabilidad*

Variable	Alfa de Cronbach	Nivel
Juegos Cooperativos	0,907	Muy alto
Conducta Agresiva	0,878	Alto

\*\* . Resultados de la prueba de confiabilidad.

Se muestra los resultados de una prueba de confiabilidad de las herramientas realizada con 28 estudiantes, donde el Alpha de Cronbach para los juegos cooperativos fue de 0,907 y 0,878 para la conducta agresiva, índices altos que nos dan la fiabilidad para su aplicación.

### 3.5. Procedimientos

Para alcanzar la finalidad de este estudio se emplearon los procesos, (1) solicitar el permiso conveniente de la entidad educativa, (2) subyugar el instrumento de indagación a la ratificación de profesionales para establecer su acomodamiento y confidencialidad, y fiabilidad con el alfa de Cronbach. (3) Se emplearon las medidas de las variables y se almacenaron su información, (4) el proceso de reseñas se efectuó en el Excelv19. Por ello, en este procedimiento se confeccionaron las tablas, representaciones de la estadística descriptiva, asimismo empleando el SPSS. V.26 se estableció la confidencialidad por medio del Alfa de Cronbach y brindó ayuda en la verificación de suposiciones, empleándose el estadístico de Spearman.

### **3.6. Método de análisis de datos**

El proceso de los datos se efectuó empleando estadísticas de carácter descriptivo, los cuales que produjeron deducciones representativas para las variables juegos cooperativos y conductas agresivas, por otro lado, se establecieron los niveles para cada una de las variables. utilizando el coeficiente Rho de Spearman, las estadísticas inferenciales ayudaron a verificar las hipótesis. La rho de Spearman se utiliza cuando ambas variables son ordinales y cuantitativas (Córdova, 2018).

Según Martínez et al. (2009) la prueba rho de Spearman, se basa en la intuición y fácil de interpretar, por otro lado, la muestra de Spearman es la estadística en función a la muestra, utilizado para antecedentes para pruebas no paramétricas.

### **3.7. Aspectos éticos**

En el progreso de esta exploración se presentaron 4 aspectos éticos. 1) Principio de beneficencia: Con respecto a este aspecto, hace relevancia en relación al propósito de esta investigación, siendo un aspecto importante los beneficios que traerá este en la investigación, generando beneficios en la comunidad educativa, no dejando de lado los derechos presentes en esta investigación. 2) No maleficencia: La información obtenida será utilizada únicamente a favor del campo académico, poniendo por delante la anonimidad de los participantes que aportaron en esta investigación. 3) Autonomía: Con respecto a este principio se toma en cuenta el consentimiento de las personas responsables de los estudiantes de primaria, siendo estos padres y tutores, respetando su criterio al momento de participar en esta investigación; y 4) Justicia: Este proceso brinda la programación en el progreso de las herramientas realizados en la institución educativa, dónde se les otorgó el mismo tiempo en el desarrollo del relleno de los instrumentos, de igual manera, prevalece la atención inmediata de alguna dificultad durante el llenado del cuestionario.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Análisis de los resultados descriptivos

#### 4.1.1. Análisis descriptivo para el objetivo general

**Tabla 5**

*Tabla cruzada entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva*

			V2 Conductas agresivas		
			Bajo	Medio	Total
V1 Juegos cooperativo	Bajo	Recuento	0	5	5
			0,0%	4,2%	4,2%
	Medio	Recuento	18	8	26
			15,0%	6,7%	21,7%
	Alto	Recuento	76	13	89
			63,3%	10,8%	74,2%
Total		Recuento	94	26	120
		% del total	78.3%	21.7%	100.0%

\*\* . Resultados de las tablas cruzadas de las variables.

En la Tabla 5, se muestra que los juegos cooperativos un 21,7% de los estudiantes desarrollan los juegos cooperativos en un nivel medio, por lo que sus conductas agresivas están en un nivel medio con un 10,8%. El 74,2% de los estudiantes desarrollan los juegos cooperativos en un nivel alto y un 63,3% desarrollan sus conductas agresivas en un nivel bajo.

#### 4.1.2. Análisis descriptivo del objetivo específico 1.

**Tabla 6**

*Tabla cruzada entre los juegos cooperativos y la agresividad física*

			V1 D1 Agresividad física		
			Bajo	Medio	Total
V1 Juegos cooperativos	Bajo	Recuento	2	3	5
			1,7%	2,5%	4,2%
	Medio	Recuento	14	12	26
			11,7%	10,0%	21,7%
	Alto	Recuento	59	30	89
			49,2%	25,0%	74,2%
Total	Recuento		75	45	120
	% del total		62,5%	37,5%	100,0%

\*\**. Resultados de la tabla cruzada.*

En la Tabla 6, se estima que el 49,2% de los estudiantes tienen niveles bajos de agresión física y el 4,2% tienen niveles bajos de juego cooperativo. El 74,2% de los escolares desarrollaron sus juegos cooperativos con niveles altos, un 21,7% nivel medio y un 4,2% en niveles bajos (Anexo 11).

#### 4.1.2 Análisis descriptivo del objetivo específico 2.

**Tabla 7**

*Tabla cruzada entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal*

			V2 D2 Agresividad verbal			
			Bajo	Medio	Alto	Total
V1 Juegos cooperativos	Bajo	Recuento	0	5	0	5
			0,0%	4,2%	0,0%	4,2%
	Medio	Recuento	20	6	0	26
			16,7%	5,0%	0,0%	21,7%
	Alto	Recuento	74	11	4	89
			61,7%	9,2%	3,3%	74,2%
Total		Recuento	94	22	4	120
		% del total	78,3%	18,3%	3,3%	100,0%

\*\* . Resultados de la tabla cruzada.

En la Tabla 7, se muestra los resultados de los juegos cooperativos y la agresividad verbal, donde se halló al 74,2% de los escolares desarrollaron niveles altos los juegos cooperativos y al 61,7% desarrolló en un nivel bajo la agresividad verbal, en un 9,2% en un nivel medio y un 3,3% en niveles altos (Anexo 11).



### 4.1.3. Análisis descriptivo del objetivo específico 3.

**Tabla 8**

*Tabla cruzada entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica*

			V2 D3 Agresividad psicológica		
			Bajo	Medio	Total
V1 Juegos cooperativos	Bajo	Recuento	0	5	5
			0,0%	4,2%	4,2%
	Medio	Recuento	12	14	26
			10,0%	11,7%	21,7%
Total	Alto	Recuento	77	12	89
			64,2%	10,0%	74,2%
	Recuento		89	31	120
	% del total		74,2%	25,8%	100,0%

\*\**. Resultados de la tabla cruzada.*

En la Tabla 8, se visualiza el resultado de los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en una entidad educativa, donde se tuvo que el 64,2% de los alumnos tienen un nivel de agresividad psicológica baja y del mismo modo los juegos cooperativos tienen 74,2% en niveles altos, un 21,7% nivel medio y un 4,2% en niveles bajos (anexo 11).

## 4.2. Análisis inferencial

### 4.2.1. Contrastación de la hipótesis general

**Tabla 9**

*Prueba de correlación en los juegos cooperativos y las conductas agresivas*

		V1Juegos cooperativos	V2 Conductas agresivas
Rho de Spearman	V1Juegos cooperativos	1,000	,448**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	120

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 9 muestra los datos que indican la Prueba de correlación en los juegos cooperativos y las conductas. En base a los hallazgos de la Tabla 9, se encontró que el p valor = 0,000 para las variables y es menor a 0,01, en base a dicho criterio se refutó la Ho y se asumió la Ha. Conclusión: Con un Rho= 0.448 siendo una correlación moderadamente positiva, existe una relación significativa entre las variables.

#### 4.2.2. Contrastación de la hipótesis específica 1

**Tabla 10**

*Prueba de correlación entre los juegos cooperativos y la agresividad física*

			V1 Juegos cooperativos	V2D1 Agresividad física
Rho de Spearman	V1Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000	,282**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	120	120

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La Información que muestra una correlación entre la agresión física en los juegos cooperativos. La Tabla 10, muestra que el p valor = 0,002 < 0,01, para las variables analizadas y teniendo en cuenta los criterios estadísticos, se refutó la Ho y se asumió la Ha. Conclusión: Las variables están significativamente correlacionadas, con un rho = 0.282 que significa una correlación débilmente positiva.

### 4.2.3. Contrastación de la hipótesis específica 2

**Tabla 11**

*Prueba de correlación entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal*

			V1 Juegos cooperativos	V2D2 Agresividad verbal
Rho de Spearman	V1Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000	,293**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	120	120

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La Información que muestra la prueba de correlación en juegos cooperativos entre agresión verbal. La Tabla 11, demostró resultados de la correlación de las variables analizadas en donde el p valor = 0,001 siendo menor a 0,01, rechazándose la Ho y aceptándose la Ha. Conclusión: Con un Rho= 0,293, existe una relación marginalmente positiva entre la agresión verbal y los juegos cooperativos.

#### 4.2.4. Contrastación de la hipótesis específica 3

**Tabla 12**

*Tabla de correlación entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica*

			V1 Juegos cooperativos	V2D3 Agresividad psicológica
Rho de Spearman	V1Juegos cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000	,492**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	120	120

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Datos que indican la correlación entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica. En la Tabla 12, se evidencian los hallazgos de la correlación de las variables analizadas, en donde se encontró un p valor = 0,000 < 0,01, se refutó la Ho y aceptándose la Ha. Conclusión: Las variables tienen una relación significativa con Rho = 0.492.

