



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juegos cooperativos como herramienta de prevención para
comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución
educativa Guayaquil, 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTORA:

Yépez Llaguno, Emma Jenifer (orcid.org/0009-0004-6012-5670)

ASESORES:

Mg. Merino Flores, Irene (orcid.org/0000-0003-3026-5766)

Mg. Vélez Sancarranco Miguel Alberto (orcid.org/0000-0002-5557-2378)

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

PIURA - PERÚ

2023

DEDICATORIA

A Dios, mi más inmensa gratitud por todas las bendiciones que me ha brindado. A mis amados padres, esposo e hija y toda mi familia, por ese aprecio y guía incansable que me brindaron siempre y que enaltece al espíritu con un sentimiento noble. Asimismo, a la institución educativa Néstor Campuzano Mendoza le agradezco, que me permitió realizar la investigación.

Su aceptación fue clave para llevar a cabo este trabajo. Agradezco, también, a la Universidad César Vallejo, por proporcionarme las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos del futuro y abrir las puertas a quienes buscan una formación académica en beneficio de la comunidad.

De igual forma, a todos los docentes durante estos ciclos de estudios. Gracias por compartir sus conocimientos para beneficio de la sociedad.

AGRADECIMIENTO

A Dios, fuente de fortaleza y guía a lo largo de este arduo pero gratificante viaje académico.

A mis padres por su constante apoyo a lo largo de mi vida. Su sacrificio y dedicación han sido la base para construir mi camino. Gracias por siempre creer en mi

A mi querida hija, quien ha sido mi inspiración diaria. Aprecio su comprensión y paciencia mientras mamá se sumergía en este proyecto. Este logro es tuyo tanto como mío.

A mi esposo, gracias por su paciencia, comprensión y amor constante. Su apoyo fue un pilar fundamental que me impulsó a superar los desafíos encontrados.

Este trabajo no habría sido posible sin el respaldo incondicional de mi familia. Cada uno de ustedes ha sido una luz en mi camino, eternamente agradecida.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LOS ASESORES



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MERINO FLORES IRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "JUEGOS COOPERATIVOS COMO HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN PARA COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS EN PREADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUAYAQUIL, 2023", cuyo autor es YEPEZ LLAGUNO EMMA JENIFER, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 10.00%, 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.

PIURA, 12 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MERINO FLORES IRENE DNI: 40918909 ORCID: 0000-0003-3026-5766	Firmado electrónicamente por: IMERINOF el 12-01- 2024 14:13:58

Código documento Trilce: TRI - 0731711



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, YEPEZ LLAGUNO EMMA JENIFER estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "JUEGOS COOPERATIVOS COMO HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN PARA COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS EN PREADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUAYAQUIL, 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.

Nombres y Apellidos	Firma
EMMA JENIFER YEPEZ LLAGUNO CARNET EXT.: 0921923215 ORCID: 0009-0004-6012-5670	Firmado electrónicamente por: EYEPEZLL el 28-12- 2023 22:34:03

Código documento Trilce: TRI - 0711342

INDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LOS ASESORES	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
INDICE DE CONTENIDOS	vi
INDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEORICO	5
III. METODOLOGÍA	13
3.1 Tipo y diseño de investigación	13
3.2 Variables y operacionalización	14
3.3 Población, muestra y muestreo	15
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5 Procedimiento de recolección de datos	17
3.6 Método de análisis de datos	18
3.7 Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
4.1 Resultados descriptivos	19
4.2 Prueba de normalidad	20
4.3 Validación de hipótesis	21
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	31
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34
ANEXOS	40

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudio	16
Tabla 2. Descriptivo de Comportamientos Agresivos	19
Tabla 3. Prueba de normalidad	20
Tabla 4. Resultados Comportamiento Agresivo	21
Tabla 5. Significancia de Comportamientos Agresivos	21
Tabla 6. Resultado Agresividad Verbal	22
Tabla 7. Significancia Agresividad Verbal	22
Tabla 8. Resultados Agresiones físicas	23
Tabla 9. Significancia Agresiones físicas	23
Tabla 10. Resultado Daños a la propiedad	24
Tabla 11. Significancia Daños a la propiedad	24

RESUMEN

El estudio titulado Juegos cooperativos como herramienta de prevención para comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023, el cual tiene como objetivo general determinar si los juegos cooperativos previenen los comportamientos agresivos en preadolescentes para ello, se desarrolló un estudio cuasiexperimental aplicando un enfoque cuantitativo mediante un estudio descriptivo, mediante la aplicación de las técnicas de dos cuestionarios para las variables de estudio. Los resultados que se exponen sobre el objetivo general determinan con un $z = -4.208$ ($p < 0.01$); indicando que existe una alta significancia en el uso de los juegos cooperativos para disminuir y prevenir los comportamientos agresivos. En el caso de las dimensiones se obtuvo para: las agresiones verbales ($z = -4.129$; $p < 0.01$), las agresiones físicas con verbales ($z = -3.545$; $p < 0.01$), y los daños a la propiedad ($z = -3.748$; $p < 0.01$), lo que indica que el uso de los juegos cooperativos genera los resultados esperados para disminuir acciones como insultos, el uso de apodos, peleas, uso de armas y vandalismo dentro de la institución educativa en estudio.

Palabras claves: juegos cooperativos, comportamientos agresivos, agresión verbal, agresión física, daños a la propiedad.

ABSTRACT

The study entitled Cooperative games as a prevention tool for aggressive behaviors in preadolescents of an educational institution Guayaquil, 2023, which has the general objective of determining whether cooperative games prevent aggressive behaviors in preadolescents. For this, a quasi-experimental study was developed applying a quantitative through a descriptive study, through the application of two questionnaire techniques for the study variables. The results presented on the general objective determine with a $z = -4.208$ ($p < 0.01$); indicating that there is a high significance in the use of cooperative games to reduce and prevent aggressive behaviors. In the case of the dimensions, it was obtained for: verbal attacks ($z = -4.129$; $p < 0.01$), physical and verbal attacks ($z = -3.545$; $p < 0.01$), and property damage ($z = -3.748$; $p < 0.01$), which indicates that the use of cooperative games generates the expected results to reduce actions such as insults, the use of nicknames, fights, use of weapons and vandalism within the educational institution under study.

Keywords: cooperative games, aggressive behaviors, verbal aggression, physical aggression, property damage.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los escenarios sociales y culturales que se presentan en la región ha dado como resultado que los estudiantes presenten conductas agresivas en los adolescentes y pre adolescentes, dicho comportamiento busca dañar, incidir, destruir y humillar a las personas (Silva & Barchelot, 2021). Por otra parte, ésta se refleja como acciones violentas en situaciones especiales siendo una acción espontanea de parte de la persona y también se presenta como una conducta cruel y desde el aspecto social dañino con quienes se interactúa (Cordero P. , 2022).

Desde el entorno mundial, según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) existe un promedio entre 150 millones de preadolescentes con edades entre los 13 a 15 años que son víctimas de conductas agresivas por sus compañeros en las instituciones educativas afectando en el aprendizaje y el bienestar emocional de los alumnos, además que se percibe a las unidades educativas como entornos no seguros, en los que se presentan peligros como: riñas, bandas y pandillas, acoso físico y digital, violencia física y armada, además de agresiones sexuales. De acuerdo a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) indica que la etapa adolescente es una fase donde los riesgos de ser objeto a conductas agresivas como la violencia y acoso son altas para los estudiantes con un 67% de estudiantes en China, afectando a habilidades de comunicación y de interacción social entre los compañeros de clases.

En la región latinoamericana, de acuerdo a la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2021) se identifica que las tasas de violencia y agresión son altas en relación a otras zonas mundiales, donde los países que lideran los actos de violencia física son Argentina con el 23.5% y el Ecuador 21.9%, seguido de Republica Dominicana 21.8%, referente a los insultos se encuentran Perú, Costa Rica y Uruguay, por lo tanto, la violencia entre estudiantes y las conductas agresivas tienen una alta prevalencia afectando al rendimiento académico de los alumnos y compañeros de clases. En Perú, Pacheco et al (2022) se identifica como en los últimos años ha aumentado los casos de conductas agresivas, donde los niveles encontrados son alto con el 39% y muy alto con el

16%, en el que se presentan agresiones verbales entre los alumnos con el 40%, violencia física ente ellos 38%, y actitudes hostiles con ira con un 37% dentro del aula de clase, predominando en la población masculina presentando un 43% a diferencia de las mujeres en un 34%.

El Ecuador no dista de los resultados expresados a nivel mundial y regional, según UNICEF (2017) los alumnos dentro de las instituciones educativas han sufrido escenarios violentos y de agresión, donde el 60% de adolescentes han sido víctima de alguna conducta agresiva, 40% reciben insultos verbales, y un 10% ha sido afectado físicamente mediante golpes, donde las regiones con más actos agresivos es la amazónica con un 64%, Costa 61% y Sierra con el 56%. De acuerdo al Ministerio de Educación (2018) las formas en que se expresa la agresión entre alumnos se identifican mediante insultos con el 38%, chismes con el 28%, actos de abuso por medios digitales con el 10%, robos 27% y golpes 11%.

De acuerdo a la revisión contextual a nivel macro, meso y micro, la problemática de los comportamientos agresivos es una realidad de los sistemas educativos que impera en las potencias mundiales como en las naciones que se encuentran en vías de desarrollo, debido a que por diversas causas internas o externas en el proceso formativo de los estudiantes se pueden generar comportamiento agresivos producto de la interacción entre los alumnos ya sea por diversas razones como la unión en el aula de diversas culturas, razas, etnias y la diferencia de opiniones existentes, generando agresiones de tipo verbal, física e inclusive daños a las propiedades de la Institución Educativa afectando al ambiente educativo y a los estudiantes para que se desarrolle un proceso adecuado de aprendizaje,

A nivel local, dentro de la unidad educativa escogida, se presenta de igual manera, conductas agresivas de parte de los alumnos, donde en el último periodo académico, los estudiantes son protagonistas de escenarios de disputas y peleas físicas, de los cuales empiezan con la falta de respeto y agresiones verbales. Por otra parte, la plantilla de docentes no queda exenta de ser víctimas de dichos comportamientos, donde los alumnos muestran una falta de respeto al docente,

mediante sus conductas dentro del aula de clase. Lo indicado da como resultado, que los alumnos muestren comportamientos de inseguridades y falta de autoestima dentro del aula de clase, reflejando una disminución de su aprovechamiento académico. Por esa razón, en el presente estudio se busca plantear una solución que permita disminuir y prevenir las conductas agresivas, mediante el uso de los juegos cooperativos. Por ello, se plantea la siguiente incógnita: ¿De qué manera los juegos cooperativos permiten prevenir los comportamientos agresivos en preadolescentes de a una Institución Educativa Guayaquil, 2023?

Sobre la justificación del estudio, considerando el aspecto teórico, se pretende analizar los principios de Bandura en el que expone los comportamientos agresivos mediante la teoría del impulso en el que se identifican causas como la frustración, o de interacciones de ambas partes entre el individuo y el exterior influyendo en su conducta (Martínez & Duque, 2018). Considerando la metodología de investigación, se realizará un estudio antes (pre) y después de (post), para así evaluar cuantitativamente si la propuesta de los juegos cooperativos cumple con el objetivo indicado. Y sobre el ámbito social, todos los estudiantes se encuentran en constante formación por eso es relevante que estos mejoren su conducta para ser individuos aptos y generen un beneficio para la sociedad. En la práctica el uso dentro de la Institución Educativa permitirá que los docentes cuenten con una guía que permita utilizar la estrategia del juego y de la cooperación para que se cree un mejor ambiente académico que fortalezca y mejore los lazos entre los compañeros de clases.

Por ello, el objetivo general es determinar si los juegos cooperativos previenen los comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023. Los objetivos específicos son: Establecer si los juegos cooperativos previenen las agresiones verbales en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023; Determinar si los juegos cooperativos previenen las agresiones físicas en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023; Establecer si los juegos cooperativos previenen los daños a la propiedad en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023

La hipótesis que se evalúa en el trabajo es: Los juegos cooperativos previenen los comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023. Las hipótesis específicas son: Los juegos cooperativos previenen las agresiones verbales en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023; Los juegos cooperativos previenen las agresiones físicas en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023; Los juegos cooperativos previenen los daños a la propiedad en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023.

II. MARCO TEORICO

En Perú, Agurto (2022), desarrollaron un trabajo con el objeto de conocer la relación entre los juegos cooperativos y los comportamientos agresivos en los estudiantes dentro de una Institución educativa. El trabajo es de tipo descriptivo-correlacional considerando un enfoque cuantitativo, sobre una muestra a conveniencia de 32 alumnos utilizando las encuestas. Los resultados obtenidos indican que el uso de los juegos cooperativos es alto con un 71.9% y sobre el 84% con nivel bajo sobre las conductas agresivas. En conclusión, el autor indico que la relación es inversa entre las dos variables de estudio, indicando que mientras mayores actividades cooperativas en el uso de los juegos se apliquen menores comportamientos agresivos se presentaran en los estudiantes.

Mapuchi (2021) mediante la investigación se enfocó, identificar la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad de los estudiantes dentro de la Unidad Santa Ana Mercedes. El cual se realizó mediante un estudio de tipo básico considerando un nivel descriptivo de estudio aplicando el uso cuantitativo en la información. Para ello se consideró 12 alumnos como parte del muestreo no probabilístico en el que se le aplicó el cuestionario. Los resultados indican un nivel bajo en el uso de los juegos cooperativos con el 58% y sobre los comportamientos agresivos un nivel alto con un 50%. La conclusión del autor es que existe una relación inversa sobre el uso de las variables, considerando como parte de una solución el aumentar actividades que fomenten el juego cooperativo.

En Colombia, la investigación de Trejos y Cifuentes (2019), desarrollaron un programa de juegos cooperativos para disminuir las actividades de acoso escolar dentro de una Unidad Académica. Él trabaja es cuasi experimental con grupos de pre y pos prueba dentro de una institución educativa con enfoque cuantitativo considerando una muestra no probabilística de 30 estudiantes teniendo como resultado comportamientos agresivos con el 35.7% siendo este de nivel medio. Habiendo aplicado en el juego cooperativo, el autor no obtuvo una diferencia significativa entre los grupos experimentales (diferencia del 0.01), por lo que concluye que se requiere mayores esfuerzos y estímulos mediante el juego cooperativo para la prevención de los comportamientos agresivos.

La investigación de Rojas y Cruz (2021), el cual desarrolló un estudio para determinar la agresividad premeditada, haciendo uso de un cuestionario CAPI-A, mediante un estudio descriptivo con enfoque cuantitativo, utilizando una muestra a conveniencia de 528 alumnos entre edades de 12 a 18 años. Los resultados demuestran que los comportamientos agresivos premeditados son del 290.93 para los hombres y para las mujeres de 251.68, describiendo que las tendencias se presentan con mayor tendencia en los varones, concluyendo que el cuestionario CAPI-A es una herramienta eficaz de análisis que se puede utilizar tanto en la práctica como en la identificación de comportamientos agresivos.

En Bolivia, Torrez (2022), el objeto del estudio es plantear una mejora en el entorno educativo de los estudiantes disminuyendo los comportamientos agresivos mediante el juego cooperativo. En primera instancia se realizó un estudio cuantitativo de carácter descriptivo mediante el uso de un instrumento de Buss Y Perry para cuantificar las conductas agresivas utilizando una muestra no probabilística de 460 alumnos. Los resultados indican que los niveles son bajos con el 88%. Como propuesta se desarrolló un programa de juegos cooperativos que se aplican en 8 sesiones en el que se crearan dinámicas que refuercen el trabajo entre los pares, concluyendo que el trabajo permite disminuir las conductas agresivas. En conclusión, el autor indica que los programas y toda actividad que involucre el juego cooperativo permitirá crear una mejor convivencia en los alumnos.

En el Ecuador, Lozano y Marquina (2022), el desarrollo del trabajo se enfocó en determinar la influencia de los juegos cooperativas con la convivencia escolar con el objeto de disminuir actos agresivos entre los alumnos de la Institución, Para ello se realizó un estudio cuasi experimental considerando una muestra a conveniencia de 50 estudiantes, divididos en cada grupo de 25 alumnos en el que se aplicó una guía de observación. Los resultados en la pre evaluación, identifican que el grupo experimental presentan un nivel alto de problemas referentes a los comportamientos agresivos entre los pares con un 84%, después de la aplicación de los juegos cooperativos se obtuvo una disminución del 72%. Por lo tanto, desde

la conclusión del autor se puede evidenciar que los juegos cooperativos mejoran el ambiente de aprendizaje mejor al disminuir las conductas agresivas.