## V. DISCUSIÓN

Encontrar el vínculo entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en escolares de primaria de un colegio público, fue el objetivo general del estudio. De acuerdo con el análisis descriptivo, el 6,7% de los que respondieron la encuesta que reportaron un nivel medio de comportamiento agresivo estaban relacionados con el 63,3% de los estudiantes que reportaron jugar juegos cooperativos con frecuencia en un nivel alto.

El análisis inferencial indicó que los juegos cooperativos y la conducta agresiva se relacionaron con un  $Rho = 0,448$  y significativa en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública en San Juan de Lurigancho, 2023 y  $p = 0.00 < 0.01$ . Por tanto, a medida que hay mejora en los juegos cooperativos entre los alumnos, disminuye el nivel de comportamiento agresivo.

En concordancia, el resultado al estudio de González (2018) encontró que, los juegos cooperativos reducen la agresividad en los alumnos, pero lo hacen fomentando mejores actitudes de comunicación, solidaridad, conciencia y respeto. Los juegos cooperativos también tienden a fomentar la participación inclusiva, aumentar los niveles sociales entre personas iguales y fomentar un ambiente de diálogo y cooperación entre las personas.

Divergiendo con Haro (2019) quien verificó un vínculo en los juegos cooperativos y el comportamiento agresivo ( $\rho = -0.845$ ;  $p = 0.00 < 0.01$ ). La razón de esta forma inversa de relación es que, de acuerdo con Aparicio et al., (2020), afirma que el comportamiento coercitivo constituye un comportamiento agresivo cuando se hace con la intención de infligir daño a los demás.

Según la teoría de los juegos de Piaget, jugar un juego involucra a los niños en un entorno particular donde ayudan a reconocer, aceptar y construir la realidad (Salazar, 2017). Al proponer juegos cooperativos y relaciones de beneficio mutuo, integramos interacciones sociales positivas con entornos saludables, cuyas realidades manifiestas promueven la integración, la empatía, la solidaridad, la cooperación y la recreación, crean conciencia por el mundo y promueven en gran medida la conservación del medio ambiente. Debido a que el concepto real del

juego es la cooperación, aumenta la adaptabilidad, el trabajo en equipo y reduce el comportamiento agresivo y los juegos con comportamiento agresivo.

De ello se deduce la implicación y apertura de los niños. La interacción de los juegos cooperativos a una edad temprana es crucial para ellos, debe haber un proceso de crecimiento personal, emocional y social y seguimiento por parte de un tercero neutral, como el profesor, que garantiza el cumplimiento de las normas del juego y la interacción se basan en la cooperación y la equidad. El mediador puede intervenir y cambiar las reglas en los momentos apropiados o durante el proceso mismo y la mecánica del juego, donde los infantes generalmente se sienten bienvenidos, y lo es que, debido a esta capacidad de interacción, uno estaría obteniendo conocimiento de la realidad. Es alentador ver cómo se va incorporando al desarrollo una conciencia social de cooperación. Por eso se afirma que no hay hostilidad ni discriminación hacia los demás. Incluso en algunos videojuegos, es posible un comportamiento agresivo. Para ella, el valor de la supervisión de un adulto lo practican tanto los niños como las niñas.

Estevéz et al. (2015) mencionó que la conducta agresiva son acciones que encamina a una persona a ocasionar intencionalmente una acción perjudicial ya sea verbal, física o psicológica a otro individuo, siendo el comportamiento agresivo una conducta que se desarrolla en la sociedad. Según Aparicio et al. (2020) afirma que el comportamiento agresivo de los individuos que convivimos en la sociedad busca hacer un tipo de daño a otro individuo, mediante acciones poco saludables. De acuerdo con Shaffer (2000) menciona que la teoría de la evolución de la información social propone un estado psicológico en los individuos teniendo influencia de las experiencias sociales. Esta teoría busca comprender como os individuos prefieren solucionar sus problemas mediante la agresividad que solucionar de manera coherente.

La teoría de la frustración, Díaz (2018) mencionó a esta teoría como un motivo fundamental en la aparición de conductas agresivas, esto a la larga se convierte en agresiones físicas, verbales y psicológicas, convirtiendo cualquier característica positiva en obstáculo para el logro de metas, al no llegar a cumplir las metas programadas, el individuo llega a la frustración generando en ellos conductas poco favorables relacionadas a la agresividad, haciendo que ocupen cualquier cosa

con tal de lograr sus metas, teniendo presente la agresión como parte importante para el logro de estas, siendo algo negativo en la sociedad.

Con relación al objetivo específico 1, investigar la relación en los juegos cooperativos y el comportamiento físico agresivo en niños de primaria en escuelas públicas. En esta línea, se descubrió que el 10% de los alumnos que participaban en juegos cooperativos en un nivel medio se correlacionaba con el 49% de los alumnos que presentaban niveles bajos de agresión física. demostrando que existe una conexión entre la agresión física y los juegos cooperativos en escolares de primaria en el año 2023 ( $Rho = 0,282^{**}$ ;  $p=0,0020<0.01$ ).

Convergiendo con Aparicio et al. (2020) quien demostró como resultado que el 21% de estudiantes encuestados muestran comportamientos agresivos de manera física, por otro lado, el 25% de estudiantes muestran conductas de ira, el 17% de estudiantes muestran conductas agresivas que en comparación al primer grupo dichos estudiantes lo hacen de manera verbal y finalmente el 39% de estudiantes mostraron conductas hostiles; cabe resaltar que se presenta mayor conducta agresiva en los niños en comparación a las niñas.

Concordando con Omeñaca (2019) mencionó que los elementos del juego cooperativo son, la aceptación, participación y por ende la diversión, cambiando de enfoque a los juegos tradicionales, prevaleciendo la participación, la comunicación y la cooperación, estas características incitan al individuo al desarrollo de habilidades de acción social. Por lo tanto, los juegos cooperativos buscan reducir el nivel de agresión que se presenta en los escolares de nivel primario, se basa más en la diversión que una competencia eliminando comportamientos que no ayudan al crecimiento social escolar en los estudiantes de cualquier nivel educativo.

Concordando con las dimensiones de López (2018) quien señaló que la dimensión 1, la violencia física, actúa de referencia al comportamiento basado en la fuerza que tiene un individuo hacia otro individuo, generando una intimidación esto con el fin de interés personales como son, inferencia de control, obligación a que los demás individuos realicen acciones en contra su voluntad, utilizando medidas poco usuales que de todas las perspectivas son malas, siendo el golpear, empujar, morder, empujar, entre otros.



Divergiendo con el estudio de Haro (2019) Encontraron una correlación negativa significativa entre el tamaño del juego cooperativo y el nivel de agresión física ( $Rho = -0,762$ ;  $p=0,00$ ). Además, hubo una correlación débilmente significativa entre el tamaño del juego involucrado y la intensidad de la agresión física ( $Rho = -0.817$ ;  $p=0.00$ ).

De acuerdo con Mielles-Barrera et al. (2020) mencionaron que la teoría piagetiana del juego, donde presenta la forma de participar de los individuos en un momento determinado, por lo que, es necesario en el transcurso de absorción de la realidad, saber reconocerla, aceptarla y construirla, según sea necesario para cubrir alguna carencia social en los individuos. Por otro lado, las habilidades motoras cumplen un rol importante en el progreso del individuo, estas habilidades serán base en el desarrollo de orígenes y la evolución de los juegos cooperativos.

Por tanto, podemos concluir que el papel del profesor u otro adulto es importante para favorecer el desarrollo del juego cooperativo, potenciando esta capacidad de compañerismo y apoyo mutuo, y disuadiendo conductas agresivas. Esto se puede manejar observando en la forma de cómo se comportan los infantes en los juegos y determinando si las pautas y los estándares son realmente apropiados; además, el significado del juego es precisamente ese toque social de pasar tiempo con otros mientras realizan actividades apropiadas para su edad.

Con relación al objetivo específico 2, examinar la relación entre los juegos cooperativos y la agresión verbal por parte de niños de primaria en una escuela pública de San Juan de Lurigancho, 2023. Según el análisis descriptivo, el 61,7 % de los encuestados informó que había una correlación entre el 3,3 % de los estudiantes que practicaban juegos cooperativos con frecuencia y una baja agresión verbal. Además, la estadística inferencial mostró una correlación significativa entre la agresión verbal y los juegos cooperativos entre los escolares de primaria de la Entidad de Educación Pública San Juan de Lurigancho en el año 2023 ( $Rho = 0.293^{**}$ ;  $p=0.001$  0.01).

Concordando con las dimensiones de López (2018) quien señaló que la Dimensión 2, agresión verbal, esta conducta agresiva involucra acciones poco usuales donde la principal amenaza es la voz con una serie de concurrencias que tienen como finalidad agredir, amenazar, insultos, rechazos, entre otros.

Divergiendo con Haro (2019) en su estudio de Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad, halló asociaciones significantes entre la agresión verbal ( $Rho = -0.829$ ;  $p=0.00 < 0.01$ )

De una manera que sugiere que entre los beneficios de jugar juegos cooperativos no solo se encuentran socializar y divertirse, sino que también ayudan a enfatizar y avanzar en las estructuras mentales existentes, la habilidad de expresión verbal basada en el respeto, la tolerancia y el fomento de la confianza entre iguales se desarrolla plenamente en los niños precisamente por los juegos y los métodos para establecer normas y reglas. Por otro lado, cuando la crítica se dirige al desempeño de un miembro y se recibe con desaprobación, amplificaría los comportamientos de miedo, razón por la cual los adultos o los maestros juegan un papel tan importante. Los conceptos, reglas y normas de los juegos cooperativos requieren ser reevaluados a la luz del ambiente escolar, los cuales deben ser utilizados como guía de conducta y para prevenir expresiones de parcialidad o descalificación que hayan sido conductas verbalmente agresivas, desarrollando instrucción precisa sobre cómo lograr que los niños acepten, valoren e incorporen actividades recreativas compartidas.

Finalmente, con relación al objetivo específico 3, examinar en el 2023 si existe una conexión entre los juegos cooperativos y la agresión psicológica en escolares de la escuela primaria San Juan de Lurigancho.

La estadística descriptiva mostró que hubo correlación el 74,2% de los estudiantes diferenció entre altos niveles de juego cooperativo y bajos niveles de agresividad estudiantil, con un 64,2% de estudiantes jugando un juego altamente cooperativo. De acuerdo con la inferencia estadística en esta línea, existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la agresión psicológica en escolares de primaria de un colegio público de San Juan de Lurigancho en el año 2023 ( $Rho = 0,492^{**}$ ;  $p=0,000 < 0,01$ ). Este análisis indica que fomentar los juegos cooperativos entre los niños reduciría la probabilidad de que se comporten de manera agresiva.

Concordando con las dimensiones de López (2018) en que la Dimensión 3, agresión psicológica, es dónde prevalece el acoso y sus diferentes variables, que buscan intimidar a otro individuo mediante críticas, conductas e insultos que afectan

directamente con la seguridad e intereses de los demás individuos, de igual manera reduce la seguridad, el estado emocional y la autoestima; generando en ellos preocupaciones, angustias y sobre todo inseguridades.

Divergiendo con Haro (2019) en su estudio de Relación en los juegos cooperativos y la agresividad, señalo que la agresividad psicológica ( $Rho = -0.848$ ;  $p=0.00 < 0.01$ ).

Por lo tanto, se puede inferir que no habría forma de que un jugador reciba igualdad de oportunidades o sufra discriminación por su desempeño en el juego o por cualquier otra razón dada la forma en que se diseñan y desarrollan los juegos cooperativos. Los niños son excelentes imitadores del comportamiento, especialmente cuando se trata de una agresión psicológica deliberada que puede afectar su bienestar emocional, y si están en un grupo donde la agresión es una característica de sus interacciones, pueden interpretarla como "normal o aceptable" en las interacciones con otros compañeros de clase o amigos, así como en otros entornos, podrían imitar los comportamientos que creen típicos de los videojuegos. Por lo tanto, como ya se ha establecido, el juego es importante para el crecimiento de las áreas social, personal y emocional. Así, se podría argumentar su importancia en el trabajo o dirección que pueden tener los adultos para promover juegos que fomenten acciones cooperativas, situaciones de ganar-ganar y actividades conjuntas.

En el crecimiento de las actividades de investigación., se contó además con las siguientes **fortalezas** a nivel metodológico con el Cuestionario de Juegos cooperativos de Carmen Castro (2018) y Cuestionario Agresividad Martínez Arcilla Milagros y Moncada Ortega, Segundo (2016), además este fue revisado antes de ser aplicado, por especialistas en el campo de la educación, ha sido verificado externamente y ha sido aprobado como apropiado y seguro de usar según la situación. Otro punto fuerte de esta metodología es la capacidad de seleccionar un diseño de estudio apropiado para el sujeto de prueba.

En cuanto a las **debilidades** encontradas en esta metodología, encontramos supuestos, tanto internos como externos, que dificultan la comprensión del impacto de los fenómenos educativos sobre las dos variables de investigación en otras

situaciones similares. Esto hace que sea difícil discutir completamente los resultados.

Las **limitaciones** principalmente en el enfoque adoptado para recopilar datos que ilustran el proceso de investigación, el cual, por dirigirse a alumnos de primaria, hubo inconvenientes para que todos los alumnos que participaron de muestra, puedan responder con seriedad la encuesta presentada.

Recomendaciones para futuras investigaciones a considerar y ampliar el número de preguntas del Cuestionario de Juegos cooperativos y Cuestionario Agresividad, para contar con un instrumento más consistente. Además, existe la necesidad de contextualizar de manera más clara y precisa los resultados descriptivos de cada aspecto de las variables para que la información diferente permita discusiones ricas y significativas sobre los resultados. Finalmente, se recomienda considerar siempre el uso de documentación sociodemográfica para comprender otras características de los participantes que pueden relacionarse estadísticamente con las dimensiones y variables del estudio.

## VI. CONCLUSIONES

**Primera.** – En base al objetivo general, se determinó la coexistencia de una relación significativa entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas con un Rho de 0.448, siendo esta una correlación positiva moderada. Indicando que a la mejora de los juegos cooperativos disminuyen las conductas agresivas en los alumnos.

**Segunda.** – Con relación al objetivo específico 1, se determinó la existencia de una relación significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad física con un Rho de 0.282, siendo esta una correlación positiva baja. Los juegos cooperativos con la participación activa de los escolares fomentan la disminución de la agresividad física, porque se da una socialización inclusiva dentro de ellos, se empiezan a conocer mejor y se tienen más confianza desarrollando el compañerismo que debe existir.

**Tercera.** – En relación al objetivo específico 2, se determinó que existe una relación significativa entre los juegos cooperativas y la agresividad verbal con un Rho de 0.293, siendo esta una correlación positiva baja. Los juegos cooperativos son fundamentales para la disminución de la agresividad verbal, porque a través de ello los estudiantes comienzan a compartir las experiencias propias de cada uno de ellos sobre la agresividad verbal y a través de los juegos cooperativos aprenden a manejar un vocabulario adecuado y de acorde a su condición de estudiante.

**Cuarta.** - En base al objetivo específico 3, se determinó que existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica con un Rho de 0.492, siendo esta una correlación positiva moderada. A mayor juego cooperativo disminuye la agresividad psicológica, por lo cual es fundamental que en la institución se tenga en cuenta a los juegos cooperativos.

## VII. RECOMENDACIONES

**Primera.** – Dar a conocer el resultado de esta investigación al director del plantel la plana docente y personal administrativo del nivel primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho, mejorar la relación entre los juegos cooperativos y las conductas agresivas a través de un Programa de una Escuela Feliz con un niño(a) integrado a una educación inclusiva. Este Programa debe tener una participación plena de toda la comunidad educativa.

**Segunda.** – A los docentes de la entidad educativa, mejorar los juegos cooperativos y la agresividad física a través de charlas y talleres orientadas a los estudiantes para disminuir la agresividad física. Las actividades la deben de desarrollar todos los docentes en sus diferentes grados de estudio, para sensibilizar al estudiantado a la disminución de la agresividad física en la institución educativa.

**Tercera.** - Dar a conocer los resultados de esta investigación al director del plantel, a toda la plana docente de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho, mejorar los juegos cooperativos y la agresividad verbal a través de charlas y talleres orientadas a los estudiantes para disminuir la agresividad verbal. Los docentes deben de realizar actividades en todas las áreas y con la participación de sus estudiantes con la finalidad de desarrollar una sensibilización a los estudiantes de los diversos grados de la entidad escolar para la disminución de la agresividad verbal, con un slogan “Entidad educativa sin agresividad física y estudiantes con carisma humano”.

**Cuarta.** – A los profesores de aula, mejorar los juegos cooperativos y la agresividad psicológica a través de charlas y talleres orientadas a los estudiantes para disminuir la agresividad psicológica. Los docentes deben de implementar a través de talleres los juegos cooperativos con participación plena de sus estudiantes y sensibilizarlos a la disminución de la agresividad psicológica con el objetivo de tener escolares integrados a la vida escolar sin ningún tipo de agresividad.