En el territorio ecuatoriano, el trabajo de Papa (2021), el que se realizó con el objeto de comprobar los comportamientos agresivos dentro de una Institución Educativa en Napo. Para ello se realizó, un diseño no experimental de tipo descriptivo correlacional, aplicando un cuestionario en las encuestas mediante un cuestionario de escala de agresividad, considerando una muestra no probabilística de 18 alumnos. Los resultados permitieron identificar un nivel alto de conductas agresivas con un 50% de nivel alto, en el que las dimensiones de la agresividad verbal son del 41.7% con un nivel alto y la agresividad física con el 50% igual alto. En conclusión, el autor indica que existe una relación inversamente proporcional indicando que deben existir mayores esfuerzos en programas de trabajos en equipo y cooperativo para disminuir dichas conductas.

En Machala, Negrón y Sarango (2021), el trabajo se concentró en determinar la relación entre las conductas agresivas y la convivencia escolar de estudiantes perteneciente a la Unidad Bolivia Benítez para ello el método científico se basó en un estudio de nivel descriptivo correlacional, considerando a 60 representantes de cada estudiante para evaluar su situación actual. Los resultados que se recopilaron, indican que los niveles de agresividad son medios con un 50% de respuestas obtenidas, de igual manera sobre el uso de los juegos cooperativos el 66% existe un nivel medio. En conclusión, la relación de los datos es significativa con una relación inversa, donde mientras mayores acciones de juegos cooperativos existen menores actitudes agresivas se presentarán.

En Quito, Corrales (2022) tuvo por objeto realizar una evaluación a un plan de intervención mediante los juegos cooperativos para disminuir los comportamientos agresivos el cual se realizó dentro de una metodología de tipo descriptiva correlacional, aplicando un cuestionario del test de Buss y Perry AQ, para ello se consideró, una muestra de 216 individuos, los resultados indican que existe un nivel de comportamientos agresivos medio del 34.7% mientras que los niveles de actividades y juegos cooperativos son bajos con el 89.4%. En conclusión,

el autor indica que existe una relación entre las variables de estudio siendo esta inversa.

En Loja, Patiño (2018), el cual se realizó para determinar como el juego cooperativo es utilizada como una estrategia para disminuir los comportamientos agresivos de los estudiantes, para ello el trabajo fue de tipo descriptivo cuasi experimental utilizando una muestra a conveniencia de 20 estudiantes donde los resultados muestran altos niveles de agresividad con un 70% al aplicar el programa de juegos cooperativos en el aula de clases los niveles disminuyeron al 65%, lo que permite concluir que la solución planteada es efectiva sobre los estudiantes.

La conceptualización de la variable juegos cooperativos, de acuerdo a Calvar (2021), los juegos cooperativos permiten la unión de los grupos y aseguran que todos los involucrados participen dejando a un lado la competitividad para alcanzar una meta compartida, en el que se ayudan y apoyan entre sí dando lugar a la comunicación, la empatía, la confianza mutua y por sobre todo el cumplimiento de los objetivos. También Cárdenas et al (2020), el juego cooperativo permite generar cambios en comportamientos inadecuados dentro de grupos de personas, mediante la creación de un ambiente en el que existe un problema o conflicto y que estos puedan solucionarse mediante la cohesión, participación y demás valores relevantes para redirigir las conductas disruptivas.

La teoría de Ocker indican que las actividades centradas en el juego cooperativos son una forma óptima de tener un aprendizaje social beneficioso porque permiten superar barreras y objetivos basados de la experimentación y de las experiencias de liberación como son: la competitividad, la creatividad, la exclusión, la elección y la agresión, brindando así a los estudiantes un ambiente sano donde puedan actuar y desarrollarse correctamente (Salazar et al, 2023). María Montessori, indica que la forma de enseñar pedagógicamente a los estudiantes es mediante el desarrollo social a través de experiencias y esto debe forjarse desde tempranas edades dando lugar a que exista un aprendizaje natural y progresivo (González et al, 2023).

La epistemología de los juegos cooperativos, tiene sus inicios en el desarrollo ontogenético del ser humano y el resultado de la interacción que este tiene como el ambiente en el que se encuentra dando lugar a una expresión superior del movimiento el cual es el juego y este se puede utilizar desde las diversas etapas del ser humano (Karralero, 2016). Con el tiempo la praxiología motriz se convirtió en los principios de los conocimientos que rodean al juego, ejercicios y escenarios que requieren motricidad dando lugar a lo que se conoce como un sistema praxiológico es decir actividades que tienen objetivos intrínsecos que permite generar relaciones (Lavega et al, 2016).

Para las dimensiones de los juegos cooperativos el cual son: libertad de competir, libertad para crear, libres de exclusión, libertad de elección, libertad de agresiones. Sobre la libertad de competir, se trata de despojar a los participantes de la presión que conlleva la competencia, eliminando las conductas negativas y a su vez fomentando una participación que sea beneficiosa y sea llena de experiencias divertidas (Morales & Murrieta, 2021). Entre los indicadores identificados en el concepto se encuentran: interacción beneficiosa y experiencia divertida.

En la libertad de crear, busca espontaneidad acciones voluntarias no obligadas, sometiendo al participante a un escenario paralelo, en el que se pueden alcanzar objetivos que no se alcanzan en el mundo real dando lugar a la creación, adaptación y la creatividad tanto de quienes diseñan el juego como de quienes son parte de él (Andrade et al, 2019). El desglose del concepto permite definir los indicadores como: libretas de creación y libertad de adaptación.

Liberta de exclusión, se busca la inclusión de todos los participantes, donde las tareas motrices se realicen en función de las capacidades individuales y aprendizajes de cada estudiante, además del apoyo en equipo de parte de los pares para que se superen los retos propuestos sin dividir o segmentar a las personas (Garduño et al, 2023). Los indicadores identificados son: inclusión y eliminación de las divisiones.

Libertad de elección, es un proceso que le brinda al alumno la capacidad de aprender, controlar y gestionar su aprendizaje de forma responsable mediante la conciencia de sus capacidades cognitivas y socio afectivas, de esa forma este puede ser autónomo en la toma de decisiones para su desarrollo (Maldonado et al, 2019). Los indicadores son la responsabilidad en el aprendizaje y la autonomía.

La libertad de agresión, es el ambiente en el que no se acepta la violencia, mediante la prevención de disputas y conflictos mediante la formación de valores, trabajo en equipo y disminución de comportamientos agresivos que aseguren el respeto a los derechos de las personas como de la participación que tienen (Vargas et al, 2019). Con respecto a los indicadores son: el trabajo en equipo y la disminución de los comportamientos agresivos.

Sobre los comportamientos agresivos García et al (2020) es una conducta individual que busca afectar a otras personas de manera verbal, física además de realizar daños a la propiedad. Como menciona Cordero (2022), indica que los comportamientos agresivos es una conducta negativa que está relacionado con diversos tipos de violencia la cual puede ser un reflejo espontaneo y la última con tendencias crueles y destructivas ya sea física o verbalmente.

Los principios de los comportamientos agresivos se encuentran en la teoría cognitiva del aprendizaje social propuesto por Bandura, el cual indica que los comportamientos agresivos pueden ser producto de la influencia o de modelos sociales que se encuentran alrededor de las personas, por lo tanto, los elementos cognitivos y el elemento social influyen en la conducta, en el aprendizaje y en la personalidad (Rodríguez & Cantero, 2020). La teoría sociológica de la agresión, propuesto por Durkheim, indica que la causa que determina una acción social se da en el ambiente y contexto social que rodean al individuo más no por un estado de conciencia personal, por lo que una sociedad que presenta características agresivas define de manera coactiva las conductas y comportamientos individuales (Martín, 2020).

Las bases epistemológicas de la agresividad, se remontan desde los inicios de la concepción humano, el cual se creía que los seres humanos era la única especie con una naturaleza beligerante dentro de los grupos de individuos, pero diversos estudios ponen de relieve como dentro de la naturaleza los comportamientos agresivos son parte de la conducta colectiva como es el caso de los monos y chimpancés, el cual es el resultado de una especie o de una casta ser más fuerte que otra, producto (Herrerros, 2020). Por lo que el estudio de la agresividad tiempo después, se pudo diferenciar las conductas animales las cuales son estereotipadas lo que permita que se puedan clasificar en el caso de las personas tienen rasgos y características de mayor complejidad los cuales se pueden presentar desde factores prenatales como la exposición alcohol y sustancias adictivas y postnatales, el cual se trata de la formación y experiencias tempranas de los individuos, por lo que las fundamentos epistemológicos tienen como principio la psicología y la sociología para la comprensión de las conductas agresivas (Guevara et al, 2021).

Sobre las dimensiones de la variable comportamiento agresivo se identifican las agresiones verbales, las físicas y el daño a la propiedad de parte de los estudiantes, en primera instancia sobre las agresiones verbales se las considera una manera de violencia que se aplica con el objeto de crear un daño emocional a las personas (Weinstein & Aldunate, 2021). Se considera a todo acto comunicativo el cual se realiza con el objeto de hacer un daño mediante la afectación de la imagen personal del individuo mediante burlas entre compañeros y amenazas entre sí, afectando a la víctima (Nieto et al, 2018). Entre los indicadores se encuentran las burlas y amenazas verbales.

Sobre las agresiones físicas, es una acción en el que se involucra el uso de la fuerza causando daño, dolor y sufrimiento físico en los individuos aplicando cualquier medio como los golpes, el uso de objetos externos y peleas llegando a causar dolor y daños severos como mutilaciones, deformaciones y demás resultados físicos (Ministerio de Educación, 2018). Otra conceptualización, indica que son las peleas en el que se involucran el contacto físico entre los individuos y estos se realicen a partir de las diferencias o conflictos existentes en el que se

puede utilizar golpes u armas de cualquier tipo de objeto externo para infligir daño sobre la víctima (Cedeño, 2020). Entre los indicadores para el estudio de la dimensión se encuentran: los golpes y lesiones por objetos externos.

El daño a la propiedad, es cuando se ejerce un acto con el objetivo de causar daño a un elemento físico, infraestructura o insumos pertenecientes a una entidad privada o pública mediante el robo, el vandalismo y la destrucción de los objetos creando un delito contra los derecho de la propiedad (Chang, 2019). Un tipo de violencia indirecto en el que no se infringe a la persona sino a las pertenencias de esta ya sea mediante la destrucción, apropiación ilícita y daño a esta, con el objeto de afectar a la persona (Chan & Márquez, 2021). Los indicadores a evaluar en la dimensión son: robo, vandalismo y destrucción de recursos.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

El trabajo de tesis es aplicada, porque se enfoca en dar una solución a la problemática relacionada mediante una guía enfocada al uso de los juegos cooperativos para disminuir actitudes y comportamientos agresivos creando un ambiente sano y que ejerza una influencia positiva en los estudiantes (García & Sánchez, 2020). Por lo tanto, el estudio tiene por objetivo que se conozca la situación actual en la que se encuentran los alumnos para de esa forma plantear la propuesta e implementarla y así disminuir comportamientos relacionados con el problema como son los comportamientos agresivos.

El enfoque de investigación es el cuantitativo, porque según Cruz y Durán (2019), se busca realizar una evaluación mediante la comparación y medición de datos que permitan ser sujetos a procesos estadísticos brindando así una naturaleza objetiva, sin sesgo y que aporte de forma clara y concisa si la guía de uso de juegos cooperativos ha ejercido los resultados que se deseen frente a los comportamientos agresivos de los estudiantes. Por esa razón, el estudio se fundamenta en datos numéricos, para que se pueda medir los test pre y pos para determinar mediante métodos estadísticos si la propuesta ejerce el impacto o diferencia esperada.

3.1.2 Diseño de investigación

El diseño que se aplicará es el experimental, porque se va a elaborar una guía de juegos cooperativos para modificar el comportamiento agresivo de los estudiantes, por lo que es necesario determinar si la solución genera las mejoras necesarias o no, mediante la evaluación de un grupo de estudio y que ésta se conformará a conveniencia del investigador (Alvarez, 2020). Por esa razón, el diseño pre experimental se utiliza porque ello no requiere de grupos de control para realizar las comparaciones más bien de una evaluación pre y pos para determinar si los cambios fueron o no significativos.

También el trabajo será de corte longitudinal, porque la investigación se realizará a lo largo de un periodo de tiempo, con el objeto de determinar dos hitos (el antes y después) obteniendo información en diversos momentos para determinar cómo disminuyen los comportamientos agresivos de los alumnos mediante la aplicación de la guía de los juegos cooperativos.,

3.2 Variables y operacionalización

Variable Independiente: Los juegos cooperativos

Definición conceptual:

Sobre los juegos cooperativos, permiten incentivar la cooperación de las personas con libertad de competir, además de mejorar la capacidad de creatividad con la libertad para crear y son inclusivos al ser libres de exclusión creando jóvenes autónomos con libertad de elección sin promover siendo libres de agresión de los participantes (Orlick, 2002).

Definición operacional

Durante las revisiones de los juegos cooperativos se pretende realizar un test que permita conocer sobre las dimensiones libertad de competir, libertad para crear, libre de exclusión y libertad de elección, libertad de agresión en los alumnos mediante 15 ítems que se aplicará a los docentes de la institución educativa determinando una muestra a conveniencia de 24 docentes.

Indicadores

Las dimensiones y los indicadores de la primera variable se determinan de la siguiente forma: dimensión de libertad de competir y los indicadores interacción beneficiosa, experiencia divertida; dimensión libertad para crear y los indicadores libertad de creación, libertad de adaptación; dimensión libertad de exclusión y los indicadores de inclusión, eliminación de divisiones; dimensión libre de elegir y el indicador estudiante autónomo, responsabilidad; dimensión de libertad de agresión indicador trabajo en equipo y disminución de comportamientos agresivos.

Escala de medición: Ordinal

Variable dependiente: Los comportamientos agresivos

Definición conceptual: La agresividad es una conducta individual que busca afectar a otras personas de manera verbal, física además de realizar daños a la propiedad como lo describe Bandura en la teoría de los comportamientos agresivos (García et al, 2020).

Definición operacional

Para analizar el comportamiento agresivo, de la conceptualización se identifican las dimensiones del daño verbal, físico, y al daño a la propiedad a través de un test de 15 ítems los que serán medidos mediante escala nominal.

Indicadores

Para la composición de la segunda variable se encuentra la dimensión de agresiones verbales y los indicadores insultos entre estudiantes, burlas, amenazas verbales; dimensión de agresiones físicas y los indicadores golpes a estudiantes y riñas entre compañeros y lesiones por objetos externos; para la dimensión de daños a la propiedad los indicadores como el robo, el vandalismo y la destrucción de recursos.

Escala de medición: Ordinal

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

De acuerdo a Robles (2019), la población son un conjunto de personas, hechos u objetos que se pueden agrupar mediante iguales características que se determinan a criterio del investigador para obtener resultados de interés científico. Por esa razón, dentro del presente trabajo se determina una población de 50 docentes pertenecientes a la Unidad Educativa en estudio.

Tabla 1.

Población de estudio

Docentes	No	%
Hombres	29	57%
Mujeres	21	43%
Total	50	100%

Nota: información proveída por la Institución Educativa.

Criterios de inclusión: Se Consideran a los docentes pertenecientes a la Institución Educativa.

Criterios de exclusión: No aplica con los estudiantes ni con personal administrativo.

3.3.2 Muestreo

El muestreo es un proceso que se realiza para determinar un segmento de la población de estudio brindando la oportunidad de validar las respectivas hipótesis (Hernández & Carpio, 2019). Para definir la muestra en el proceso metodológico, se realizará mediante un muestreo no probabilístico el cual es a conveniencia y decisión del investigador, el cual es de 24 docentes.

3.3.3 Unidad de análisis

Se conforma con los docentes pertenecientes a la Institución Educativa objeto de estudio para identificar el comportamiento de los estudiantes.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el proceso de recolección de datos se considera la técnica de la encuesta, el cual se distribuirá a los estudiantes que son parte del experimento de esa manera se podrá aplicar de forma ágil a grandes cantidades de personas (Hernández,

2014). Como instrumento, se diseñará un cuestionario, el cual mediante tendrá un conjunto de items basados en las variables, dimensiones e indicadores para determinar cómo es el antes y después, tanto de los juegos cooperativos como de los comportamientos agresivos en los estudiantes.