## REFERENCIAS

- Agurto, R. (2022). *Juegos cooperativos y conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/96938>
- Alanl, D., & Cortez , L. (2018). *Processes and Fundamentals of Scientific Research*. Ediciones UTMACH. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiacionCientifica.pdf>
- Alarcón, Z. (2021). *Conducta agresiva y su relación con el aprendizaje social en niños/as de 4 años en la IEI N° 54177 "Buen Pastor" Talavera, Andahuaylas–Apurímac, 2020*. [Tesis de maestría, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio universidad José Carlos Mariátegui. <http://3.17.44.64/handle/20.500.12819/1123>
- Aparicio, M., López, C., Gonzales, C., Pérez García, M. A., Granados, L., & García Fernández , J. M. (2020). Aggressiveness and school refusal behavior in children. *Revista Espacios*, 41(23), 23. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10045/108952>
- Aparicio, M., Gonzales, M. C., Pérez Garcia, M. A., Granados Alós, L., & García Fernandez, J. M. (2020). Aggressiveness and school refusal behavior in children. *Revista ESPACIOS. ISSN 0798 1015*, 41(23). <https://www.revistaespacios.com/a20v41n23/a20v41n23p23.pdf>
- Arias, C (2019) INCENTIVOS PARA LA NEGOCIACIÓN Y JUEGOS COOPERATIVOS. <http://tiempoeconomico.azc.uam.mx/wp-content/uploads/2020/01/42te3.pdf>
- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis, guía para la elaboración* (primera ed.). Arequipa: Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2020-05577.
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *DISEÑO Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. ENFOQUES CONSULTING EIRL*. [https://www.researchgate.net/publication/352157132\\_DISENO\\_Y\\_METODOLOGIA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION/link/60bb8278a6fdcc22eadea898/download](https://www.researchgate.net/publication/352157132_DISENO_Y_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION/link/60bb8278a6fdcc22eadea898/download)
- Baena, G. (2017). *Metodología de la Investigación*. Grupo Editorial Patria. o de <http://ebookcentral.proquest.com>

- Bernal , C. (2016). *Metodología de la investigación. Cuarta edición* (Cuarta ed.). Colombia: PEARSON.  
[https://www.academia.edu/44228601/Metodologia\\_De\\_La\\_Investigaci%C3%B3n\\_Bernal\\_4ta\\_edicion](https://www.academia.edu/44228601/Metodologia_De_La_Investigaci%C3%B3n_Bernal_4ta_edicion)
- Berríos , M. (27 de Noviembre de 2019). Hay más de 10 mil casos de violencia escolar y 1.700 son de tipo sexual. <https://larepublica.pe/sociedad/2019/11/27/bullying-hay-mas-de-10-mil-casos-de-violencia-escolar-y-1700-son-de-tipo-sexual-acoso-escolar>
- Cabanillas, J. (2020). *Didactic games adapted to reduce the levels of aggressiveness in the students of the third year of Primary Education of the I.E. No. 10063 "Cross of Yanahuanca" from Penachí, Salas - 2018*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio universidad Pedro Ruiz Gallo. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/8184>
- Carrasco, M., & González, M (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4 (2),7-38.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=344030758001>
- Cohen, N., & Gómez, G. (2019). *Metodología de la investigación, ¿Para qué?: La producción de los datos y los diseños* (primera ed.). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Editorial Teseo.  
[http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia\\_para\\_que.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia_para_que.pdf)
- Córdova, I. (2018). *Instrumentos de Investigación* (primera ed.).  
[http://www.editorialsanmarcos.com/index.php?id\\_product=217&controller=product](http://www.editorialsanmarcos.com/index.php?id_product=217&controller=product)
- de Ríos, M. (2020). Incidences of physical education and sport on the psychological behavior of schoolchildren. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 4(2), 1366-1388.  
<https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/161>
- Díaz, L.(2022). Cooperative games as a strategy to strengthen socio-emotional skills. Graduate School of the Los Libertadores Foundation.  
<http://hdl.handle.net/11371/4875>
- Estévez, E., & Jiménez, T. (2015). Aggressive Behavior and Personal and School Adjustment. *Universitas Psychologica*, 14(1), 111-124.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy14-1.caap>



- Gallardo, E. (2017). *research methodology*. Huancayo, Huancayo, Perú: Universidad Continental.  
[https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO\\_UC\\_EG\\_MAI\\_UC0584\\_2018.pdf](https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf)
- Garay, M., Sánchez, E., & Rodriguez, A. (2021). Cooperative play as pedagogical strategy to promote good. *Praxis*, 55-68.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21676/23897856.3520>
- García G. & Salomón M. (2020). The cooperative game as a strategy to improve coexistence with primary school students. 1(1), 26-31.  
<https://congresosdeportes.unison.mx/docs/memorias/MEMORIACONGRESO2019.pdf#page=26>
- García, N., Piassa, A., & Ribeiro, M. (2020). Juegos cooperativos con jóvenes en situación de vulnerabilidad social: la sistematización de una experiencia. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 151-166.  
[https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000300151&script=sci\\_arttxt](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000300151&script=sci_arttxt)
- Girón, P. (2019). *Estilos de crianza y bullying en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Bartolomé Herrera, Los Olivos, 2019*. Universidad Cesar Vallejo. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Universidad Cesar Vallejo.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38149>
- Gonzales, B. (2019). *Estrategias psicopedagógicas para disminuir la conducta agresiva en los estudiantes de 2º grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10222 "Elvira García Y García"- San José - 2016*. Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Universidad Pedro Ruiz Gallo.  
<https://hdl.handle.net/20.500.12893/7848>
- Gonzales, M. (2018). Cooperative Games as a Recreational Tool for Aggression Management in Basic Education Students. *Sinopsis Educativa Revista Venezolana de Investigación*, 18(1), 44-45.  
[https://revistas.upel.edu.ve/index.php/sinopsis\\_educativa/article/view/6977](https://revistas.upel.edu.ve/index.php/sinopsis_educativa/article/view/6977)
- Gutiérrez, M. (2020). Soccer in Physical Education: intervention proposal to treat aggressive behaviors and the transmission of values.  
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/43061>

- Guzmán, G. (2018,). Las 4 teorías de la agresividad principales: ¿cómo se explica la agresión. *Psicologiyamente.com*. <https://psicologiyamente.com/psicologia/teorias-de-agresividad>
- Haro W. (2019) Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los niños de tercer grado de primaria de una institución educativa de El Porvenir, 2018. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31127/haro\\_ew.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31127/haro_ew.pdf?sequence=1)
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Research methodology: the routes: quantitative and qualitative and mixed*. Mc Graw Hill educación. <http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/54000/1292>
- Herrera, R. (2022). Uso de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades socioemocionales en niños de la Institución Educativa 133 de Ayancocha–Ambo. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Hermilio Valdizan. Repositorio Universidad Hermilio Valdizan. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/8197>
- Koolhaas, J., Coppens, C., de Boer, S., Buwalda, B., Meerlo, P., & Timmermans, P. (2018). The resident-intruder paradigm: A standardized test for aggression, violence and social stress. *Jove.com*. <https://www.jove.com/es/t/4367/the-resident-intruder-paradigm-standardized-test-for-aggression?language=Spanish>
- López, M. (2018). *The cooperative game in children from 3 to 5 years*. National University of Education Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6227/MONGRAF%20DA%20-%20LOPEZ%20LIZANA%20MELISSA%20-%20FEI.pdf?sequence=6>
- Mariños, O. (2019). *Influencia de talleres de interacción social en la disminución de conductas agresivas en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N° 88185, San José, 2018*. Universidad Cesar Vallejo. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/34926>
- Martínez, R., Tuya, L., Martínez, M., Pérez, A., & Cánovas, A. (2009). EL COEFICIENTE DE CORRELACION DE LOS RANGOS DE SPEARMAN CARACTERIZACION.

*Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 8(2).  
<https://www.redalyc.org/pdf/1804/180414044017.pdf>

Mocha-Bonilla, J., Coba, E., Barquin, C., & Castro, W. (2018). Effects of a game show. *39(23)*, 26. <https://www.revistaespacios.com/a18v39n23/a18v39n23p26.pdf>

Moreno, P. (2019) CAPITULO III METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN. [https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8917/Capitulo\\_III\\_Marco\\_Metodologico.pdf](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8917/Capitulo_III_Marco_Metodologico.pdf)

Moro, J., & Domínguez-Muñoz, A. (2019). Cooperative games. *Juego y Deporte*, 10(2), 23-35. <https://www.juegoydeporte.com/juegos/cooperativos/>

Muntané, J. (2016). Introducción a la Investigación Básica. 33(3). [https://www.researchgate.net/publication/341343398\\_Introduccion\\_a\\_la\\_Investigacion\\_basica](https://www.researchgate.net/publication/341343398_Introduccion_a_la_Investigacion_basica)

Nel Quezada, L. (2010). *Metodología de la investigación*. Lima: Empresa Editora Macro E.I.R.L.

Osnaya, M. (2020). *Relationship between cooperative games and behavior*. Universidad Autónoma del Perú. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio Universidad Autónoma del Perú. <http://riaa.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12055/2791/OARNDC03T.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Sampling Techniques on a Population Study. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>

Paredes, M. (2019). *El juego cooperativo en el nivel inicial*. Universidad Nacional de Tumbes. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio Universidad Nacional de Tumbes. [http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1338/PAREDES%20MUNDACA,%20MERLY%20ELVA%20\(1\).pdf?sequence=1](http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1338/PAREDES%20MUNDACA,%20MERLY%20ELVA%20(1).pdf?sequence=1)

Quinga G. (2020). Cooperative games in the technical-tactical development in soccer of adolescents from 16 to 18 years of the Liceo Campoverde. <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/22497/1/T-ESPE-043803.pdf>

Ríos, R. (2017). *Methodology for research and writing* (primera ed.). (G. d. Universidad, Ed.) Málaga, España: Servicios Académicos Intercontinentales S.L.