La estructura y el diseño del test se conforma de la siguiente manera: para la variable juegos cooperativos está estructurado por 5 dimensiones las cuales cada una tendrá 3 items, dando un total de 15 items que se medirán mediante escala nominal. Por otra parte, la variable comportamiento agresivos, está compuesto por 4 dimensiones de las cuales pertenecen 3 items dando un total de 12 preguntas.

Sobre la validez y confiabilidad, en primera instancia las pruebas de validez se aplican para determinar si las preguntas que se han planteado son pertinentes para obtener los datos relacionados a las variables de estudio (Rodríguez et al, 2021). El juicio de expertos es un método que permite que un conjunto de personas con experticia en la rama, en este caso en educación y pedagogía, puedan determinar si las preguntas son claras, relevantes y pertinentes, por eso, dentro del presente trabajo se escogen un total de 5 expertos para que realicen un análisis sobre los items de los test.

Para la confiabilidad, es necesario que se realicen pilotos o pruebas que certifiquen que los resultados que se obtienen en el levantamiento son consistentes entre sí, asegurando datos confiables en el proceso (Ponce et al, 2021). Estadísticamente, se puede realizar un test piloto para aplicar el coeficiente de alfa de Cronbach y así conocer si los datos que se obtienen persiguen una tendencia baja, media o alta de confiabilidad sobre los resultados.

3.5 Procedimiento de recolección de datos

Parte del proceso de recolección de información busca en primera instancia obtener los permisos respectivos de parte de la Institución de educación, para que se realice el pre experimento así como la implementación de la solución que se pretende evaluar. Como segundo aspecto, el permiso y consentimiento informado

es parte del proceso para que quienes conforman el grupo de estudio puedan aceptar y conocer cuáles son los fines y metas del trabajo de campo.

3.6 Método de análisis de datos

En primera instancia, para evaluar que los datos son normales se procederá a realizar la respectiva prueba de normalidad mediante el método de Shapiro Wilk, el cual determina si los resultados persiguen una distribución normal considerando muestras que son menores a 50, de acuerdo a su resultado se puede definir a que técnica paramétrica o no, aplicar para realizar los estudios de comparación de significancia (Flores & Flores, 2021). Antes de medir las diferencias existentes entre el grupo antes y después del experimento se debe determinar si los resultados tienen una tendencia normal o no.

La evaluación pre y pos test de la aplicación de la guía de los juegos cooperativos, es el método descriptivo, el cual se realiza de forma anticipada una recopilación, ordenamiento y la medición de los resultados para identificar niveles de significancia mediante el cálculo de frecuencia y porcentajes (Mayorga & Sillis, 2020). Durante el proceso se puede realizar una descripción estadística sobre los niveles de comportamiento agresivos antes de la propuesta y después de esta, para evaluar su impacto y si se cumplieron las mejoras adecuadas

3.7 Aspectos éticos

Considerando los elementos éticos que son parte de un proceso investigativo se debe realizar como primer paso, el permiso a la Unidad Educativa, con el objeto de poder realizar el estudio dentro del ambiente académico. Luego de ello a los sujetos parte del experimento se debe realizar el respectivo consentimiento informado para que conozcan el objetivo de estudio y de asegurar que su información será debidamente tratada. La confidencialidad de la información es otro aspecto que se debe cuidar para precautelar la seguridad de los intervinientes, utilizando los datos para los objetivos de investigación y para otras acciones. Finalmente los resultados que se obtienen deben ser informados tanto a los participantes como a la Unidad Educativa para que se asegure la transparencia en el trabajo (Universidad César Vallejo, 2021).

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados descriptivos

Tabla 2.

Descriptivo de Comportamientos Agresivos

Variable	Prueba	Alto		Medio		Bajo		Total	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Comportamiento Agresivo	Pre/test	3	12,50%	11	45,83%	10	41,67%	24	100,00%
	Pos/test	2	8,33%	1	4,17%	21	87,50%	24	100,00%

Nota: niveles de la variable comportamiento agresivo. Elaborado por: autor.

En la revisión de la variable comportamiento agresivo se puede identificar como en primera instancia el nivel de agresividad de los alumnos de acuerdo a los profesores era alto con un 12.50% y medio al tener una representación del 45.83%. Luego de aplicar el programa de juegos cooperativos, se puede identificar descriptivamente como tanto los niveles altos y medios disminuyeron, en el caso del nivel alto decreció en 4.17% y para los niveles medios si tiene una disminución significativa del 41.66%, dando lugar a que los escenarios en que se presentan las agresiones verbales, físicas y daños a la propiedad han tenido los resultados esperados con un 87.50% de nivel bajo.

4.2 Prueba de normalidad

Tabla 3.

Prueba de normalidad

	Estadístico	Gl	Sig.
Variable Comportamiento Agresivo	0.740	24	<.001
Dimensión Agresiones verbales	0.914	24	0.043
Dimensión Agresiones físicas	0.736	24	<.001
Dimensión Daños a la propiedad	0.720	24	<.001

Nota: prueba de normalidad de las variables comportamiento agresivo y sus dimensiones.
Elaborado por: autor.

H0: Los datos de las variables comportamiento agresivo presentan una distribución normal.

Criterios de decisión estadística

- Si $p < .05$: Se rechaza la Ho.
- Si $p > .05$: Se acepta la Ho.

Las variables y dimensiones de estudio en primera instancia se deben analizar para saber si responden a un comportamiento normal, de acuerdo a la evaluación de normalidad de Shapiro Wilk (Datos menores a 50), se indica que tanto las variables como las dimensiones tienen una tasa de significancia $p < 0.05$, lo que significa que los datos no son normales. Por lo tanto, la prueba de comparación entre los resultados se utilizará la de Rangos de Wilcoxon.

4.3 Validación de hipótesis

Ha: Los juegos cooperativos influye significativamente en la prevención de los comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023.

Tabla 4.

Resultados Comportamiento Agresivo

		Rango		
		N	\bar{x}	Σ
VARCOMPAGREPOS	Rangos negativos	23 ^a	12,00	276,00
- VARCOMPAGREPPE	Rangos positivos	0 ^b	0,00	0,00
	Empates	1 ^c		
	Total	24		

a. VARCOMPAGREPOS < VARCOMPAGREPPE

b. VARCOMPAGREPOS > VARCOMPAGREPPE

c. VARCOMPAGREPOS = VARCOMPAGREPPE

Nota: descripción de los rangos de Wilcoxon. Elaborado por: autor.

Tabla 5.

Significancia de Comportamientos Agresivos

	AS/postest- AS/pretest
Z	-4.208
Sig. Asintótica (Bilateral)	p<0.01
a. Wilcoxon	
b. Basada en rangos negativos	

Nota: significancia de la dimensión agresiones físicas. Elaborado por: autor.

Al evaluar los resultados obtenidos antes y después del programa de juegos cooperativos se identificó que se obtuvo una significancia ($p < 0.01$) al ser menor del rango error de 0.05, se puede indicar que la diferencia es significativa para la prevención de comportamientos agresivos dentro de la institución educativa en estudio. Por lo que se puede interpretar que los comportamientos agresivos requieren de actividades lúdicas que exijan que los estudiantes puedan realizar

actividades en conjunto para reforzar la convivencia y los lazos tal como lo indico Bandura en su teoría.

Ha: Los juegos cooperativos influye significativamente en la prevención de las agresiones verbales en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023.

Tabla 6.

Resultado Agresividad Verbal

		Rangos		
		N	\bar{x}	Σ
AGREVERPOS	Rangos negativos	22 ^a	11,50	253,00
- AGREVERPRE	Rangos positivos	0 ^b	0,00	0,00
	Empates	2 ^c		
	Total	24		

a. AGREVERPOS < AGREVERPRE

b. AGREVERPOS > AGREVERPRE

c. AGREVERPOS = AGREVERPRE

Nota: descripción de los rangos de Wilcoxon. Elaborado por: autor.

Tabla 7.

Significancia Agresividad Verbal

	AS/postest- AS/pretest
Z	-4.129
Sig. Asintótica (Bilateral)	p<0.01
a. Wilcoxon	
b. Basada en rangos negativos	

Nota: significancia de la dimensión agresiones físicas. Elaborado por: autor.

El estudio pre test y pos test después del programa de juegos cooperativos dieron como resultado p value de ($p < 0.01$) al encontrarse dentro del 0.05, se puede coincidir que la diferencia es significativa por lo tanto se puede determinar que la hipótesis planteada por el investigador es válida, en la que se menciona que los juegos cooperativos influyen significativamente en la prevención de agresiones

verbales. Los datos se pueden interpretar cualitativamente, para conocer que el uso de las sesiones de juegos cooperativos, dan lugar a que los estudiantes puedan mejorar la forma en que tratan a sus compañeros como lo indico Ocker en la teoría de juegos en la que se plantea el uso de actividades recreativas para eliminar la competencia entre los alumnos.

Ha: Los juegos cooperativos influye significativamente en la prevención de las agresiones físicas en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023.

Tabla 8.

Resultados Agresiones físicas

		Rangos		
		N	\bar{x}	Σ
AGREFISPOS	Rangos negativos	16 ^a	8,50	136,00
- AGREFISPRE	Rangos positivos	0 ^b	0,00	0,00
	Empates	8 ^c		
	Total	24		

a. AGREFISPOS < AGREFISPRE

b. AGREFISPOS > AGREFISPRE

c. AGREFISPOS = AGREFISPRE

Nota: descripción de los rangos de Wilcoxon. Elaborado por: autor.

Tabla 9.

Significancia Agresiones físicas

	AS/postest- AS/pretest
Z	-3.545
Sig. Asintótica (Bilateral)	p<0.01
a. Wilcoxon	
b. Basada en rangos negativos	

Nota: significancia de la dimensión agresiones físicas. Elaborado por: autor.

El estudio cuasi experimental después de la aplicación del programa obtuvo una significancia del $p < 0.01$, al ser menor al 0.05, se puede coincidir que la aplicación de los juegos cooperativos influye significativamente para la prevención

de las agresiones físicas entre los estudiantes. Sobre las agresiones físicas Durkheim indica que es el resultado del ambiente que el estudiante ha vivido por esa razón es necesario que desarrollen actividades que mejoren la experiencia de aprendizaje y así se lleven una correcta enseñanza como personas.

Ha: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la prevención de los daños a la propiedad en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023.

Tabla 10.

Resultado Daños a la propiedad

		Rangos		
		N	\bar{x}	Σ
DANOSPROPOS - DANOSPROPPRE	Rangos negativos	18 ^a	9,50	171,00
	Rangos positivos	0 ^b	0,00	0,00
	Empates	6 ^c		
	Total	24		

a. DANOSPROPOS < DANOSPROPPRE

b. DANOSPROPOS > DANOSPROPPRE

c. DANOSPROPOS = DANOSPROPPRE

Nota: descripción de los rangos de Wilcoxon. Elaborado por: autor.

Tabla 11.

Significancia Daños a la propiedad

		AS/posttest-AS/pretest
Z		-3.748
Sig. Asintótica (Bilateral)		p<0.01
a. Wilcoxon		

b. Basada en rangos negativos

Nota: significancia de la dimensión daños a la propiedad. Elaborado por: autor.

La revisión de los datos obtenidos antes y después del programa indican con una significancia de $p < 0.01$, al ser menor que el margen de error del 0.05, por lo tanto, se acepta la hipótesis planteada y se puede concluir que los juegos cooperativos influyen significativamente en la prevención de los daños a las propiedades dentro de la institución educativa. Finalmente se puede interpretar que parte de las actividades lúdicas deben realizarse para que exista un respeto sobre los bienes de otras personas tanto entre los estudiantes como para la I.E.

V. DISCUSIÓN

El estudio cuasi experimental de la significancia entre la variable juegos cooperativos y comportamientos conflictivos donde los primeros se consideran actividades que exigen que existe la integración de los estudiantes permitiendo que los participantes ubiquen a los lados la competitividad para llegar a una meta y un objetivo dando lugar a que se colaboren entre sí para que se desarrolle actitudes como la empatía, confianza entre los pares para el alcance de las metas (Calvar, 2021). Los resultados que se alcanzaron en el trabajo indican con un $p < 0.01$, que es altamente significativo el uso de los juegos cooperativos como una herramienta de prevención, corroborando la teoría de los juegos de Ocker que el uso de juegos que requieran cooperación es una manera efectiva de aumentar el aprendizaje social y romper barreras entre ellos para que puedan trabajar en conjunto dando lugar a que exista competitividad, creatividad, exclusión y agresión (Salazar et al., 2023). Por otra parte, los estudios contextuales donde Agurto (2022), indica que de forma significativo la relación entre ambas variables es inversa, es decir, cuando se desarrollen mayores actividades del juego cooperativo menores comportamientos agresivos existirán dentro de las instituciones educativas en estudio.

Al considerar la dimensión de las agresiones verbales las cuales son parte de los comportamientos agresivos, conceptualmente se determinó que es una actividad comunicativa que tiene por objeto lastimar a las personas haciendo uso de insultos, burlas y amenazas entre los compañeros de clases al punto de afectar el bienestar del ambiente estudiantil (Nieto et al., 2018). Sobre los datos obtenidos los resultados indican que si es significativo el aporte de los juegos cooperativos sobre dicha dimensión con un $z = -4.28$ y una significancia dentro de los márgenes de error ($p < .001$) dando lugar a lo mencionado por la teoría de Bandura, que describe a la agresividad como la resultante el producto de un ambiente o modelo social en el que la interacción social alinea los comportamientos y conductas de las personas (Rodríguez y Cantero, 2020). Los antecedentes de estudio, ponen de relieve que la significancia entre ambos elementos es alta es decir que la falta de juegos cooperativos da lugar a que los estudiantes no mejoren su conducta en relación a actos agresivos (Mapuchi, 2021).

Sobre las agresiones físicas, las revisiones bibliográficas, son actos que implican el uso de la fuerza para generar dolor físico y psicológico en las personas mediante golpes, uso de objetos y escenarios de peleas creando dolores y afectaciones de mayor impacto que son mutilaciones, deformidades y resultados físicos (Cedeño, 2020). Los resultados ubican con un z -3.545 y una significancia de $p < 0.01$, lo que se puede determinar que si genera resultados positivos para la disminución de los comportamientos de agresividad física, lo que está de acuerdo la teoría de Durkheim, que las acciones sociales, que la agresividad física es el resultante coactivo de los que se vive en el entorno (Martín, 2020). En Colombia el antecedente de estudio de Trejos y Cifuentes (2019), los resultados no fueron favorables al no encontrar una diferencia significativa, pero si considerando la posibilidad de aumentar y mejorar el uso de los juegos cooperativos para generar los resultados esperados.

Por otra parte, sobre el juego cooperativo las diversas teorías de Ocker indican que las actividades se encuentran enfocadas en el juego y el cooperativismo, dando lugar a que exista una enseñanza basada en el desarrollo social, creada para que los alumnos puedan romper las barreras que la sociedad suele imponer como es la discriminación, el abuso, acoso y demás actos de agresión que se pueden realizar entre los estudiantes. Por lo tanto, las bases planteadas dentro de la propuesta se fundamentan en el desarrollo social, tal como lo indico Montessori, donde las experiencias son trascendentales en la formación de los individuos, esto permite una adaptación social adecuada y normal en el proceso de crecimiento de los estudiantes. Por lo tanto, de acuerdo a las teorías revisadas, los estudiantes deben tener un acercamiento entre sí, para que exista una sana y correcta convivencia como es el caso de juegos que requieren el uso de las destrezas de los intervinientes o de lúdicas que requieran que se unifiquen las fuerzas con un propósito en común.

Sobre el estudio de la dimensión de daños a la propiedad, se pudo reconocer como una acción que se ejerce contra un objeto físico, del cual existe un dueño sea este una entidad pública o privada dando lugar a que exista la destrucción, el vandalismo dando lugar a que se cree un delito, también se considera como una forma indirecta de destruir y vulnerar a las personas (Chang, 2019). En cuanto al estudio estadístico los resultados exponen que $z = -3.748$ y sobre la significancia esta es $p < 0.01$, demostrando cuantitativamente que el impacto es significativo entre los juegos cooperativos y la prevención en que existan daños en la institución de parte de los alumnos. Desde los antecedentes el trabajo de Corrales (2022), pone en relevancia la importancia del uso de los juegos cooperativos para disminuir la agresividad incluyendo los daños a la propiedad en el que se encuentra un nivel del 34.7% como resultado de un nivel de juegos cooperativos del 89.4%, lo que corrobora como mientras mayores niveles de aplicación de los juegos menores actos de agresividad se ven dentro del ambiente escolar.

Sobre las teorías relacionadas a los comportamientos agresivos, se pudo conocer lo descrito por Bandura, el cual denota como las personas son individuos que son el resultado de modelos y estructuras sociales que se viven en el día a día, es decir que, en ambientes hostiles, los individuos desarrollaran una naturaleza agresiva y violenta hacia otros. Por eso es necesario que los escenarios que se establezcan en las lúdicas del juego sean sanos, que alienten el desarrollo de actividades eliminando elementos que generen violencia o agresividades entre los alumnos. Durkheim, expuso que las acciones de agresividad que se presenta desde el ámbito colectivo ejerce un impacto en las conductas individuales, es decir que los entornos donde las personas son agresivas ya sea física o verbalmente, ejercen un cambio negativo en las personas en especial en los que se encuentran en un proceso de desarrollo y formación. Debido a ello, el uso de la cooperación para realizar trabajos, tareas, proyectos y juegos es esencial dentro de las actividades de enseñanza de los alumnos porque establecen que los estudiantes pese a ser individuos solos y capaces también dependen del trabajo en grupo y de la integración de cada uno para alcanzar las metas establecidas.

Las revisiones de las investigaciones contextuales muestran como el problema de los comportamientos agresivos no solo es un aspecto a tratar en el territorio ecuatoriano sino en toda la región de Latinoamérica, como en Perú, la investigación de Agurto, indica que las necesidades existentes dentro del ámbito académico se presentan en forma de peleas, disputas y rencillas entre los estudiantes, esto porque no se aplican maneras en abordar las disputas y como liberar ese exceso de energía que los alumnos suelen acarrear. Por ello, la aplicación de los juegos cooperativos en el estudio relacional dio como resultado que existe una significancia y una relación inversa entre ambos elementos, lo que indica que las instituciones educativas que aumenten cada vez más el uso de los juegos cooperativos tendrán como resultado una considerable disminución de comportamientos agresivos y violentos dentro del contexto educativo.

Una manera de solucionar es mediante sesiones o programas que se establezca un conjunto de sesiones que orienten a los docentes a aplicar actividades del juego en que los estudiantes colaboren y trabajen entre sí, como lo mencionaron Trejos y Cifuentes (2019), pero en el caso de los investigadores que desarrollaron las sesiones identificaron que no existió un impacto significativo en ambas variables. Al realizar una revisión pre experimental y pos experimental, se identificó que los programas requieren un proceso longitudinal que requiera mínimo de 3 meses para que los resultados sean los esperados además que debe de existir un total apoyo de parte de la institución educativa, para que la propuesta no sea una mera tendencia o una actividad más dentro de una disciplina, sino que esta debe convertirse en una parte esencial dentro de la estructura disciplinar y de enseñanza en el que el juego sea una solución viable para entornos agresivos que permitan a todos los estudiantes también aprender con el ejemplo que dan los docentes, colaboradores administrativos y todo el personal, es decir, el respeto, el cuidado, la empatía y la consideración hacia los demás nace desde el trato que dan los entes responsables en un ambiente social y educativo.

En el ámbito ecuatoriano, la necesidad de una propuesta que permita mejorar las conductas de agresividad es alta, en el caso del trabajo de Papa (2021), se identificaron altos niveles de conducta inapropiada de parte de los alumnos, donde los actos de violencia física se encuentran en altos niveles ocupando una tasa del 0.5 y verbal con un indicador del 0.41, estadísticas que describen de forma inductiva como se encuentran las Instituciones Educativas, sea en el ambiente público como privado, por es requerido que toda entidad educativa establezca un conjunto de actividades con el objeto de controlar y disminuir dichos comportamientos sin que se generen actos de cohesión o restricción en los estudiantes sino que se establezcan procesos lúdicos en el que las experiencias de aprendizajes sean enriquecedoras y divertidas para los pares. Por ello se plantea los juegos cooperativos porque es una actividad que no solo implica un esfuerzo físico y mental de parte de los alumnos, sino que se enfoca en el uso de todos los intervinientes como un solo cuerpo para desarrollar una tarea o una misión, exigiendo comunicación, confianza y trabajo en conjunto para alcanzar las metas.

En el caso de estudios ecuatorianos también se corrobora los resultados que tienen los juegos cooperativos en el contexto académico para disminuir y prevenir las conductas de agresividad, dando lugar a que investigadores como Lozano y Marquina (2022), como el uso de los juegos cooperativos dio como resultado una disminución de 12 puntos, antes de la aplicación del programa y después de este, dando lugar a que el ambiente académico sea beneficioso, saludable y estable para la salud psicológica de los estudiantes que suelen ser víctimas de burlas o de ataques violentos. Lo que indica que la implementación a largo plazo genera resultados efectivos en el uso de los juegos donde los estudiantes deben ahondar esfuerzos en conjunto para que puedan avanzar en el alcance de las metas establecidas. Por ello, los usos de las actividades no deben conllevar competencia o un ambiente beligerante, en el que los estudiantes por cumplir el objetivo causen actos de discriminación eliminando la sana actividad y todo elemento de naturaleza benéfica para su correcto desarrollo.

En función de los datos cuantitativos y cualitativos revisados se estableció que el programa de juegos cooperativos a enseñar a los docentes se debe desarrollar en función de aspectos necesarios dentro de las necesidades que se requieren para mejorar la convivencia y así disminuir los comportamientos agresivos, los cuales son: la comunicación entre los alumnos, la creatividad al resolver un problema, la descarga de tensión entre los alumnos y finalmente el trabajo en equipo, todos los elementos mencionados son parte de la estructura y modelos que provee los juegos cooperativos para disminuir los comportamientos agresivos.

VI. CONCLUSIONES

Al haber realizado el presente trabajo se determina las siguientes conclusiones:

Se determinó como los juegos cooperativos previenen de forma significativa ($p < 0.01$) sobre los comportamientos agresivos de los preadolescentes dando lugar a que se establezcan mayores actividades y sesiones relacionadas al uso de juegos cooperativos demostrando que a mayores niveles de juegos cooperativos se presentará menor agresividad en los alumnos (87.50% Nivel bajo). Cualitativamente, se puede indicar que las actividades que requieren la cooperación y el trabajo en equipo permiten que los ambientes tengan una sana convivencia.

Se estableció que los juegos cooperativos tienen un resultado significativo al encontrarse dentro de los márgenes de error ($p < 0.01$) demostrando que se puede prevenir las agresiones verbales entre los estudiantes, de esa forma al desarrollar actividades que involucren el trabajo de equipo y empatía dará lugar a que no se realicen actos de insultos que pueden menoscabar el bienestar de los alumnos. Por esa razón, de acuerdo a lo indicado a Bandura, los ambientes donde existen agresiones verbales dará lugar a que se desarrollen comportamientos similares, por ello es necesario que el uso de la empatía sea parte de las actividades del juego para que se reconozca a los pares con respeto.

Se determinó que existe una alta significancia con respecto al proceso cuasi experimental, donde se obtuvo una significancia de $p < 0.01$, lo que indica que el impacto es representativo para prevenir y disminuir las agresiones físicas dentro de la unidad de estudio, precautelando escenarios de peleas, ataques con armas blancas o demás aspectos en que se infrinja el cuidado físico y psicológico de los estudiantes. Ocker mediante la teoría del juego indica que las actividades cooperativas permiten eliminar escenarios de violencia física, al disminuir aspectos competitivos que puedan alterar el orden de los alumnos.

Se estableció que existe la prevención de los daños de propiedades, en el que la significancia es del $p < 0.01$, es decir a mayores acciones donde se implique los juegos cooperativos existirá una menor disminución de los daños a la propiedad como robos y vandalismo de parte de los alumnos. Por lo tanto, como se expresa en estudios preliminares el aplicar enseñanzas para una mejor integración social de los alumnos menores actos que involucren el daño a la institución educativa. De esa manera se puede determinar que

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que la aplicación de los juegos cooperativos sean parte de la cultura organizacional de la entidad educativa mediante la indexación de políticas y manuales de convivencia que exijan a todos los participantes del proceso educativo a ser parte de actividades lúdicas que les permita trabajar de manera cooperativa, para que se desarrollen los esfuerzos desde los directivos, coordinadores y demás individuos dentro de la entidad educativa para que se utilicen en todos los niveles educativos.
2. Se recomienda a los docentes que se capaciten en el uso de estrategias innovadoras para que se puedan aplicar elementos de gamificación aplicando la tecnología y la creatividad para que los alumnos puedan ser parte de actividades que les permita disminuir los comportamientos agresivos verbales, enseñando a los estudiantes a ser empáticos con los compañeros de clases.
3. Es necesario que se implemente en los trabajadores el uso de los juegos cooperativos para que exista la prevención de la agresividad física, de esa manera se busca que todos los integrantes y colaboradores de la institución educativa pueda mejorar la manera en que se perciben como compañeros de trabajos mediante la capacitación en el uso de estrategias de gamificación que permitan unificar el juego con la tecnología para aumentar el uso de la estrategia.
4. Sobre las recomendaciones entre los juegos cooperativos y los daños a la propiedad es necesarios que los delegados de cada curso planteen actividades en los que los estudiantes aprendan el valor de los recursos e insumos académicos para que lo puedan cuidar y respetar dentro del aula de clase además de las propiedades ajenas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agurto, R. (2022). *Juegos cooperativos y conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022*. Piura: Universidad César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/96938/Agurto_SRE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alvarez, U. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Lima: Universidad de Lima.
- Amezaga, C., Martínez, J., Varela, O., & López, A. (2021). Juegos Cooperativos para la inclusión. *Revista Didáctica de la educación física*, 34-38.
- Andrade, J., Andrada, N., & Peñafiel, V. (2019). Estrategia psicopedagógica en la educación. *Revista Digital*, 217-238.
- Borjas, J. (2020). Validez y confiabilidad en la recolección y análisis de datos bajo un enfoque cualitativo. *Revista Trascender, contabilidad y gestión*, 79-97.
- Calvar, C., Martínez, J., Varela, O., López, A., & Gómez, R. (2021). Juegos Cooperativos para la inclusión. *Revista Educación Física y educación en valores*, 34-38. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/211361/Calvar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cárdenas, G., Arias, C., & Becerra, D. (2020). Juegos cooperativos en la convivencia escolar: Análisis desde la interacción entre los actores educativos. *Revista Cultura Educación Sociedad*, 1-12.
- Cedeño, W. (2020). La violencia escolar a través de un recorrido teórico por los diversos programas para su. *Revista Universidad y Sociedad*, 470-478. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n5/2218-3620-rus-12-05-470.pdf>
- Cepal. (2021). América Latina: violencia entre estudiantes y desempeño escolar. *Revista Cepal*, 56.
- Cerchiaro, E., & Barras, R. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención. *Revista Duazari*, 16(3), 40-53. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5121/512164590004/512164590004.pdf>
- Chan, J., & Márquez, K. (2021). Propiedades Psicométricas, Resultados y Uso de la Escala de Violencia Escolar y Bullying y la Violencia Escolar. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 1-27. Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2021/epi211a.pdf>
- Chang, E. (2019). *El Daño al Bien Ajeno como Delito contra la Propiedad*. Quevedo: Universidad de los Andes. Obtenido de <https://dspace.uniandes.edu.ec/bitstream/123456789/11239/1/TUQEXCOM AB013-2019.pdf>

- Cordero, P. (2022). La agresividad en los escolares adolescentes: una revisión de la literatura científica del 2015 al 2020. *Revista Conrado*, 202-206.
- Cordero, R. (2022). La Agresividad en los escolares adolescentes: Una revisión de la literatura científica del 2015 al 2020. *Revista Conrado*, 202-206. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v18n84/1990-8644-rc-18-84-202.pdf>
- Corrales, S. (2022). *Plan de Intervención Psicológico para la Disminución de la Agresividad en Estudiantes de Instituciones Educativas*. Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3935/1/78355.pdf>
- Fajardo, Y., & Zambrano, Y. (2022). *Juego Cooperativo como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia en adolescentes*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Flores, C., & Flores, K. (2021). Pruebas para comprobar la normalidad de datos en procesos productivos: Anderson Darling, Ryan Joiner, Shapiro Wilk y Kolmogorov Smirnov. *Revista de Ciencias Societas*, 83-106.
- García, E., Cruzata, A., Bellido, R., & Rejas, L. (2020). Disminución de la agresividad en estudiantes de primaria: El programa Fortaleciéndome. *Revista Propósitos y Representaciones*, 8(2), 1-15. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v8n2/2310-4635-pyr-8-02-e559.pdf>
- García, J., & Sánchez, P. (2020). Diseño teórico de la investigación: instrucciones metodológicas para el desarrollo de propuestas y proyectos de investigación científica. *Revista Información Tecnológica*, 159-170.
- Garduño, J., Ruiz, J., Velázquez, C., & Valero, A. (2023). *Modelos Pedagógicos en la Educación Física y el Deporte*. Sonora: Editorial Qartuppi. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/896748.pdf>
- González, A., Herrera, I., & Fernández, J. (2023). Un análisis de la neuroeducación desde las teorías pedagógicas de Piaget, Vygotsky, Bandura y Montessori. *Reviste Científica GADE*, 313-326. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8946772.pdf>
- Guevara, M., Puma, M., Meza, L., Fernandez, C., Carrion, I., & Nuñovero, R. (2021). Epistemología de la agresividad y violencia en el contexto de pandemia COVID-19. *Revista Pakamuros*, 1-14. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/353936795_Epistemologia_de_la_agresividad_y_violencia_en_el_contexto_de_pandemia_COVID-19
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: Mc Graw Hill.
- Herreros, Ó. (2020). Etiología y fisiopatología de la conducta agresiva. *Revista Infanto-Juvenil*, 254-269. Obtenido de <https://www.aepnya.eu/index.php/revistaaepnya/article/download/151/137/143>

- Karralero, K. (2016). Los juegos cooperativos: una propuesta para la clase de Educación Física en el primer ciclo de la Enseñanza Primaria. *Revista EF*, 7-7.
- Lavega, Planas, & Ruiz. (2016). Juegos cooperativos e inclusión en educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 37-51. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/542/54230508003.pdf>
- López, R., & Avello, R. (2019). Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas. *Revista Cubana* , 1-7.
- Lozano, Z., & Marquina, J. (2022). *El juego cooperativo como estrategia para mejorar convivencia escolar en niños de educación inicial en una institución pública, Trujillo -2022*. Trujillo: Universidad César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109849/Lozano_DZL-Marquina_PJM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Maldonado, M., Aguinaga, D., Nieto, J., Fonseca, F., Shardin, L., & Cadenillas, V. (2019). Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria. *Revista Propósitos y Representaciones*, 415-439. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n2/a16v7n2.pdf>
- Mapuchi, R. (2021). *Juegos Cooperativos y Agresividad en los estudiantes de cuarto ciclo de Educación Primaria de la Institución Educativa N62419 Santa Mercedes, Distrito de Balsapuertos*. Lima: Universidad Alas Peruanas. Obtenido de https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/10731/Tesis_JuegosCooperativos_Agresividad_nivelPrimaria_Inst.Edu.62419_Santa%20Mercedes_distrito%20Balsapuerto.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martín, F. (2020). La Agresividad Humana y sus Interpretaciones. *Revista de Humanidades y Cultura La Albolafia* , 427-447.
- Martínez, J., & Duque, A. (2018). El Comportamiento agresivo y algunas características a modificar en los niños y niñas. *Revista Investigaciones Andina*, 92-105.
- Mayorga, R., & Sillis, K. (2020). Cuadro comparativo Estadística inferencial y descriptiva. *Revista Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud*, 93-95.
- Ministerio de Educación. (2018). *Protocolos de Actuación Frente a Situaciones de Violencia detectadas o cometidas en el Sistema Educativo*. Quito: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación. (2018). *Violencia entre pares en el sistema educativo*. Quito: Ministerio de Educación.
- Morales, J., & Murrieta, R. (2021). Estudio Comparativo entre Metodologías Cooperativa y Competitiva en la Clase de Educación Física. *Revista Digital*

de Educación Física, 20-32. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7800570.pdf>