- Rios, R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción*. Servicios Académicos Intercontinentales S.L. <https://www.eumed.net/libros-gratis/2017/1662/index.html?id=1662>
- Rodríguez, L. (2023). Resolución de conflictos orientada a la disminución de la conducta agresiva. <http://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/24794>
- Romero, H., Ñaupas, H., Peñacios J. & Valdivia, M. (2018). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – Cualitativa y redacción de la tesis. 5ª Edición*. Ediciones de la U. <https://edicionesdelau.com/producto/metodologia-de-la-investigacion-cuantitativa-cualitativa-y-redaccion-de-la-tesis-5a-edicion/>
- Romero, A., & Vallejos, J. (2019). *Exposure to violence and aggressiveness in secondary school students from educational institutions in the Chancay district*. Universidad Cesar Vallejo. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/34926>
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *MANUAL DE TÉRMINOS EN INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA, TECNOLÓGICA*. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *MANUAL DE TÉRMINOS EN INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA, TECNOLÓGICA Y HUMANÍSTICA* (primera ed.). Lima. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Sánchez, M. (2019). *Mejorar de capacidades cooperativas en adolescentes*. Cuadernos de Educación y Desarrollo.
- Tuapanta, J., Duque, M. & Mena, A. (2017) Alfa de Cronbach para validar un cuestionario de uso de tic en docentes universitarios. *Descubre*. 37-48. <https://core.ac.uk/download/pdf/234578641.pdf>
- Valencia, J. (2010) EFICACIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA DISMINUCIÓN DE LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD EN ESCOLARES INSTITUCIONALIZADOS POR ALTO RIESGO PSICOSOCIAL. <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/73222fa8-6920-47f4-ad29-6e80a9924cf9/content>

- Vallejo , L., Rodriguez , M., Sanmiguel , F., Galván, L., López, B., Guajardo , J., & Herrera, J. (2010). Self-esteem and academic performance in university students. *Dialnet*, 2(3), 43-54. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6534520>
- Vasquez, L. . (2021). *Collaborative learning mediated by an online platform to develop argumentative competence in students of a non-university institution, 2020*. Escuela de posgrado de la Universidad Cesar Vallejo. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/60469>
- Vera Garcia, B., Caicedo Guale, L., & Sánchez Maurat, M. (2019). Estrategias lúdicas para mejorar la autoestima en niños, niñas y adolescentes de la fundación casa hogar de Belén. 1(1), 1-17. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/mejorar-autoestima-ninos.html>
- Wood, R., Michelson, L. y Flynn, J., (1978). Assessment of assertive behavior in elementary school children. Chicago: Annual Meeting of the Association for Advancement of Behavior Therapy.
- Yañez, E. (2019). *Juegos Cooperativos Y Habilidades Sociales En Estudiantes de Primaria de una Institución Educativa Privada*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38245>

## **ANEXOS:**

Anexo 1: Matriz de Consistencia.

Anexo 2: Tabla de operacionalización de las variables.

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos.

Anexo 4: Formato de validación por juicio de expertos.

Anexo 5: Modelo de Consentimiento.

Anexo 6: Resultados de similitud programa turnitin.

Otros anexos

Anexo 7: Ficha técnica del instrumento.

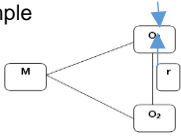
Anexo 8: Calculo del tamaño de la muestra.

Anexo 9: Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.

Anexo 10: Base de datos para cada instrumento.

Anexo 11: Prueba de normalidad.

## Anexo 1: Matriz de consistencia.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<b>General:</b>	<b>General:</b>	<b>General:</b>	<b>Tipo de investigación:</b>
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023?	Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023.	Existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023.  Ho= No existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023	Básica  <b>Diseño de investigación:</b>  No experimental transversal correlacional simple 
<b>Específicos</b>	<b>Específicos</b>	<b>Específicas</b>	<b>Población:</b> 140 estudiantes de una institución educativa Pública de San Juan de Lurigancho 2023.
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos cooperativos y la agresividad física en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023?	Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la agresividad física en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023.	Existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad física en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023.  Ho= No existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad física en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023.	<b>Muestra:</b> 105 estudiantes de una institución educativa Pública de San Juan de Lurigancho 2023.
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023?	Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023	Existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023.	<b>Muestreo:</b> En la investigación se utilizará el muestreo probabilístico.
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023?	Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023	Existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023.  Ho= No Existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023.	<b>Técnicas:</b>  Encuesta
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos cooperativos y la agresividad			<b>Instrumentos:</b>  Cuestionarios (2)

---

**psicológica en de San Juan de Lurigancho  
estudiantes de ,2023  
primaria de una  
Institución  
Educativa Pública  
de San Juan de  
Lurigancho ,2023?**

Existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023.

Ho= No existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en estudiantes de primaria de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho ,2023.



**Anexo 2: Tabla de operacionalización de variables.**

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>Variable 1: Juegos cooperativos</b>	Granado & Garayo (2015) Se basan en un elemento importante que es la ausencia de algún tipo de vencedor y vencido, de tal manera que todos los miembros tienden a lograr el triunfo, sin el hecho de que pudieran perder.	Esta variable será operacionalizada mediante 3 dimensiones: Cooperativa, participación y interacción; para medirla, se aplicará un cuestionario compuesto por 18 preguntas.	<b>Cooperativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Destreza para resolver tareas</li> <li>▪ Reciprocidad</li> <li>• Socializar</li> <li>▪ Participación estudiantil</li> </ul>	Intervalo - Likert  1. Totalmente de acuerdo 2. En desacuerdo 3. Ni en acuerdo, ni en desacuerdo 4. De acuerdo 5. Totalmente de acuerdo
			<b>Participación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participación de todos los miembros.</li> <li>▪ Búsqueda de soluciones.</li> <li>▪ Entorno de confianza</li> <li>▪ Mutua implicación</li> </ul>	
			<b>Interacción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Actitudes amistosas</li> <li>▪ Comunicación asertiva</li> </ul>	

**Nota:** Elaboración Propia

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>Variable 2: Conducta agresiva</b>	Carrasco y González (2006) se define como la intención de dañar a otra persona. Acto o estilo de comportamiento rápido y efectivo que responde cuando se enfrenta a circunstancias particulares de una manera más o menos adaptada.	Esta variable será operacionalizada mediante 3 dimensiones: agresividad física, agresividad verbal y agresividad psicológica, se aplicará un cuestionario compuesto por 20 preguntas.	<b>Dimensión Agresividad física</b>  <b>Dimensión Agresividad verbal</b>  <b>Dimensión Agresividad psicológica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pelea con sus compañeros</li> <li>▪ Da empujones a sus compañeros</li> <li>▪ Rompe objetos</li> <li>▪ Se burla de sus compañeros</li>   <li>▪ Pone sobrenombres a sus compañeros</li> <li>▪ Se fija en los defectos de sus compañeros</li> <li>▪ Responde con insultos</li>   <li>▪ Mira con desprecio a sus compañeros</li> <li>▪ Inspira miedo a los demás</li> <li>▪ Amenaza a sus compañeros</li> <li>▪ Habla mal de sus compañeros</li> <li>▪ Tiene problemas de convivencia con sus compañeros</li> </ul>	Intervalo - Likert  1. Totalmente de acuerdo 2. En desacuerdo 3. Ni en desacuerdo, Ni en acuerdo, 4. De acuerdo 5. Totalmente de acuerdo

**Nota:** Elaboración Propia

### Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos.

#### INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN CUESTIONARIO DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Estudiante: La presente investigación es para conocer los juegos cooperativos en la Institución educativa, para lo cual sírvase rellenar el siguiente cuestionario en base a la tabla:

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

Todas las respuestas son válidas

Nº	DIMENSIONES / ítems	1	2	3	4	5
	<b>DIMENSIÓN 1: Cooperativa</b>					
1	El estudiante realiza sus tareas con sus compañeros.					
2	El estudiante busca ayuda cuándo tiene problemas.					
3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.					
4	El estudiante ayuda a sus compañeros.					
5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.					
6	El estudiante da solución ante las dificultades de sus compañeros.					
7	El estudiante comparte sus pertenencias.					
8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.					
	<b>DIMENSIÓN 2: Participación</b>					
9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.					
10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.					
11	El estudiante busca soluciones a los problemas.					
12	El estudiante confía en sus compañeros.					
13	El estudiante alienta a sus compañeros.					
	<b>DIMENSIÓN 3: Interacción</b>					
14	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.					
15	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.					
16	El estudiante presta atención en las explicaciones.					
17	El estudiante habla con respeto a sus compañeros.					
18	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.					

**INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**  
**CUESTIONARIO DE LAS CONDUCTAS AGRESIVAS**

Estudiante: La presente investigación es para conocer las conductas agresivas en la Institución educativa, para lo cual sírvase rellenar el siguiente cuestionario en base a la tabla:

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

Todas las respuestas son válidas

Nº	DIMENSIONES / ítems	1	2	3	4	5
	<b>DIMENSIÓN 1: Agresividad Física</b>					
1	¿Peleo con mis compañeros/as de clase?					
2	¿Me gusta agredir físicamente a mis compañeros/as?					
3	¿Cuándo estoy con cólera doy empujones a mis compañeros/as?					
4	¿Cuándo mis compañeros/as no me dan lo que les pido, les agredo?					
5	¿Si alguien me agrede, le hago lo mismo?					
6	¿Cuándo estoy molesto, lanzo objetos?					
7	¿Aprovecho la ausencia de mi profesora para agredir físicamente a algún compañero(a)?					
8	¿Me burlo de mis compañeros/as cuándo cometen un error?					
	<b>DIMENSIÓN 2: Agresividad Verbal</b>					
9	¿Pongo sobrenombres a mis compañeros/as?					
10	¿Me fijo en los defectos de mis compañeros/as?					
11	¿Cuándo un compañero/a me insulta, generalmente yo le respondo con otro insulto?					
12	¿Digo palabras soeces en el aula?					
	<b>DIMENSIÓN 3: Agresividad Psicológica</b>					
13	¿Miro con desprecio a los niños/as más débiles?					
14	¿Disfruto cuando insiro miedo a los demás?					
15	¿Me gusta amenazar a mis compañeros/as?					
16	¿Hablo mal de mis compañeros/as?					
17	¿Disfruto arrebatando las cosas que le pertenecen a mis compañeros/as?					
18	¿Me encuentro seguro/a en el aula?					
19	¿Tengo problemas de convivencia con mis compañeros/as del aula?					
20	¿Me han golpeado en el aula?					