- Navarro, R., Lago, J., & Basanta, S. (2019). Conductas prosociales de escolares de educación primaria: influencia de los juegos cooperativos. *Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*, 33-38.
- Negron, J., & Sarango, T. (2021). *La Conducta Agresiva y Convivencia Escolar en niños de preparatoria*. Machala: Universidad Técnica Machala. Obtenido de http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18269/1/Trabajo_Titulacion_444.pdf
- Nieto, B., Portela, L., López, E., & Domínguez, V. (2018). Violencia verbal en el alumnado de Educación Secundaria. *Revista European Journal of Investigation in Health Psychology and Education*, 5-14. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6477850.pdf>
- Novoa, A. (2020). El juego cooperativo como estrategia para mitigar la agresividad en el contexto de la escuela. *Boletín de Actas Pedagógicas Grupo de Investigación Educación Física*, 172-177. Obtenido de http://fce.ut.edu.co/images/servicios/grupos_inv/BolActas_Pedagogicas_VoI.III-0323.pdf#page=171
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar libres para crear*. Barcelona: Editorial Paidotribo. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=VMyn5SVi_-4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Pacheco, M., Dámaso, J., Ordóñez, M., & Salazar, D. (2022). Estudio Transversal: Conducta de agresión en estudiantes de quinto año de secundaria de cuatro instituciones educativas periféricas de Lima, Perú. *Revista Médica HJCA*, 166-171.
- Papa, A. (2021). *Conducta Agresiva y Convivencia Escolar en el aula de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Secundaria del Distrito del Napo*. Loreto: Universidad Alas Peruanas. Obtenido de https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/11019/Tesis_ConductaAgresiva_ConvivenciaEscolar_4%C2%B0Primaria_Inst.Edu.60324_distrito.Napo_Provincia.Maynas.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Patiño, P. (2018). *El Juego Cooperativo como Estrategia de ayuda para el Comportamiento Agresivo en la Institución Elvia Bélgica Jimenez*. Loja: Universidad Nacional Loja. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/14836/1/PAOLA%20DEL%20CISNE%20PATI%c3%91O%20MOROCHO.pdf>

- Pérez, M. (2019). La investigación acción en la práctica docente. Un análisis bibliométrico. *Revista Internacional de Investigación en Educación Magis*, 177-192.
- Ramos, C. (2021). Diseño de investigación experimental. *Revista Cienciamérica*, 1-7.
- Reales, L., & Robalino, G. (2022). El Muestreo Intencional No Probabilístico como herramienta de la investigación científica. *Revista Universidad y Sociedad*, 681-691.
- Rodríguez, R., & Cantero, M. (2020). Albert Bandura: Impacto en la Educación de la Teoría Cognitiva Social del Aprendizaje. *Revista Padres y Maestros*, 72-77. Obtenido de <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/15086/13481>
- Rojas, E., & Cruz, H. (2021). El rol del docente ante situaciones de agresividad en el aula. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 73-86. Obtenido de <https://revistas.um.es/reifop/article/view/466151/309531>
- Salazar, D., Socorro, M., Girado, R., & Ortiz, G. (2023). Juego cooperativo, dispositivo de formación para la paz y la convivencia. *Revista Juego Cooperativo*, 117-123.
- Santa Cruz, T., & Durán Llaro, K. (2019). Metodología de la Investigación. *Guía de aprendizaje para maestría*, 1-10.
- Silva, C., & Barchelot, L. (2021). Caracterización de la conducta agresiva y de variables psicosociales en una muestra de adolescentes de la ciudad de Bucaramanga y su área metropolitana. *Revista Psicogente*, 1-22.
- Torrez, E. (2022). *Programa Psicopedagógico basado en el juego para aminorar conductas agresivas en pre adolescentes de 13 a 15 años de edad*. La Paz: Universidad Mayor de San Andrés. Obtenido de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/29670/T-1506.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Trejos, N., & Cifuentes, G. (2019). *Eficacia de un programa de Juegos Cooperativos en la disminución de acoso escolar en estudiantes de grado quinto*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira. Obtenido de <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/6ab39ae8-70d6-4195-9663-3c8960cd18ff/content>
- UNESCO. (2021). *Violencia y acoso en entornos educativos: la experiencia de niños, niñas y jóvenes con discapacidad*. París: UNESCO.
- Unicef. (10 de Mayo de 2017). *Violencia entre pares en el sistema educativo: Una mirada en profundidad al acoso escolar en el Ecuador*. Obtenido de <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/violencia-entre-pares->

en-el-sistema-educativo-una-mirada-en-profundidad-al-acoso#:~:text=Las%20formas%20m%C3%A1s%20comunes%20de,revelaci%C3%B3n%20de%20secretos%20(28%25).

Unicef. (2018). *Una lección diaria. Acabar con la violencia en la escuela*. Santiago: Unicef.

Universidad César Vallejo. (2021). *Código de ética en investigación de la Universidad César Vallejo*. Lima: Universidad César Vallejo.

Vargas, N., Vargas, A., & Fragua, S. (2019). Pazyconvivenciaescolar: Una experiencia en ciudad Bolívar. *Revista Inclusión y Desarrollo*, 1-16. Obtenido de <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/IYD/article/view/1763/1678>

Weinstein, F., & Aldunate, N. (2021). Procesamiento lingüístico y emocional de agresiones verbales. *Revista de Sociología*, 99-113. Obtenido de <https://web.s.ebscohost.com/abstract?direct=true&profile=ehost&scope=site&authtype=crawler&jrnl=0716632X&AN=152137731&h=RnF73i7E0Lvff0KuXMN2jZ8xJCfDWqDBJGwRpxdzriTonnaNfwYwKxYuczj3HoN3%2b9Xbl6kcmwyqe5CpUBEmjA%3d%3d&crl=c&resultNs=AdminWebAuth&resultLocal>
=

Zita, A. (2020). Población y muestra. *Diferenciador*, 1-7.

ANEXOS

Anexo 1. Operacionalización de variables

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Juegos cooperativos	De acuerdo a la teoría de los juegos cooperativos de Orlick, permiten incentivar la cooperación de las personas con libertad de competir, además de mejorar la capacidad de creatividad con la libertad para crear y son inclusivos al ser libres de exclusión creando jóvenes autónomos con libertad de elección sin promover siendo libres de agresión de los participantes (Orlick, 2002).	En el proceso de análisis de los juegos cooperativos se busca evaluar las dimensiones de: libertad de competir, libertad para crear, libre de exclusión y libertad de elección, libertad de agresión de los estudiantes mediante el uso de un cuestionario de 15 preguntas que se desarrollará sobre una población de estudiantes pertenecientes al 8avo de Educación básica considerando una muestra a conveniencia de 70 estudiantes.	Libertad de competir Libertad para crear Libres de exclusión Libre de elegir Libres de agresión	Interacción beneficiosa Experiencia divertida Libertad de creación de Libertad de adaptación de Inclusión Eliminación de las divisiones o segmentaciones Estudiante autónomo Responsabilidad Trabajo en equipo Disminución de comportamientos agresivos	Ordinal
VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Comportamiento agresivos	La agresividad es una conducta individual que busca afectar a otras personas de manera verbal, física además de realizar daños a la propiedad como lo describe Bandura en la teoría de los comportamientos agresivos (García et al, , 2020).	Para estudiar el comportamiento agresivo se procede a identificar las dimensiones que la componen como son: el daño verbal, físico y los daños a propiedad mediante un cuestionario de 15 items que será medidos en escala nominal.	Agresiones verbales Agresiones físicas	Insultos entre estudiantes Burlas a compañeros de clase Amenazas verbales Golpes a estudiantes Riñas entre estudiantes	Ordinal

Lesiones por
objetos externos

Robo

Vandalismo

Daños a la
propiedad

Destrucción de
recursos de la
entidad
educativa

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

ESCUELA DE POSGRADO Juegos cooperativos como herramienta de prevención para comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023						
Estimados participantes						
<p>Soy estudiante de post grado de la Universidad Cesar Vallejo y me encuentro realizando una investigación que tiene como finalidad Determinar si los juegos cooperativos previenen los comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023; razón por la cual pido de su ayuda para llenar el presente cuestionario. Asimismo, los datos recopilados serán utilizados para fines académicos. Agradeciéndole de ante mano su gentil apoyo.</p> <p>Instrucciones: Lea atentamente cada enunciado y marque con un aspa (X) la alternativa que considere conveniente.</p>						
<p>Consentimiento informado: ¿Desea participar y otorgar su consentimiento para hacer uso de los datos en la investigación? Por favor marque con un (X) su respuesta: SI () NO ()</p> <p>Datos generales: Sexo: Masculino () Femenino (). Edad: 20 a 34 () 35 a 49 () 50 a más () Nivel de estudios: Instituto () Licenciado () Magister () Doctor (). Condición laboral: Contratado () Ocasional (). Tiempo de servicios, en años: 1-10 () 11-20 () 21 a más ()</p>						
Juegos Cooperativos						
ITEM	Libertad de competir	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuente mente	Muy frecuentem ente
		1	2	3	4	5
01	Diseño actividades que implique el trabajo en equipo entre los estudiantes del aula					
02	Fomento la comunicación entre los pares en el desarrollo de las clases.					
03	Creo experiencias divertidas de aprendizajes para los estudiantes en el proceso de enseñanza.					
04	Realizo actividades lúdicas dentro del aula de clase.					

ITEM	Libertad para crear	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy frecuentemente
		1	2	3	4	5
05	Se realizan actividades que impulsen soluciones creativas frente a problemas planteados en el aula de clases					
06	Se proveen de métodos en el que se enseñe a explotar la creatividad en los estudiantes					
07	Enseña a los estudiantes a que se aprendan a adaptarse a diversos escenarios en el proceso educativo					
08	Plantea formas de evaluación diversas no tradicionales para que los estudiantes puedan demostrar los conocimientos					
	Libre de exclusión	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy frecuentemente
		1	2	3	4	5
09	Planifica estrategias de enseñanzas inclusivas en el aula de clase.					
10	Realiza acciones para identificar la diversidad de aprendizajes de sus alumnos.					
11	Crea equipos de trabajo basado en la diversidad de capacidades y competencias					
12	Trata a los estudiantes con paciencia y empatía considerando sus individualidades de aprendizaje.					
	Libre de elegir	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy frecuentemente
		1	2	3	4	5
13	Realiza actividades educativas que motiven el aprendizaje autónomo de los estudiantes					
14	Diseña problemas que lleven a los alumnos a realizar reflexiones antes de tomar decisiones					
15	Enseña a los alumnos la responsabilidad que conlleva la toma de decisiones en su proceso académico					
16	Pido que parafraseen el tema, diciéndolo con sus palabras, para comprobar que lo han entendido					

ITEM	Libertad de agresión	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuente mente	Muy frecuente mente
		1	2	3	4	5
17	Envía tareas que permitan a los alumnos unir sus capacidades para resolver un problema					
18	Enseña sobre empatía a los alumnos dentro del aula de clases					
19	Fomenta la sana convivencia entre los alumnos dentro de las actividades educativas.					
20	Actúa como mediador cuando se presentan conflictos.					

Instrumento que mide la variable 02: Comportamientos agresivos

ESCUELA DE POSGRADO
Juegos cooperativos como herramienta de prevención para
comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución
educativa Guayaquil, 2023

Estimados participantes

Soy estudiante de post grado de la Universidad Cesar Vallejo y me encuentro realizando una investigación que tiene como finalidad Determinar si los juegos cooperativos previenen los comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023; razón por la cual pido de su ayuda para llenar el presente cuestionario. Asimismo, los datos recopilados serán utilizados para fines académicos. Agradeciéndole de ante mano su gentil apoyo.

Instrucciones: Lea atentamente cada enunciado y marque con un aspa (X) la alternativa que considere conveniente.

Dónde: **1:** Nunca, **2:** Raramente, **3:** Ocasionalmente **4:** Frecuentemente, **5:** Muy Frecuentemente.

Comportamiento agresivos						
ITEM	Agresiones verbales	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy frecuentemente
		1	2	3	4	5
01	Indique la frecuencia en el que se presentan insultos entre los compañeros de clases					
02	Con que frecuencia los estudiantes utilizan malas palabras para expresarse entre los compañeros de clases.					
03	Existe comportamientos de mofas o burlas entre los alumnos.					
04	Las burlas que utilizan los estudiantes tiene por objeto herir o lastimar al alumno al cual se refieren.					
ITEM	Agresiones físicas	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy frecuentemente
		1	2	3	4	5
05	Se presentan casos de violencia física entre estudiantes					
06	Se ha presentado alumnos golpeados producto de peleas entre compañeros					
07	Existen riñas entre estudiantes cuando se presentan problemas o discordias					

08	Existen casos de estudiantes que utilizan armas blancas dentro de la institución					
	Daños a la propiedad	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuente	Muy frecuentemente
		1	2	3	4	5
09	Se ha presentado robos a los recursos de la institución de parte de los estudiantes.					
10	Existen casos de robos entre estudiantes en el aula de clases.					
11	Indique la frecuencia en que se han presentado casos de vandalismo en las infraestructura de la U.E					
12	Existen estudiantes que dañan y destruyen los recursos de la entidad educativa					

Ficha técnica

Nombre del instrumento 1	Cuestionario del Juego Cooperativos
Autor	Yépez Llaguno, Emma Jenifer
Lugar	Una Institución Educativa en Guayaquil
Fecha de aplicación	2023
Objetivo	Recabar información sobre los juegos cooperativos
Participantes	Docentes
N° ítems	20
Escala	Likert
Tiempo	25 minutos

Nombre del instrumento 2	Cuestionario de Comportamiento agresivos
Autor	Yépez Llaguno, Emma Jenifer
Lugar	Una Institución Educativa en Guayaquil
Fecha de aplicación	2023
Objetivo	Recabar información sobre los juegos cooperativos
Participantes	Docentes
N° ítems	12
Escala	Likert
Tiempo	25 minutos

Anexo 3. Evaluación por juicio de expertos

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

CUESTIONARIO JUEGOS COOPERATIVOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "CUESTIONARIO JUEGOS COOPERATIVOS". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Rivera Rivera Adriana Salomé
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional (x) Salud ()
Área de experiencia profesional	Docente
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Master en Administración de la Educación

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test de los juegos cooperativos
Autor	Yépez Llaguno, Emma Jenifer
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa

Significación	El cuestionario está compuesto por 20 ítems, dividida en 5 dimensiones de libertad de competir, libertad para crear, libre de exclusión, libre de elegir, libre de agresión.
----------------------	--

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Juegos cooperativos	Libertad de competir	La libertad de competir, se trata de despojar a los participantes de la presión que conlleva la competencia, eliminando las conductas negativas y a su vez fomentando una participación que sea beneficiosa y sea llena de experiencias divertidas (Morales & Murrieta, 2021)
	Libertad de para crear	Busca espontaneidad acciones voluntarias no obligadas, sometiendo al participante a un escenario paralelo, en el que se pueden alcanzar objetivos que no se alcanzan en el mundo real dando lugar a la creación, adaptación y la creatividad tanto de quienes diseñan el juego como de quienes son parte de él (Andrade et al, 2019)
	Libres de exclusión	Se busca la inclusión de todos los participantes, donde las tareas motrices se realicen en función de las capacidades individuales y aprendizajes de cada estudiante, además del apoyo en equipo de parte de los pares para que se superen los retos propuestos sin dividir o segmentar a las personas (Garduño et al, 2023).
	Libre de elegir	Libertad de elección, es un proceso que le brinda al alumno la capacidad de aprender, controlar y gestionar su aprendizaje de forma responsable mediante la conciencia de sus capacidades cognitivas y socio afectivas, de esa forma este puede ser autónomo en la toma de decisiones para su desarrollo (Maldonado et al, 2019)..
	Libre de agresión	Es el ambiente en el que no se acepta la violencia, mediante la prevención de disputas y conflictos mediante la formación de valores, trabajo en equipo y disminución de comportamientos agresivos que aseguren el respeto a los derechos de las personas como de la participación que tienen (Vargas et al, 2019)..

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Juegos Cooperativos elaborado por la docente Yépez Llaguno, Emma Jenifer en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

- 1 No cumple con el criterio
- 2 Bajo Nivel
- 3 Moderado nivel
- 4 Alto nivel

Primera dimensión: Libertad de competir

Indicador	Libertad de competir	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Interacción beneficiosa	Diseño actividades que implique el trabajo en equipo entre los estudiantes del aula	3	3	4	Las actividades de trabajo en equipo podrían describirse más detalladamente para evitar malentendidos. Por ejemplo, podrías especificar la duración, el propósito y los roles asignados. Aunque las actividades están relacionadas con la interacción beneficiosa, podrían estar más alineadas con los objetivos generales del curso para fortalecer la coherencia.
	Fomento la comunicación entre los pares en el desarrollo de las clases.	4	4	4	
Experiencia divertida	Creo experiencias divertidas de aprendizajes para los estudiantes en el proceso de enseñanza.	4	3	4	Coherencia: Aunque son divertidas, asegúrate de que estén directamente relacionadas con los conceptos que se están enseñando para mejorar la coherencia.
	Realizo actividades lúdicas dentro del aula de clase.	3	4	4	Claridad: Las actividades lúdicas podrían describirse más específicamente para garantizar que sean comprensibles y relevantes para los objetivos de

					aprendizaje
--	--	--	--	--	-------------

Segunda dimensión: Libertad para crear

Indicador	Libertad para crear	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Libertad de creación	Se realizan actividades que impulsen soluciones creativas frente a problemas planteados en el aula de clases	3	4	4	La frase "Libertad de creación" parece no estar directamente relacionada con los elementos específicos que la siguen. Puede ser útil aclarar cómo la creación se relaciona con la formación de equipos y la atención a las diferencias individuales.
	Se proveen de métodos en el que se enseñe a explotar la creatividad en los estudiantes.	4	4	4	
Libertad de adaptación	Enseña a los estudiantes a que se aprendan a adaptarse a diversos escenarios en el proceso educativo.	4	4	4	
	Plantea formas de evaluación diversas no tradicionales para que los estudiantes puedan demostrar los conocimientos.	4	4	4	

Tercera dimensión: Libre de exclusión

Indicador	Libre de exclusión	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Inclusión	Planifica estrategias de enseñanzas inclusivas en el aula de clase.	4	4	4	
	Realiza acciones para identificar las diversidad de aprendizajes de sus alumnos.	4	4	4	
Eliminación de división o segmentación	Crea equipos de trabajo basado en la diversidad de capacidades y competencias.	4	4	4	
	Trata a los estudiantes con paciencia y empatía considerando sus individualidades de aprendizaje.	3	4	4	Claridad: La declaración podría ser más clara al describir cómo se eliminan la

					división o segmentación en equipos de trabajo. Proporcionar ejemplos específicos de cómo se forman los equipos podría mejorar la claridad.
--	--	--	--	--	--


Cuarta dimensión: Libre de elegir

Indicador	Libre de elegir	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Estudiante autónomo	Realiza actividades educativas que motiven el aprendizaje autónomo de los estudiantes	4	4	4	
	Diseña problemas que lleven a los alumnos a realizar reflexiones antes de tomar decisiones.	4	3	4	La conexión entre las actividades que motivan el aprendizaje autónomo y el diseño de problemas para reflexiones es clara, pero podría ser más explícita en cómo estas dos áreas se complementan. Relevancia: La relevancia es alta, ya que se centra en la autonomía del estudiante, lo cual es esencial para la libertad de elegir.
Responsabilidad	Enseña a los alumnos la responsabilidad que conlleva la toma de decisiones en su proceso académico.	4	4	4	
	El estudiante demuestra responsabilidad en sus acciones dentro del aula.	4	4	4	

Quinta dimensión: Libre de agresión

Indicador	Libre de agresión	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Trabajo en equipo	Envía tareas que permitan a los alumnos unir sus capacidades para resolver un	4	4	4	

	problema				
	Enseño sobre empatía a los alumnos dentro del aula de clases.	4	3	4	Coherencia: La relación entre el trabajo en equipo y la enseñanza de la empatía es clara, pero podría ser más explícita en cómo estas dos áreas se complementan.
Disminución de comportamiento agresivo	Fomento la sana convivencia entre los alumnos dentro de las actividades educativas.	4	4	4	
	Actúo como mediador cuando se presentan conflictos.	4	4	4	


 Rivera Rivera Adriana Salomé
Evaluador 1

CUESTIONARIO COMPORTAMIENTOS AGRESIVO

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "CUESTIONARIO COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Rivera Rivera Adriana Salomé
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional (x) Salud ()
Área de experiencia profesional	Docente
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Master en Administración de la Educación

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test de los juegos cooperativos
Autor	Yépez Llaguno, Emma Jenifer
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 12 ítems, dividida en 3 dimensiones de agresiones verbales, agresiones físicas, daños a la propiedad.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Comportamientos agresivos	Agresiones verbales	Se considera a todo acto comunicativo el cual se realiza con el objeto de hacer un daño mediante la afectación de la imagen personal del individuo mediante burlas entre compañeros y amenazas entre sí, afectando a la víctima (Nieto et al, 2018).
	Agresiones físicas	Es una acción en el que se involucra el uso de la fuerza causando daño, dolor y sufrimiento físico en los individuos aplicando cualquier medio como los golpes, el uso de objetos externos y peleas llegando a causar dolor y daños severos como mutilaciones, deformaciones y demás resultados físicos (Ministerio de Educación, 2018)
	Daños a la propiedad	Es cuando se ejerce un acto con el objetivo de causar daño a un elemento físico, infraestructura o insumos pertenecientes a una entidad privada o pública mediante el robo, el vandalismo y la destrucción de los objetos creando un delito contra los derecho de la propiedad (Chang, 2019).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Comportamientos agresivos elaborado por la docente Yépez Llaguno, Emma Jenifer en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está	1.Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3.Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.

mediendo	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

- 1 No cumple con el criterio
- 2 Bajo Nivel
- 3 Moderado nivel
- 4 Alto nivel

Primera dimensión: Agresiones verbales

Indicador	Agresiones verbales	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Insultos entre estudiantes	Indique la frecuencia en el que se presentan insultos entre los compañeros de clases	4	4	4	
	Con que frecuencia los estudiantes utilizan malas palabras para expresarse entre los compañeros de clases.	3	4	4	La claridad podría mejorarse al proporcionar una definición más precisa de lo que se considera un "malas palabras" en este contexto. ¿Incluye expresiones específicas o simplemente desacuerdos fuertes?
Burlas entre compañeros	Existe comportamientos de mofas o burlas entre los alumnos.	4	4	4	
	Las burlas que utilizan los estudiantes tiene por objeto herir o lastimar al alumno al cual se refieren.	4	4	4	


Segunda dimensión: Agresiones físicas

Indicador	Agresiones físicas	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Golpes a estudiantes	Se presentan casos de violencia física entre estudiantes	3	4	4	Claridad: La claridad podría mejorarse al proporcionar definiciones precisas de lo que se considera "violencia física". Además, sería útil especificar qué se entiende por "casos de violencia física". Para comprensión del encuestado.
	Se ha presentado alumnos golpeados producto de peleas entre compañeros.	3	4	4	No se incluye empujones, o algún otro signo de violencia física, solo golpes.
Riñas entre estudiantes	Existen riñas entre estudiantes cuando se presentan problemas o discordias.	4	4	4	
	Existen casos de estudiantes que utilizan armas blancas dentro de la institución.	3	4	4	La definición de "armas blancas" podría ser más específica para garantizar una interpretación común del entrevistado

Tercera dimensión: Daños a la propiedad

Indicador	Daños a la propiedad	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Robos	Se ha presentado robos a los recursos de la institución de parte de los estudiantes.	4	4	4	
	Existen casos de robos entre estudiantes en el aula de clases.	4	4	4	
Vandalismo	Indique la frecuencia en que se han presentado casos de vandalismo en las infraestructura de la U.E.	3	4	4	Claridad: La claridad podría mejorarse al proporcionar definiciones claras de lo

					que se considera "vandalismo".
	Existen estudiantes que dañan y destruyen los recursos de la entidad educativa.	4	4	4	


 Rivera Rivera Adriana Salomé
Evaluador 1

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

CUESTIONARIO JUEGOS COOPERATIVOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "CUESTIONARIO JUEGOS COOPERATIVOS". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Oviedo Oviedo Nelly Mariuxi
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional (x) Salud ()
Área de experiencia profesional	Docente
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Master en Administración de la Educación

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test de los juegos cooperativos
Autor	Yépez Llaguno, Emma Jenifer
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 20 ítems, dividida en 5 dimensiones de libertad de competir, libertad para crear, libre de exclusión, libre de elegir, libre de agresión.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Juegos cooperativos	Libertad de competir	La libertad de competir, se trata de despojar a los participantes de la presión que conlleva la competencia, eliminando las conductas negativas y a su vez fomentando una participación que sea beneficiosa y sea llena de experiencias divertidas (Morales & Murrieta, 2021)
	Libertad de para crear	Busca espontaneidad acciones voluntarias no obligadas, sometiendo al participante a un escenario paralelo, en el que se pueden alcanzar objetivos que no se alcanzan en el mundo real dando lugar a la creación, adaptación y la creatividad tanto de quienes diseñan el juego como de quienes son parte de él (Andrade et al, 2019)
	Libres de exclusión	Se busca la inclusión de todos los participantes, donde las tareas motrices se realicen en función de las capacidades individuales y aprendizajes de cada estudiante, además del apoyo en equipo de parte de los pares para que se superen los retos propuestos sin dividir o segmentar a las personas (Garduño et al, 2023).
	Libre de elegir	Libertad de elección, es un proceso que le brinda al alumno la capacidad de aprender, controlar y gestionar su aprendizaje de forma responsable mediante la conciencia de sus capacidades cognitivas y socio afectivas, de esa forma este puede ser autónomo en la toma de decisiones para su desarrollo (Maldonado et al, 2019)..
	Libre de agresión	Es el ambiente en el que no se acepta la violencia, mediante la prevención de disputas y conflictos mediante la formación de valores, trabajo en equipo y disminución de comportamientos agresivos que aseguren el respeto a los derechos de las personas como de la participación que tienen (Vargas et al, 2019)..

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Juegos Cooperativos elaborado por la docente Yépez Llaguno, Emma Jenifer en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

5 No cumple con el criterio

6 Bajo Nivel

7 Moderado nivel

8 Alto nivel

Primera dimensión: Libertad de competir

Indicador	Libertad de competir	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Interacción beneficiosa	Diseño actividades que implique el trabajo en equipo entre los estudiantes del aula	4	4	4	
	Fomento la comunicación entre los pares en el desarrollo de las clases.	4	4	4	
Experiencia divertida	Creo experiencias divertidas de aprendizajes para los estudiantes en el proceso de enseñanza.	4	4	4	
	Realizo actividades lúdicas dentro del aula de clase.	4	4	4	

Segunda dimensión: Libertad para crear

Indicador	Libertad para crear	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Libertad de creación	Se realizan actividades que impulsen soluciones creativas frente a problemas planteados en el aula de clases	4	4	4	
	Se proveen de métodos en el que se enseñe a explotar la creatividad en los estudiantes.	4	4	4	
Libertad de adaptación	Enseña a los estudiantes a que se aprendan a adaptarse a diversos escenarios en el proceso educativo.	4	4	4	
	Plantea formas de evaluación diversas no tradicionales para que los estudiantes puedan demostrar los conocimientos.	4	4	4	

Tercera dimensión: Libre de exclusión

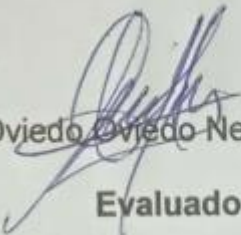
Indicador	Libre de exclusión	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Inclusión	Planifica estrategias de enseñanzas inclusivas en el aula de clase.	4	4	4	
	Realiza acciones para identificar las diversidad de aprendizajes de sus alumnos.	4	4	4	
Eliminación de división o segmentación	Creo equipos de trabajo basado en la diversidad de capacidades y competencias.	4	4	4	
	Trata a los estudiantes con paciencia y empatía considerando sus individualidades de aprendizaje.	4	4	4	

Cuarta dimensión: Libre de elegir

Indicador	Libre de elegir	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Estudiante autónomo	Realiza actividades educativas que motiven el aprendizaje autónomo de los estudiantes	4	4	4	
	Diseña problemas que lleven a los alumnos a realizar reflexiones antes de tomar decisiones.	4	4	4	
Responsabilidad	Enseña a los alumnos la responsabilidad que conlleva la toma de decisiones en su proceso académico.	4	4	4	
	El estudiante demuestra responsabilidad en sus acciones dentro del aula.	4	4	4	

Quinta dimensión: Libre de agresión

Indicador	Libre de agresión	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Trabajo en equipo	Envía tareas que permitan a los alumnos unir sus capacidades para resolver un problema	4	4	4	
	Enseño sobre empatía a los alumnos dentro del aula de clases.	4	4	4	
Disminución de comportamiento agresivo	Fomento la sana convivencia entre los alumnos dentro de las actividades educativas.	4	4	4	
	Actúo como mediador cuando se presentan conflictos.	4	4	4	


 Oviedo Oviedo Nelly Mariuxi
Evaluador 2

CUESTIONARIO COMPORTAMIENTOS AGRESIVO

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “CUESTIONARIO COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Oviedo Oviedo Nelly Mariuxi
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional (x) Salud ()
Área de experiencia profesional	Docente
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Master en Administración de la Educación

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test de los juegos cooperativos
Autor	Yépez Llaguno, Emma Jenifer
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 12 ítems, dividida en 3 dimensiones de agresiones verbales, agresiones físicas, daños a la propiedad.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Comportamientos agresivos	Agresiones verbales	Se considera a todo acto comunicativo el cual se realiza con el objeto de hacer un daño mediante la afectación de la imagen personal del individuo mediante burlas entre compañeros y amenazas entre sí, afectando a la víctima (Nieto et al, 2018).
	Agresiones físicas	Es una acción en el que se involucra el uso de la fuerza causando daño, dolor y sufrimiento físico en los individuos aplicando cualquier medio como los golpes, el uso de objetos externos y peleas llegando a causar dolor y daños severos como mutilaciones, deformaciones y demás resultados físicos (Ministerio de Educación, 2018)
	Daños a la propiedad	Es cuando se ejerce un acto con el objetivo de causar daño a un elemento físico, infraestructura o insumos pertenecientes a una entidad privada o pública mediante el robo, el vandalismo y la destrucción de los objetos creando un delito contra los derecho de la propiedad (Chang, 2019).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Comportamientos agresivos elaborado por la docente Yépez Llaguno, Emma Jenifer en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está	1.Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3.Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.

mediendo	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

5 No cumple con el criterio

6 Bajo Nivel

7 Moderado nivel

8 Alto nivel

Primera dimensión: Agresiones verbales

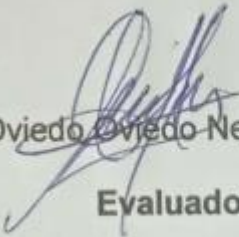
Indicador	Agresiones verbales	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Insultos entre estudiantes	Indique la frecuencia en el que se presentan insultos entre los compañeros de clases	4	4	4	
	Con que frecuencia los estudiantes utilizan malas palabras para expresarse entre los compañeros de clases.	3	4	4	La claridad podría lograrse al brindar una definición más detallada de lo que se entiende por "malas palabras" en este contexto. ¿Se refiere a expresiones específicas o simplemente a desacuerdos intensos?
Burlas entre compañeros	Existe comportamientos de mofas o burlas entre los alumnos.	4	4	4	
	Las burlas que utilizan los estudiantes tiene por objeto herir o lastimar al alumno al cual se refieren.	4	4	4	

Segunda dimensión: Agresiones físicas

Indicador	Agresiones físicas	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Libertad de creación	Se presentan casos de violencia física entre estudiantes	4	4	4	
	Se ha presentado alumnos golpeados producto de peleas entre compañeros.	3	4	4	Incluir empujones u otros signos de violencia física, no solo golpes.
Libertad de adaptación	Existen riñas entre estudiantes cuando se presentan problemas o discordias.	4	4	4	
	Existen casos de estudiantes que utilizan armas blancas dentro de la institución.	4	4	4	

Tercera dimensión: Daños a la propiedad

Indicador	Daños a la propiedad	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Inclusión	Se ha presentado robos a los recursos de la institución de parte de los estudiantes.	4	4	4	
	Existen casos de robos entre estudiantes en el aula de clases.	4	4	4	
Eliminación de división o segmentación	Indique la frecuencia en que se han presentado casos de vandalismo en las infraestructura de la U.E.	4	4	4	
	Existen estudiantes que dañan y destruyen los recursos de la entidad educativa.	4	4	4	


 Oviedo, Oviedo Nelly Mariuxi
 Evaluador 2

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

CUESTIONARIO JUEGOS COOPERATIVOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "CUESTIONARIO JUEGOS COOPERATIVOS". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Loor Zambrano Rosa Araceli
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional (x) Salud ()
Área de experiencia profesional	Docente
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Master en Administración de la Educación

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test de los juegos cooperativos
Autor	Yépez Llaguno, Emma Jenifer
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 20 ítems, dividida en 5 dimensiones de libertad de competir, libertad para crear, libre de exclusión, libre de elegir, libre de agresión.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Juegos cooperativos	Libertad de competir	La libertad de competir, se trata de despojar a los participantes de la presión que conlleva la competencia, eliminando las conductas negativas y a su vez fomentando una participación que sea beneficiosa y sea llena de experiencias divertidas (Morales & Murrieta, 2021)
	Libertad de para crear	Busca espontaneidad acciones voluntarias no obligadas, sometiendo al participante a un escenario paralelo, en el que se pueden alcanzar objetivos que no se alcanzan en el mundo real dando lugar a la creación, adaptación y la creatividad tanto de quienes diseñan el juego como de quienes son parte de él (Andrade et al, 2019)
	Libres de exclusión	Se busca la inclusión de todos los participantes, donde las tareas motrices se realicen en función de las capacidades individuales y aprendizajes de cada estudiante, además del apoyo en equipo de parte de los pares para que se superen los retos propuestos sin dividir o segmentar a las personas (Garduño et al, 2023).
	Libre de elegir	Libertad de elección, es un proceso que le brinda al alumno la capacidad de aprender, controlar y gestionar su aprendizaje de forma responsable mediante la conciencia de sus capacidades cognitivas y socio afectivas, de esa forma este puede ser autónomo en la toma de decisiones para su desarrollo (Maldonado et al, 2019)..
	Libre de agresión	Es el ambiente en el que no se acepta la violencia, mediante la prevención de disputas y conflictos mediante la formación de valores, trabajo en equipo y disminución de comportamientos agresivos que aseguren el respeto a los derechos de las personas como de la participación que tienen (Vargas et al, 2019)..