## Anexo 4. Formato de validación por juicio de expertos.

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Cooperativa</b>							
1	El estudiante realiza sus tareas con sus compañeros.	✓		✓		✓		
2	El estudiante busca ayuda cuándo tiene problemas.	✓		✓		✓		
3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.	✓		✓		✓		
4	El estudiante ayuda a sus compañeros.	✓		✓		✓		
5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.	✓		✓		✓		
6	El estudiante da solución ante las dificultades de sus compañeros.	✓		✓		✓		
7	El estudiante comparte sus pertenencias.	✓		✓		✓		
8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2: Participación</b>							
9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.	✓		✓		✓		
10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.	✓		✓		✓		
11	El estudiante busca soluciones a los problemas.	✓		✓		✓		
12	El estudiante confía en sus compañeros.	✓		✓		✓		
13	El estudiante alienta a sus compañeros.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3: Interacción</b>							
14	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.	✓		✓		✓		
15	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.	✓		✓		✓		
16	El estudiante presta atención en las explicaciones.	✓		✓		✓		
17	El estudiante habla con respeto a sus compañeros.	✓		✓		✓		
18	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.	✓		✓		✓		



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable []    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Conrado Mejía Roca    DNI: 10511607

Especialidad del validador: Educación Primaria

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

...09...de...05...del 2023

Firma del Experto Informante.  
10511607

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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Agresividad Física</b>								
1	¿Peleo con mis compañeros/as de clase?	✓		✓		✓		
2	¿Me gusta agredir físicamente a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
3	¿Cuándo estoy con cólera doy empujones a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
4	¿Cuándo mis compañeros/as no me dan lo que les pido, les agredo?	✓		✓		✓		
5	¿Si alguien me agrede, le hago lo mismo?	✓		✓		✓		
6	¿Cuándo estoy molesto, lanzo objetos?	✓		✓		✓		
7	¿Aprovecho la ausencia de mi profesora para agredir físicamente a algún compañero(a)?	✓		✓		✓		
8	¿Me burlo de mis compañeros/as cuando cometen un error?	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: Agresividad Verbal</b>								
9	¿Pongo sobrenombres a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
10	¿Me fijo en los defectos de mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
11	¿Cuándo un compañero/a me insulta, generalmente yo le respondo con otro insulto?	✓		✓		✓		
12	¿Digo palabras soeces en el aula?	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: Agresividad Psicológica</b>								
13	¿Miro con desprecio a los niños/as más débiles?	✓		✓		✓		
14	¿Disfruto cuando inspiro miedo a los demás?	✓		✓		✓		
15	¿Me gusta amenazar a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
16	¿Hablo mal de mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
17	¿Disfruto arrebatando las cosas que le pertenecen a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
18	¿Me encuentro seguro/a en el aula?	✓		✓		✓		
19	¿Tengo problemas de convivencia con mis compañeros/as del aula?	✓		✓		✓		
20	¿Me han golpeado en el aula?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable [ X ]  Aplicable después de corregir [ ]  No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Cantaro Mejía Rosa DNI: 10511607

Especialidad del validador: Educación Primaria

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

...04...de...05...del 2023



Firma del Experto Informante.  
10511607

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
CANTARO MEJIA, ROSA ROSALIA DNI 10511607	DOCTORA EN EDUCACIÓN Fecha de diploma: 25/11/20 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricula: 05/08/2017 Fecha egreso: 09/08/2020	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. PERU
CANTARO MEJIA, ROSA ROSALIA DNI 10511607	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 21/12/2005 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL PERU

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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Agresividad Física</b>								
1	¿Peleo con mis compañeros/as de clase?	X		X		X		
2	¿Me gusta agredir físicamente a mis compañeros/as?	X		X		X		
3	¿Cuándo estoy con cólera doy empujones a mis compañeros/as?	X		X		X		
4	¿Cuándo mis compañeros/as no me dan lo que les pido, les agredo?	X		X		X		
5	¿Si alguien me agrede, le hago lo mismo?	X		X		X		
6	¿Cuándo estoy molesto, lanzo objetos?	X		X		X		
7	¿Aprovecho la ausencia de mi profesora para agredir físicamente a algún compañero(a)?	X		X		X		
8	¿Me burlo de mis compañeros/as cuándo cometen un error?	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: Agresividad Verbal</b>								
9	¿Pongo sobrenombres a mis compañeros/as?	X		X		X		
10	¿Me fijo en los defectos de mis compañeros/as?	X		X		X		
11	¿Cuándo un compañero/a me insulta, generalmente yo le respondo con otro insulto?	X		X		X		
12	¿Digo palabras soeces en el aula?	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3: Agresividad Psicológica</b>								
13	¿Miro con desprecio a los niños/as más débiles?	X		X		X		
14	¿Disfruto cuando inspiro miedo a los demás?	X		X		X		
15	¿Me gusta amenazar a mis compañeros/as?	X		X		X		
16	¿Hablo mal de mis compañeros/as?	X		X		X		
17	¿Disfruto arrebatando las cosas que le pertenecen a mis compañeros/as?	X		X		X		
18	¿Me encuentro seguro/a en el aula?	X		X		X		
19	¿Tengo problemas de convivencia con mis compañeros/as del aula?	X		X		X		
20	¿Me han golpeado en el aula?	X		X		X		



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Se encuentra suficiencia

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable [X]  Aplicable después de corregir [ ]  No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Ruth Zamora Hernandez DNI: 03763205

Especialidad del validador: Ed. Primaria

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

...04...de...05...del 2023

*[Firma]*  
 Firma del Experto Informante.



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Cooperativa</b>								
1	El estudiante realiza sus tareas con sus compañeros.	X		X		X		
2	El estudiante busca ayuda cuando tiene problemas.	X		X		X		
3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.	X		X		X		
4	El estudiante ayuda a sus compañeros.	X		X		X		
5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.	X		X		X		
6	El estudiante da solución ante las dificultades de sus compañeros.	X		X		X		
7	El estudiante comparte sus pertenencias.	X		X		X		
8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: Participación</b>								
9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.	X		X		X		
10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.	X		X		X		
11	El estudiante busca soluciones a los problemas.	X		X		X		
12	El estudiante confía en sus compañeros.	X		X		X		
13	El estudiante alienta a sus compañeros.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3: Interacción</b>								
14	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.	X		X		X		
15	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.	X		X		X		
16	El estudiante presta atención en las explicaciones.	X		X		X		
17	El estudiante habla con respeto a sus compañeros.	X		X		X		
18	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Se encuentra suficiencia

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Ruth Zamayo Mendoza DNI: 08163205

Especialidad del validador: Ed. Primaria

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

...04...de...05...del 2023

  
 Firma del Experto Informante.

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
TAMAYO MENDOZA, RUTH MERCEDES DNI 08163205	MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCION EN GESTIÓN EDUCACIONAL  Fecha de diploma: 09/12/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 18/03/2002 Fecha egreso: 05/01/2004	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE <b>PERU</b>
TAMAYO MENDOZA, RUTH MERCEDES DNI 08163205	BACHILLER EN EDUCACION  Fecha de diploma: 08/07/1999 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL <b>PERU</b>



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Cooperativa</b>								
1	El estudiante realiza sus tareas con sus compañeros.	✓		✓		✓		
2	El estudiante busca ayuda cuándo tiene problemas.	✓		✓		✓		
3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.	✓		✓		✓		
4	El estudiante ayuda a sus compañeros.	✓		✓		✓		
5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.	✓		✓		✓		
6	El estudiante da solución ante las dificultades de sus compañeros.	✓		✓		✓		
7	El estudiante comparte sus pertenencias.	✓		✓		✓		
8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: Participación</b>								
9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.	✓		✓		✓		
10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.	✓		✓		✓		
11	El estudiante busca soluciones a los problemas.	✓		✓		✓		
12	El estudiante confía en sus compañeros.	✓		✓		✓		
13	El estudiante alienta a sus compañeros.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: Interacción</b>								
14	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.	✓		✓		✓		
15	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.	✓		✓		✓		
16	El estudiante presta atención en las explicaciones.	✓		✓		✓		
17	El estudiante habla con respeto a sus compañeros.	✓		✓		✓		
18	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [X]   Aplicable después de corregir [ ]   No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Chumpitaz Zevallos Gisela Francisca   DNI: 09650122

Especialidad del validador: Hg. Psicopedagogía

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

..04..de..05..del 2023

Gisela Chumpitaz

Firma del Experto Informante.