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Juegos Cooperativos elaborado por la docente Yépez Llaguno, Emma Jenifer en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

9 No cumple con el criterio

10 Bajo Nivel

11 Moderado nivel

12 Alto nivel

Primera dimensión: Libertad de competir

Indicador	Libertad de competir	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Interacción beneficiosa	Diseño actividades que implique el trabajo en equipo entre los estudiantes del aula	4	4	4	
	Fomento la comunicación entre los pares en el desarrollo de las clases.	4	4	4	
Experiencia divertida	Creo experiencias divertidas de aprendizajes para los estudiantes en el proceso de enseñanza.	4	4	4	
	Realizo actividades lúdicas dentro del aula de clase.	4	4	4	

Segunda dimensión: Libertad para crear

Indicador	Libertad para crear	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Libertad de creación	Se realizan actividades que impulsen soluciones creativas frente a problemas planteados en el aula de clases	4	4	4	
	Se proveen de métodos en el que se enseñe a explotar la creatividad en los estudiantes.	4	4	4	
Libertad de adaptación	Enseña a los estudiantes a que se aprendan a adaptarse a diversos escenarios en el proceso educativo.	4	4	4	
	Plantea formas de evaluación diversas no tradicionales para que los estudiantes puedan demostrar los conocimientos.	4	4	4	

Tercera dimensión: Libre de exclusión

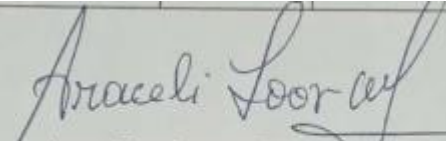
Indicador	Libre de exclusión	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Inclusión	Planifica estrategias de enseñanzas inclusivas en el aula de clase.	4	4	4	
	Realiza acciones para identificar las diversidad de aprendizajes de sus alumnos.	4	4	4	
Eliminación de división o segmentación	Creo equipos de trabajo basado en la diversidad de capacidades y competencias.	4	4	4	
	Trata a los estudiantes con paciencia y empatía considerando sus individualidades de aprendizaje.	4	4	4	

Cuarta dimensión: Libre de elegir

Indicador	Libre de elegir	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Estudiante autónomo	Realiza actividades educativas que motiven el aprendizaje autónomo de los estudiantes	4	4	4	
	Diseña problemas que lleven a los alumnos a realizar reflexiones antes de tomar decisiones.	4	4	4	
Responsabilidad	Enseña a los alumnos la responsabilidad que conlleva la toma de decisiones en su proceso académico.	4	4	4	
	El estudiante demuestra responsabilidad en sus acciones dentro del aula.	4	4	4	

Quinta dimensión: Libre de agresión

Indicador	Libre de agresión	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Trabajo en equipo	Envía tareas que permitan a los alumnos unir sus capacidades para resolver un problema	4	4	4	
	Enseño sobre empatía a los alumnos dentro del aula de clases.	4	4	4	
Disminución de comportamiento agresivo	Fomento la sana convivencia entre los alumnos dentro de las actividades educativas.	4	4	4	
	Actúo como mediador cuando se presentan conflictos.	4	4	4	


 Loo Zambrano Rosa Araceli
Evaluador 3

CUESTIONARIO COMPORTAMIENTOS AGRESIVO

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "CUESTIONARIO COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Loor Zambrano Rosa Araceli
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional (x) Salud ()
Área de experiencia profesional	Docente
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Master en Administración de la Educación

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test de los juegos cooperativos
Autor	Yépez Llaguno, Emma Jenifer
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 12 ítems, dividida en 3 dimensiones de agresiones verbales, agresiones físicas, daños a la propiedad.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Comportamientos agresivos	Agresiones verbales	Se considera a todo acto comunicativo el cual se realiza con el objeto de hacer un daño mediante la afectación de la imagen personal del individuo mediante burlas entre compañeros y amenazas entre sí, afectando a la víctima (Nieto et al, 2018).
	Agresiones físicas	Es una acción en el que se involucra el uso de la fuerza causando daño, dolor y sufrimiento físico en los individuos aplicando cualquier medio como los golpes, el uso de objetos externos y peleas llegando a causar dolor y daños severos como mutilaciones, deformaciones y demás resultados físicos (Ministerio de Educación, 2018)
	Daños a la propiedad	Es cuando se ejerce un acto con el objetivo de causar daño a un elemento físico, infraestructura o insumos pertenecientes a una entidad privada o pública mediante el robo, el vandalismo y la destrucción de los objetos creando un delito contra los derecho de la propiedad (Chang, 2019).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Comportamientos agresivos elaborado por la docente Yépez Llaguno, Emma Jenifer en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está	1.Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3.Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.

mediendo	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

9 No cumple con el criterio

10 Bajo Nivel

11 Moderado nivel

12 Alto nivel

Primera dimensión: Agresiones verbales

Indicador	Agresiones verbales	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Insultos entre estudiantes	Indique la frecuencia en el que se presentan insultos entre los compañeros de clases	4	4	4	
	Con que frecuencia los estudiantes utilizan malas palabras para expresarse entre los compañeros de clases.	4	4	4	
Burlas entre compañeros	Existe comportamientos de mofas o burlas entre los alumnos.	4	4	4	
	Las burlas que utilizan los estudiantes tiene por objeto herir o lastimar al alumno al cual se refieren.	4	4	4	

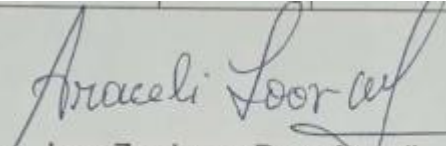
Segunda dimensión: Agresiones físicas

Indicador	Agresiones físicas	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Libertad de creación	Se presentan casos de violencia física entre estudiantes	4	4	4	
	Se ha presentado alumnos golpeados producto de peleas entre compañeros.	4	4	4	

Libertad de adaptación	Existen riñas entre estudiantes cuando se presentan problemas o discordias.	4	4	4	
	Existen casos de estudiantes que utilizan armas blancas dentro de la institución.	4	4	4	

Tercera dimensión: Daños a la propiedad

Indicador	Daños a la propiedad	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Inclusión	Se ha presentado robos a los recursos de la institución de parte de los estudiantes.	4	4	4	
	Existen casos de robos entre estudiantes en el aula de clases.	4	4	4	
Eliminación de división o segmentación	Indique la frecuencia en que se han presentado casos de vandalismo en las infraestructura de la U.E.	3	4	4	Claridad: La claridad podría mejorarse al proporcionar definiciones claras de lo que se considera "vandalismo"
	Existen estudiantes que dañan y destruyen los recursos de la entidad educativa.	4	4	4	


 Loo Zambrano Rosa Araceli
Evaluador 3

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

CUESTIONARIO JUEGOS COOPERATIVOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "CUESTIONARIO JUEGOS COOPERATIVOS". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Alamos Encalada Ivonne del Rocío
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional (x) Salud ()
Área de experiencia profesional	Docente
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Psicóloga Clínica y Magister en terapia familiar sistémica y de pareja

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test de los juegos cooperativos
Autor	Yépez Llaguno, Emma Jenifer
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 20 ítems, dividida en 5 dimensiones de libertad de competir, libertad para crear, libre de exclusión, libre de elegir, libre de agresión.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Juegos cooperativos	Libertad de competir	La libertad de competir, se trata de despojar a los participantes de la presión que conlleva la competencia, eliminando las conductas negativas y a su vez fomentando una participación que sea beneficiosa y sea llena de experiencias divertidas (Morales & Murrieta, 2021)
	Libertad de para crear	Busca espontaneidad acciones voluntarias no obligadas, sometiendo al participante a un escenario paralelo, en el que se pueden alcanzar objetivos que no se alcanzan en el mundo real dando lugar a la creación, adaptación y la creatividad tanto de quienes diseñan el juego como de quienes son parte de él (Andrade et al, 2019)
	Libres de exclusión	Se busca la inclusión de todos los participantes, donde las tareas motrices se realicen en función de las capacidades individuales y aprendizajes de cada estudiante, además del apoyo en equipo de parte de los pares para que se superen los retos propuestos sin dividir o segmentar a las personas (Garduño et al, 2023).
	Libre de elegir	Libertad de elección, es un proceso que le brinda al alumno la capacidad de aprender, controlar y gestionar su aprendizaje de forma responsable mediante la conciencia de sus capacidades cognitivas y socio afectivas, de esa forma este puede ser autónomo en la toma de decisiones para su desarrollo (Maldonado et al, 2019)..
	Libre de agresión	Es el ambiente en el que no se acepta la violencia, mediante la prevención de disputas y conflictos mediante la formación de valores, trabajo en equipo y disminución de comportamientos agresivos que aseguren el respeto a los derechos de las personas como de la participación que tienen (Vargas et al, 2019)..

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Juegos Cooperativos elaborado por la docente Yépez Llaguno, Emma Jenifer en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

13 No cumple con el criterio

14 Bajo Nivel

15 Moderado nivel

16 Alto nivel

Primera dimensión: Libertad de competir

Indicador	Libertad de competir	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Interacción beneficiosa	Diseño actividades que implique el trabajo en equipo entre los estudiantes del aula	4	4	4	
	Fomento la comunicación entre los pares en el desarrollo de las clases.	4	4	4	
Experiencia divertida	Creo experiencias divertidas de aprendizajes para los estudiantes en el proceso de enseñanza.	4	4	4	
	Realizo actividades lúdicas dentro del aula de clase.	4	4	4	

Segunda dimensión: Libertad para crear

Indicador	Libertad para crear	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Libertad de creación	Se realizan actividades que impulsen soluciones creativas frente a problemas planteados en el aula de clases	4	4	4	
	Se proveen de métodos en el que se enseñe a explotar la creatividad en los estudiantes.	4	4	4	
Libertad de adaptación	Enseña a los estudiantes a que se aprendan a adaptarse a diversos escenarios en el proceso educativo.	4	4	4	
	Plantea formas de evaluación diversas no tradicionales para que los estudiantes puedan demostrar los conocimientos.	4	4	4	

Tercera dimensión: Libre de exclusión


Indicador	Libre de exclusión	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Inclusión	Planifica estrategias de enseñanzas inclusivas en el aula de clase.	4	4	4	
	Realiza acciones para identificar las diversidad de aprendizajes de sus alumnos.	4	4	4	
Eliminación de división o segmentación	Creo equipos de trabajo basado en la diversidad de capacidades y competencias.	4	4	4	
	Trata a los estudiantes con paciencia y empatía considerando sus individualidades de aprendizaje.	4	4	4	

Cuarta dimensión: Libre de elegir

Indicador	Libre de elegir	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Estudiante autónomo	Realiza actividades educativas que motiven el aprendizaje autónomo de los estudiantes	4	4	4	
	Diseña problemas que lleven a los alumnos a realizar reflexiones antes de tomar decisiones.	4	4	4	
Responsabilidad	Enseña a los alumnos la responsabilidad que conlleva la toma de decisiones en su proceso académico.	4	4	4	
	El estudiante demuestra responsabilidad en sus acciones dentro del aula.	4	4	4	

Quinta dimensión: Libre de agresión

Indicador	Libre de agresión	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Trabajo en equipo	Envía tareas que permitan a los alumnos unir sus capacidades para resolver un problema	4	4	4	
	Enseño sobre empatía a los alumnos dentro del aula de clases.	4	4	4	
Disminución de comportamiento agresivo	Fomento la sana convivencia entre los alumnos dentro de las actividades educativas.	4	4	4	
	Actúo como mediador cuando se presentan conflictos.	4	4	4	


 Alamos Encalada Ivonne del Rocío
Evaluador 4

CUESTIONARIO COMPORTAMIENTOS AGRESIVO

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “CUESTIONARIO COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Alamos Encalada Ivonne del Rocío
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional (x) Salud ()
Área de experiencia profesional	Docente
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Psicóloga Clínica y Magister en terapia familiar sistémica y de pareja

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test de los juegos cooperativos
Autor	Yépez Llaguno, Emma Jenifer
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 12 ítems, dividida en 3 dimensiones de agresiones verbales, agresiones físicas, daños a la propiedad.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Comportamientos agresivos	Agresiones verbales	Se considera a todo acto comunicativo el cual se realiza con el objeto de hacer un daño mediante la afectación de la imagen personal del individuo mediante burlas entre compañeros y amenazas entre sí, afectando a la víctima (Nieto et al, 2018).
	Agresiones físicas	Es una acción en el que se involucra el uso de la fuerza causando daño, dolor y sufrimiento físico en los individuos aplicando cualquier medio como los golpes, el uso de objetos externos y peleas llegando a causar dolor y daños severos como mutilaciones, deformaciones y demás resultados físicos (Ministerio de Educación, 2018)
	Daños a la propiedad	Es cuando se ejerce un acto con el objetivo de causar daño a un elemento físico, infraestructura o insumos pertenecientes a una entidad privada o pública mediante el robo, el vandalismo y la destrucción de los objetos creando un delito contra los derecho de la propiedad (Chang, 2019).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Comportamientos agresivos elaborado por la docente Yépez Llaguno, Emma Jenifer en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está	1.Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3.Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.

mediendo	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

13 No cumple con el criterio

14 Bajo Nivel

15 Moderado nivel

16 Alto nivel

Primera dimensión: Agresiones verbales

Indicador	Agresiones verbales	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Insultos entre estudiantes	Indique la frecuencia en el que se presentan insultos entre los compañeros de clases	4	4	4	
	Con que frecuencia los estudiantes utilizan malas palabras para expresarse entre los compañeros de clases.	4	4	4	
Burlas entre compañeros	Existe comportamientos de mofas o burlas entre los alumnos.	4	4	4	
	Las burlas que utilizan los estudiantes tiene por objeto herir o lastimar al alumno al cual se refieren.	4	4	4	


Segunda dimensión: Agresiones físicas

Indicador	Agresiones físicas	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Libertad de creación	Se presentan casos de violencia física entre estudiantes	4	4	4	
	Se ha presentado alumnos golpeados producto de peleas entre compañeros.	4	4	4	

Libertad de adaptación	Existen riñas entre estudiantes cuando se presentan problemas o discordias.	4	4	4	
	Existen casos de estudiantes que utilizan armas blancas dentro de la institución.	4	4	4	

Tercera dimensión: Daños a la propiedad

Indicador	Daños a la propiedad	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Inclusión	Se ha presentado robos a los recursos de la institución de parte de los estudiantes.	4	4	4	
	Existen casos de robos entre estudiantes en el aula de clases.	4	4	4	
Eliminación de división o segmentación	Indique la frecuencia en que se han presentado casos de vandalismo en las infraestructura de la U.E.	4	4	4	
	Existen estudiantes que dañan y destruyen los recursos de la entidad educativa.	4	4	4	


 Alamos Encalada Ivonne del Rocío
 Evaluador 4

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

CUESTIONARIO JUEGOS COOPERATIVOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "CUESTIONARIO JUEGOS COOPERATIVOS". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Murillo Parra Carmen Janeth
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional (x) Salud ()
Área de experiencia profesional	Docente
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Magister en Tecnología e Innovación Educativa

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test de los juegos cooperativos
Autor	Yépez Llaguno, Emma Jenifer
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 20 ítems, dividida en 5 dimensiones de libertad de competir, libertad para crear, libre de exclusión, libre de elegir, libre de agresión.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Juegos cooperativos	Libertad de competir	La libertad de competir, se trata de despojar a los participantes de la presión que conlleva la competencia, eliminando las conductas negativas y a su vez fomentando una participación que sea beneficiosa y sea llena de experiencias divertidas (Morales & Murrieta, 2021)
	Libertad de para crear	Busca espontaneidad acciones voluntarias no obligadas, sometiendo al participante a un escenario paralelo, en el que se pueden alcanzar objetivos que no se alcanzan en el mundo real dando lugar a la creación, adaptación y la creatividad tanto de quienes diseñan el juego como de quienes son parte de él (Andrade et al, 2019)
	Libres de exclusión	Se busca la inclusión de todos los participantes, donde las tareas motrices se realicen en función de las capacidades individuales y aprendizajes de cada estudiante, además del apoyo en equipo de parte de los pares para que se superen los retos propuestos sin dividir o segmentar a las personas (Garduño et al, 2023).
	Libre de elegir	Libertad de elección, es un proceso que le brinda al alumno la capacidad de aprender, controlar y gestionar su aprendizaje de forma responsable mediante la conciencia de sus capacidades cognitivas y socio afectivas, de esa forma este puede ser autónomo en la toma de decisiones para su desarrollo (Maldonado et al, 2019)..
	Libre de agresión	Es el ambiente en el que no se acepta la violencia, mediante la prevención de disputas y conflictos mediante la formación de valores, trabajo en equipo y disminución de comportamientos agresivos que aseguren el respeto a los derechos de las personas como de la participación que tienen (Vargas et al, 2019)..

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Juegos Cooperativos elaborado por la docente Yépez Llaguno, Emma Jenifer en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

17 No cumple con el criterio

18 Bajo Nivel

19 Moderado nivel

20 Alto nivel

Primera dimensión: Libertad de competir

Indicador	Libertad de competir	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Interacción beneficiosa	Diseño actividades que implique el trabajo en equipo entre los estudiantes del aula	4	4	4	
	Fomento la comunicación entre los pares en el desarrollo de las clases.	4	4	4	
Experiencia divertida	Creo experiencias divertidas de aprendizajes para los estudiantes en el proceso de enseñanza.	4	4	4	
	Realizo actividades lúdicas dentro del aula de clase.	4	4	4	

Segunda dimensión: Libertad para crear

Indicador	Libertad para crear	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Libertad de creación	Se realizan actividades que impulsen soluciones creativas frente a problemas planteados en el aula de clases	4	4	4	
	Se proveen de métodos en el que se enseñe a explotar la creatividad en los estudiantes.	4	4	4	
Libertad de adaptación	Enseña a los estudiantes a que se aprendan a adaptarse a diversos escenarios en el proceso educativo.	4	4	4	
	Plantea formas de evaluación diversas no tradicionales para que los estudiantes puedan demostrar los conocimientos.	4	4	4	

Tercera dimensión: Libre de exclusión

Indicador	Libre de exclusión	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Inclusión	Planifica estrategias de enseñanzas inclusivas en el aula de clase.	4	4	4	
	Realiza acciones para identificar las diversidad de aprendizajes de sus alumnos.	4	4	4	
Eliminación de división o segmentación	Creo equipos de trabajo basado en la diversidad de capacidades y competencias.	4	4	4	
	Trata a los estudiantes con paciencia y empatía considerando sus individualidades de aprendizaje.	4	4	4	

Cuarta dimensión: Libre de elegir

Indicador	Libre de elegir	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Estudiante autónomo	Realiza actividades educativas que motiven el aprendizaje autónomo de los estudiantes	4	4	4	
	Diseña problemas que lleven a los alumnos a realizar reflexiones antes de tomar decisiones.	4	4	4	
Responsabilidad	Enseña a los alumnos la responsabilidad que conlleva la toma de decisiones en su proceso académico.	4	4	4	
	El estudiante demuestra responsabilidad en sus acciones dentro del aula.	4	4	4	

Quinta dimensión: Libre de agresión

Indicador	Libre de agresión	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Trabajo en equipo	Envía tareas que permitan a los alumnos unir sus capacidades para resolver un problema	4	4	4	
	Enseño sobre empatía a los alumnos dentro del aula de clases.	4	4	4	
Disminución de comportamiento agresivo	Fomento la sana convivencia entre los alumnos dentro de las actividades educativas.	4	4	4	
	Actúo como mediador cuando se presentan conflictos.	4	4	4	



Murillo Parra Carmen Janeth

Evaluador 5

CUESTIONARIO COMPORTAMIENTOS AGRESIVO

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “CUESTIONARIO COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Murillo Parra Carmen Janeth
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional (x) Salud ()
Área de experiencia profesional	Docente
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Master en Administración de la Educación

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test de los juegos cooperativos
Autor	Yépez Llaguno, Emma Jenifer
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 12 ítems, dividida en 3 dimensiones de agresiones verbales, agresiones físicas, daños a la propiedad.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Comportamientos agresivos	Agresiones verbales	Se considera a todo acto comunicativo el cual se realiza con el objeto de hacer un daño mediante la afectación de la imagen personal del individuo mediante burlas entre compañeros y amenazas entre sí, afectando a la víctima (Nieto et al, 2018).
	Agresiones físicas	Es una acción en el que se involucra el uso de la fuerza causando daño, dolor y sufrimiento físico en los individuos aplicando cualquier medio como los golpes, el uso de objetos externos y peleas llegando a causar dolor y daños severos como mutilaciones, deformaciones y demás resultados físicos (Ministerio de Educación, 2018)
	Daños a la propiedad	Es cuando se ejerce un acto con el objetivo de causar daño a un elemento físico, infraestructura o insumos pertenecientes a una entidad privada o pública mediante el robo, el vandalismo y la destrucción de los objetos creando un delito contra los derecho de la propiedad (Chang, 2019).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Comportamientos agresivos elaborado por la docente Yépez Llaguno, Emma Jenifer en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está	1.Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3.Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.

midiedo	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

17 No cumple con el criterio

18 Bajo Nivel

19 Moderado nivel

20 Alto nivel

Primera dimensión: Agresiones verbales

Indicador	Agresiones verbales	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Insultos entre estudiantes	Indique la frecuencia en el que se presentan insultos entre los compañeros de clases	4	4	4	
	Con que frecuencia los estudiantes utilizan malas palabras para expresarse entre los compañeros de clases.	4	4	4	
Burlas entre compañeros	Existe comportamientos de mofas o burlas entre los alumnos.	4	4	4	
	Las burlas que utilizan los estudiantes tiene por objeto herir o lastimar al alumno al cual se refieren.	4	4	4	

Segunda dimensión: Agresiones físicas

Indicador	Agresiones físicas	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Libertad de creación	Se presentan casos de violencia física entre estudiantes	4	4	4	
	Se ha presentado alumnos golpeados producto de peleas entre compañeros.	4	4	4	

Libertad de adaptación	Existen riñas entre estudiantes cuando se presentan problemas o discordias.	4	4	4	
	Existen casos de estudiantes que utilizan armas blancas dentro de la institución.	4	4	4	

Tercera dimensión: Daños a la propiedad

Indicador	Daños a la propiedad	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Inclusión	Se ha presentado robos a los recursos de la institución de parte de los estudiantes.	4	4	4	
	Existen casos de robos entre estudiantes en el aula de clases.	4	4	4	
Eliminación de división o segmentación	Indique la frecuencia en que se han presentado casos de vandalismo en las infraestructura de la U.E.	4	4	4	
	Existen estudiantes que dañan y destruyen los recursos de la entidad educativa.	4	4	4	

Murillo Parra Carmen Janeth

Evaluador 5

Anexo 4. Modelo de consentimiento o asentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación

Juegos cooperativos como herramienta de prevención para comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023

Investigador:

Yépez Llaguno, Emma Jenifer (<https://orcid.org/0009-0004-6012-5670>)

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada: “Juegos cooperativos como herramienta de prevención para comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023”, cuyo objetivo es: Determinar si los juegos cooperativos previenen los comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023. Esta investigación es desarrollada por estudiante de posgrado del programa de Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Piura aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa donde se realizará el estudio.

La problemática observada respecto a la necesidad de prevenir los comportamientos agresivos, dado que demostrar la relación entre las dos variables podrá dar luces para elevar propuestas del uso de los juegos cooperativos en la Institución Educativa.

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Juegos cooperativos como herramienta de prevención para comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023”

2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 25 minutos y se realizará en el ambiente de la institución educativa. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

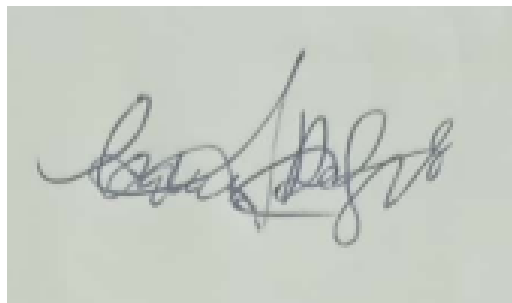
Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Yépez Llaguno, Emma Jenifer, email: apalaciosca83@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Mg. Merino Flores, Irene email: imerino@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Carmén Rocío Delgado Castro.....

Fecha y hora: Guayaquil, 21 Noviembre del 2023.....

A photograph of a handwritten signature in black ink on a light-colored background. The signature is cursive and appears to read 'Carmén Rocío Delgado Castro'.

V de Aiken – Cuestionario de Juegos cooperativos

PREGUNTAS		CLARIDAD					COHERENCIA					RELEVANCIA				
		Jue z 1	Jue z 2	Jue z 3	Jue z 4	Jue z 5	Jue z 1	Jue z 2	Jue z 3	Jue z 4	Jue z 5	Jue z 1	Jue z 2	Jue z 3	Jue z 4	Jue z 5
Interacción beneficiosa	P1	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Experiencia divertida	P3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Libertad de creación	P5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Libertad de adaptación	P7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Inclusión	P9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Eliminación de divisiones	P11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P12	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Estudiante autónomo	P13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P14	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Responsabilidad	P15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Trabajo en equipo	P17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P18	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Disminución de comportamiento agresivo	P19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

ESCALA DEL 1 AL 4			
4	Alto Nivel		
3	Moderado Nivel		
2	Bajo Nivel		
1	No cumple con el criterio		

TABLA CON V DE AIKEN																	PROMEDIO V DE AIKEN	
PREGUNTAS		CLARIDAD					COHERENCIA					RELEVANCIA						
		Juez 1	Jue z 2	Jue z 3	Jue z 4	Jue z 5	Juez 1	Jue z 2	Jue z 3	Jue z 4	Jue z 5	Jue z 1	Jue z 2	Jue z 3	Jue z 4	Jue z 5		
Interacción beneficiosa	P1	0,7 5	1	1	1	1	0,7 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,9 7	0,9 8
	P2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,0 0	
Experiencia divertida	P3	1	1	1	1	1	0,7 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,9 8	0,9 8
	P4	0,7 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,9 8	
Libertad de creación	P5	0,7 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,9 8	0,9 9
	P6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,0 0	
Libertad de adaptación	P7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,0 0	1,0 0
	P8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,0 0	
Inclusión	P9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,0 0	1,0 0
	P10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,0 0	
Eliminación de divisiones	P11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,0 0	0,9 9
	P12	0,7 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,9 8	
Estudiante autónomo	P13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,0 0	0,9 9
	P14	1	1	1	1	1	0,7 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,9 8	
Responsabilidad	P15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,0 0	1,0 0
	P16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,0 0	
Trabajo en equipo	P17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,0 0	0,9 9
	P18	1	1	1	1	1	0,7 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,9 8	
Disminución de comportamiento agresivo	P19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,0 0	1,0 0
	P20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,0 0	

0,9
9

V de Aiken – Cuestionario de Comportamientos Agresivos

PREGUNTAS		CLARIDAD					COHERENCIA					RELEVANCIA				
		Ju ez 1	Ju ez 2	Ju ez 3	Ju ez 4	Ju ez 5	Ju ez 1	Ju ez 2	Ju ez 3	Ju ez 4	Ju ez 5	Ju ez 1	Ju ez 2	Ju ez 3	Ju ez 4	Ju ez 5
Insultos entre estudian tes	P1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Burlas entre compañ eros	P3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Golpes a estudian tes	P5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P6	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Riñas entre estudian tes	P7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P8	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Robos	P9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Vandalis mo	P11	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	P12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

ESCALA DEL 1 AL 4			
4	Alto Nivel		
3	Moderado Nivel		
2	Bajo Nivel		
1	No cumple con el criterio		

Anexo 5. Resultado del reporte de similitud

Juegos cooperativos como herramienta de prevención para comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
3	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	<1%
4	fundacionkoinonia.com.ve Fuente de Internet	<1%
5	dspace.udla.edu.ec Fuente de Internet	<1%
6	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1%
7	research.fit.edu Fuente de Internet	<1%
8	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1%

9	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	<1%
10	nicaragua.tigweb.org Fuente de Internet	<1%
11	scielo.org.mx Fuente de Internet	<1%
12	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%
13	ficus.pntic.mec.es Fuente de Internet	<1%
14	lasa.international.pitt.edu Fuente de Internet	<1%
15	repositori.uji.es Fuente de Internet	<1%
16	riunet.upv.es Fuente de Internet	<1%
17	bibliotecadigital.udea.edu.co Fuente de Internet	<1%
18	cinco.mty.itesm.mx Fuente de Internet	<1%
19	prezi.com Fuente de Internet	<1%
20	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1%
21	tesis.ipn.mx Fuente de Internet	<1%
22	theibfr.com Fuente de Internet	<1%

Anexo 6. Autorización de aplicación de instrumento





ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL
"Néstor Campuzano Mendoza"

Dirección: Paraíso de la Flor Bloque 6 Mz. 328 SL 9

Email: nestor_campuzano_m@hotmail.com

Guayaquil, 17 de octubre de 2023

AUTORIZACIÓN

Yo, Verónica Luisana Muñoz Paredes con c.i. 0924140783 directora de la Escuela de Educación Básica Néstor Campuzano Mendoza, autorizo a Emma Jenifer Yépez Llaguno con c.i. 0921923215, estudiante de Maestría en Psicología Educativa de la universidad Cesar Vallejo, para que aplique sus instrumentos de recopilación de datos de su tema de investigación "Juegos cooperativos como herramienta de prevención para comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023"

Otorgo la presente autorización con el fin de brindar la facilidad a su estudiante.

Atentamente,

Msc. Verónica Muñoz Paredes



PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre: Juegos cooperativas

Responsable: Yépez Llaguno, Emma Jenifer

Público objetivo: Docentes dentro la Unidad Educativa Nestor Campuzano Mendoza

Fecha: Diciembre/2023

Lugar de aplicación: Unidad Educativa Nestor Campuzano

II. JUSTIFICACIÓN

El presente programa esta direccionado a los docentes dentro de la Unidad Educativa Nestor Campuzano en la ciudad de Guayaquil, porque se ha evidenciado la falta de la aplicación de nuevas metodologías de enseñanza como es el juego cooperativo para prevenir los comportamientos agresivos de los pre adolescentes, considerando que se presentan acciones de agresividad verbal y física que puede afectar el bienestar socioemocional de los alumnos. Por ello, es necesario implementar metodologías activas que permitan aplicar la participación y unión de los alumnos.

III. OBJETIVO

Prevenir los comportamientos agresivos de los estudiantes preadolescentes dentro de una I.E mediante el uso de los juegos cooperativos como metodología.