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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Agresividad Física</b>								
1	¿Peleo con mis compañeros/as de clase?	✓		✓		✓		
2	¿Me gusta agredir físicamente a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
3	¿Cuándo estoy con cólera doy empujones a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
4	¿Cuándo mis compañeros/as no me dan lo que les pido, les agredo?	✓		✓		✓		
5	¿Si alguien me agrede, le hago lo mismo?	✓		✓		✓		
6	¿Cuándo estoy molesto, lanzo objetos?	✓		✓		✓		
7	¿Aprovecho la ausencia de mi profesora para agredir físicamente a algún compañero(a)?	✓		✓		✓		
8	¿Me burlo de mis compañeros/as cuándo cometen un error?	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: Agresividad Verbal</b>								
9	¿Pongo sobrenombres a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
10	¿Me fijo en los defectos de mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
11	¿Cuándo un compañero/a me insulta, generalmente yo le respondo con otro insulto?	✓		✓		✓		
12	¿Digo palabras soeces en el aula?	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: Agresividad Psicológica</b>								
13	¿Miro con desprecio a los niños/as más débiles?	✓		✓		✓		
14	¿Disfruto cuando inspiro miedo a los demás?	✓		✓		✓		
15	¿Me gusta amenazar a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
16	¿Hablo mal de mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
17	¿Disfruto arrebatando las cosas que le pertenecen a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
18	¿Me encuentro seguro/a en el aula?	✓		✓		✓		
19	¿Tengo problemas de convivencia con mis compañeros/as del aula?	✓		✓		✓		
20	¿Me han golpeado en el aula?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Chumpitaz Zevallos Gisela Francisca DNI: 09650122

Especialidad del validador: Mg. Psicopedagogía

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

04 de 05 del 2023

Gisela Chumpitaz  
 Firma del Experto Informante.

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
CHUMPITAZ ZEVALLOS, GISELA FRANCISCA DNI 09650122	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 10/05/1999 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL PERU
CHUMPITAZ ZEVALLOS, GISELA FRANCISCA DNI 09650122	MAGISTER EN PSICOPEDAGOGIA Fecha de diploma: 22/03/2013 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS COOPERATIVOS**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Cooperativa</b>								
1	El estudiante realiza sus tareas con sus compañeros.	✓		✓		✓		
2	El estudiante busca ayuda cuándo tiene problemas.	✓		✓		✓		
3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.	✓		✓		✓		
4	El estudiante ayuda a sus compañeros.	✓		✓		✓		
5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.	✓		✓		✓		
6	El estudiante da solución ante las dificultades de sus compañeros.	✓		✓		✓		
7	El estudiante comparte sus pertenencias.	✓		✓		✓		
8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: Participación</b>								
9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.	✓		✓		✓		
10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.	✓		✓		✓		
11	El estudiante busca soluciones a los problemas.	✓		✓		✓		
12	El estudiante confía en sus compañeros.	✓		✓		✓		
13	El estudiante alienta a sus compañeros.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: Interacción</b>								
14	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.	✓		✓		✓		
15	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.	✓		✓		✓		
16	El estudiante presta atención en las explicaciones.	✓		✓		✓		
17	El estudiante habla con respeto a sus compañeros.	✓		✓		✓		
18	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia.

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable    Aplicable después de corregir [ ]   No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ASTUCURI PAPUCO FEED.   DNI: 11906796

Especialidad del validador: PROF. PRIMARIA

.....de.....del 2023

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

  
 \_\_\_\_\_  
**Firma del Experto Informante.**



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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Agresividad Física</b>								
1	¿Peleo con mis compañeros/as de clase?	✓		✓		✓		
2	¿Me gusta agredir físicamente a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
3	¿Cuándo estoy con cólera doy empujones a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
4	¿Cuándo mis compañeros/as no me dan lo que les pido, les agredo?	✓		✓		✓		
5	¿Si alguien me agrede, le hago lo mismo?	✓		✓		✓		
6	¿Cuándo estoy molesto, lanzo objetos?	✓		✓		✓		
7	¿Aprovecho la ausencia de mi profesora para agredir físicamente a algún compañero(a)?	✓		✓		✓		
8	¿Me burlo de mis compañeros/as cuándo cometen un error?	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: Agresividad Verbal</b>								
9	¿Pongo sobrenombres a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
10	¿Me fijo en los defectos de mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
11	¿Cuándo un compañero/a me insulta, generalmente yo le respondo con otro insulto?	✓		✓		✓		
12	¿Digo palabras soeces en el aula?	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: Agresividad Psicológica</b>								
13	¿Miro con desprecio a los niños/as más débiles?	✓		✓		✓		
14	¿Disfruto cuando inspiro miedo a los demás?	✓		✓		✓		
15	¿Me gusta amenazar a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
16	¿Hablo mal de mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
17	¿Disfruto arrebatando las cosas que le pertenecen a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
18	¿Me encuentro seguro/a en el aula?	✓		✓		✓		
19	¿Tengo problemas de convivencia con mis compañeros/as del aula?	✓		✓		✓		
20	¿Me han golpeado en el aula?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable []    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ASTUCURI PAPIUCO FEED. DNI: 11906796

Especialidad del validador: PROF. PRIMARIA

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

...del 2023

Firma del Experto Informante.

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
ASTUCURI PAPIUCO, FEED DNI 19906796	TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN GESTION ESCOLAR CON LIDERAZGO PEDAGOGICO  Fecha de diploma: 08/03/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 31/05/2016 Fecha egreso: 24/02/2018	UNIVERSIDAD PERUANA CAYETANO HEREDIA PERU

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Cooperativa</b>								
1	El estudiante realiza sus tareas con sus compañeros.	✓		✓		✓		
2	El estudiante busca ayuda cuándo tiene problemas.	✓		✓		✓		
3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.	✓		✓		✓		
4	El estudiante ayuda a sus compañeros.	✓		✓		✓		
5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.	✓		✓		✓		
6	El estudiante da solución ante las dificultades de sus compañeros.	✓		✓		✓		
7	El estudiante comparte sus pertenencias.	✓		✓		✓		
8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: Participación</b>								
9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.	✓		✓		✓		
10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.	✓		✓		✓		
11	El estudiante busca soluciones a los problemas.	✓		✓		✓		
12	El estudiante confía en sus compañeros.	✓		✓		✓		
13	El estudiante alienta a sus compañeros.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: Interacción</b>								
14	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.	✓		✓		✓		
15	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.	✓		✓		✓		
16	El estudiante presta atención en las explicaciones.	✓		✓		✓		
17	El estudiante habla con respeto a sus compañeros.	✓		✓		✓		
18	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.	✓		✓		✓		



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/Mg: Sáenz Loayza Víctor Antonio DNI: 09425423

Especialidad del validador: PRIMARIA Dr. EN EDUCACIÓN

...04 de 05 del 2023

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

V. Sáenz

Firma del Experto Informante.

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

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: Agresividad Física</b>								
1	¿Peleo con mis compañeros/as de clase?	✓		✓		✓		
2	¿Me gusta agredir físicamente a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
3	¿Cuándo estoy con cólera doy empujones a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
4	¿Cuándo mis compañeros/as no me dan lo que les pido, les agredo?	✓		✓		✓		
5	¿Si alguien me agrede, le hago lo mismo?	✓		✓		✓		
6	¿Cuándo estoy molesto, lanzo objetos?	✓		✓		✓		
7	¿Aprovecho la ausencia de mi profesora para agredir físicamente a algún compañero(a)?	✓		✓		✓		
8	¿Me burlo de mis compañeros/as cuándo cometen un error?	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: Agresividad Verbal</b>								
9	¿Pongo sobrenombres a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
10	¿Me fijo en los defectos de mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
11	¿Cuándo un compañero/a me insulta, generalmente yo le respondo con otro insulto?	✓		✓		✓		
12	¿Digo palabras soeces en el aula?	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: Agresividad Psicológica</b>								
13	¿Miro con desprecio a los niños/as más débiles?	✓		✓		✓		
14	¿Disfruto cuando inspiro miedo a los demás?	✓		✓		✓		
15	¿Me gusta amenazar a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
16	¿Hablo mal de mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
17	¿Disfruto arrebatando las cosas que le pertenecen a mis compañeros/as?	✓		✓		✓		
18	¿Me encuentro seguro/a en el aula?	✓		✓		✓		
19	¿Tengo problemas de convivencia con mis compañeros/as del aula?	✓		✓		✓		
20	¿Me han golpeado en el aula?	✓		✓		✓		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Si hay suficiencia.
**Opinión de aplicabilidad:**  **Aplicable**  **Aplicable después de corregir**  **No aplicable**
**Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg:** Saenz Loayza, Victor Antonio DNI: 09425423
**Especialidad del validador:** PRIMARIA DE EN EDUCACIÓN

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

04 de 05 del 2023
  
**Firma del Experto Informante.**

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
SAENZ LOAYZA, VICTOR ANTONIO DNI 09425423	<b>DOCTOR EN EDUCACIÓN</b> Fecha de diploma: 25/11/20 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 05/08/2017 Fecha egreso: 09/08/2020	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <b>PERU</b>
SAENZ LOAYZA, VICTOR ANTONIO DNI 09425423	<b>MAGISTER EN GESTION PUBLICA</b> Fecha de diploma: 30/11/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <b>PERU</b>

## **Anexo 5: Modelo de Consentimiento.**

### **CONSENTIMIENTO INFORMADO**

El propósito de esta ficha de consentimiento es dar a los participantes de esta investigación una clara explicación de la misma, así como de su rol de participante.

La presente investigación es conducida por la profesora Deisy Vanessa Quiñones Lozano, estudiante de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo. El objetivo de esta investigación es Determinar la conexión entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en estudiantes del quinto grado primaria de una escuela pública de San Juan de Lurigancho 2023.

Si usted como padre de familia autoriza a participar de este estudio a su menor hijo (a) , el estudiante responderá un cuestionarios sobre juegos cooperativos y la conducta agresiva. Esto tomará aproximadamente 20 minutos de su tiempo. La participación de este estudio es estrictamente voluntario. La información que se recoja será confidencial, siendo codificados mediante un número de identificación por lo que serán de forma anónima, por último, solo será utilizada para los propósitos de esta investigación. Una vez transcritas las respuestas los cuestionarios se destruirán. Si tiene alguna duda de la investigación puede hacer las preguntas que requiera en cualquier momento. Igualmente puede dejar de responder el cuestionario sin que esto le perjudique.

De tener preguntas sobre su participación en este estudio puede contactar a 923866944, o correo deisyql1986@gmail.com

Agradecida desde ya por su valioso aporte.

Atentamente

Deisy Vanessa Quiñones Lozano

**Yo \_\_\_\_\_ preciso haber sido informado/a respecto al propósito del estudio y sobre los aspectos relacionados con la investigación, en la cual participará mi menor hijo (a) \_\_\_\_\_**

**Acepto su participación en la investigación científica referida**

---

**Firma, y DNI**

## Otros anexos

### Anexo 7: Ficha técnica del instrumento.

#### Ficha técnica del instrumento 1: Juegos cooperativos

---

*Ficha técnica del cuestionario de la Variable 1:  
Juegos cooperativos*

---

Autor:	Carmen Castro (2018)
Tipo de instrumento:	Cuestionario de Juegos cooperativos
Forma de administración:	Individual y colectiva
Objetivos:	Medir los niveles en que se despliega en los juegos cooperativos
Validez	El instrumento fue validado a través de juicio de 3 expertos
Confiabilidad	indicándonos que el instrumento cuenta con una buena consistencia interna
Tiempo de aplicación:	10 minutos aproximadamente
Nº de ítems de la variable: Juegos cooperativos	18 ítems, divididos en 3 dimensiones: D1: cooperativa (8 ítems), D2: Participación (5 ítems) y D3: (5 ítems)
Escala de medición:	Ordinal
Escala valorativa:	Totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2), Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (3) De acuerdo (4) De acuerdo (5) Totalmente de acuerdo
Baremo de la variable:	De [18, 42> (Nivel Bajo) De [43, 66> (Nivel Medio) De [67, 90> (Nivel Alto)

---



## Ficha técnica del instrumento 2: Agresividad

---

*Ficha técnica del cuestionario de la Variable 2:  
Agresividad*

---

Autor:	Martínez Arcilla Milagros y Moncada Ortega, Segundo
Tipo de instrumento:	Escala de agresividad-2016
Forma de administración:	Individual y colectiva
Objetivos:	Medir los niveles de la conducta agresiva
Validez	El instrumento fue validado a través de 3 expertos
Confiabilidad	El coeficiente de Alfa de Cronbach, fue =,850; indicándonos que el instrumento cuenta con una buena consistencia
Tiempo de aplicación:	15 minutos aproximadamente
Aspectos a evaluar	20 ítems, divididos en 4 dimensiones: D1: Agresividad física (8 ítems), D2: Agresividad verbal (4 ítems) y D3: Agresividad psicológica (8 ítems).
Escala de medición:	Ordinal
Escala valorativa:	Totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2), Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (3) De acuerdo (4) De acuerdo (5) Totalmente de acuerdo
Baremo de la variable:	De [20, 46> (Nivel Bajo) De [47, 73> (Nivel Medio) De [74, 100> (Nivel Alto)

---

## Anexo 8: Calculo del tamaño de la muestra.

$$n = \frac{N \sigma^2 Z^2}{(N - 1)e^2 + \sigma^2 Z^2}$$

Donde:

- N = 140
- $Z_{\alpha} = 1.96$  al cuadrado
- p = Proporción esperada
- q = 1 - p
- e = Error de estimación

$$n = \frac{140 (0.5)^2 (1.96)^2}{(140 - 1) (0.05)^2 + (0.5)^2 (1.96)^2}$$

$$n = \frac{140 (0.25) (3.8416)}{139 (0.0025) + (0.25) (3.8416)}$$

$$n = \frac{134.456}{0.3475 + 0.9604}$$

$$n = \frac{134.456}{1.3079}$$

$$n = 104$$

**Anexo 9: Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.**

**Fiabilidad**

[ConjuntoDatos2]

**VARIABLE JUEGOS COOPERATIVOS**

**Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	28	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	28	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,907	18

**Fiabilidad**

→ **VARIABLE CONDUCTAS AGRESIVAS**

**Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	28	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	28	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,878	20

## Anexo 10: Base de datos de cada instrumento.

### Base de datos de Juegos Cooperativos

BASE DE DATOS QUIÑONES.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Visible: 38 de 38 variables

	V1D1CO OPERATI VAP1	V1D1CO OPERATI VAP2	V1D1CO OPERATI VAP3	V1D1CO OPERATI VAP4	V1D1CO OPERATI VAP5	V1D1CO OPERATI VAP6	V1D1CO OPERATI VAP7	V1D1CO OPERATI VAP8	V1D2PA RTICIPAC IONP9	V1D2PA RTICIPAC IONP10	V1D2PA RTICIPAC IONP11	V1D2PA RTICIPAC IONP12	V1D2PA RTICIPAC IONP13	V1D3INT ERACCIO NP14	V1D3INT ERACCIO NP15
1	4,00	4,00	2,00	2,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
2	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	2,00	5,00	2,00	5,00	5,00	3,00	5,00	4,00	5,00	5,00
3	1,00	5,00	1,00	4,00	3,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00
4	1,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
5	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
6	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
7	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	5,00
8	2,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	3,00	5,00	4,00	3,00	4,00	3,00	3,00	5,00
9	4,00	1,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	3,00	5,00	5,00	4,00
10	3,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,00
11	5,00	1,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	1,00	5,00	5,00	1,00	1,00	5,00	5,00
12	5,00	4,00	3,00	5,00	5,00	1,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	5,00	3,00	5,00
13	4,00	1,00	4,00	1,00	4,00	4,00	1,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
14	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	5,00	5,00	5,00	5,00	1,00	5,00	3,00
15	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	2,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
16	4,00	1,00	4,00	4,00	4,00	4,00	1,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
17	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
18	1,00	4,00	3,00	1,00	3,00	1,00	1,00	3,00	4,00	1,00	1,00	4,00	4,00	4,00	4,00
19	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
20	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
21	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	5,00	5,00	5,00	5,00
22	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00

Vista de datos Vista de variables

### Base de datos de Conductas agresivas

BASE DE DATOS QUIÑONES.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Visible: 38 de 38 variables

	V2D1AFI SICAP1	V2D1AFI SICAP2	V2D1AFI SICAP3	V2D1AFI SICAP4	V2D1AFI SICAP5	V2D1AFI SICAP6	V2D1AFI SICAP7	V2D1AFI SICAP8	V2D2AV ERBALP 9	V2D2AV ERBALP 10	V2D2VE RBALP11	V2D2AV ERBALP 12	V2D3AP SICOLOG ICAP13	V2D3AP SICOLOG ICAP14	V2D3AP SICOLOG ICAP15	V2D3AP SICOLOG ICAP16
1	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
2	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
3	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00
4	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00
5	4,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	4,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00
6	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
7	4,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	3,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
8	3,00	3,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00
9	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	4,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00
10	1,00	1,00	1,00	1,00	5,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	4,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
11	3,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	5,00	5,00	1,00	4,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
12	3,00	3,00	4,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00
13	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00
14	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	4,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	4,00	1,00	1,00	1,00
15	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
16	1,00	1,00	1,00	4,00	3,00	1,00	1,00	1,00	4,00	1,00	1,00	1,00	4,00	3,00	1,00	1,00
17	3,00	1,00	3,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00
18	1,00	1,00	5,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00
19	3,00	2,00	2,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
20	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
21	1,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	1,00	3,00	2,00	4,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
22	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00

## Anexo 11. Prueba de normalidad

### a) Prueba de normalidad entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva

---

Kolmogórov-Smirnov			
	Estadístico	gl	Sig.
V1Juegos cooperativos	,113	120	,001
V2 Conductas agresivas	,134	120	,000

---

Nota. Datos que indican la Prueba de normalidad entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva.

### b) Prueba de normalidad entre los juegos cooperativos y la agresividad física

---

Kolmogórov-Smirnov			
	Estadístico	gl	Sig.
V1Juegoscooperativos	,113	120	,001
V2D1Agresividadfísica	,125	120	,000

---

Nota. Datos que indican la Prueba de normalidad entre los juegos cooperativos y la agresividad física.

### c) Prueba de normalidad en los juegos cooperativos y la agresividad verbal

---

Kolmogórov-Smirnov			
	Estadístico	gl	Sig.
V1 Juegos cooperativos	,113	120	,001
V2D2 Agresividad verbal	,175	120	,000

---

Nota. Datos que indican la Prueba de normalidad en los juegos cooperativos y la agresividad verbal.

**d) Prueba de normalidad entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica.**

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
V1 Juegos cooperativos	,113	120	,001
V2 D3 Agresividad Psicológica	,166	120	,000

Nota. Datos que indican la Prueba de normalidad entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica.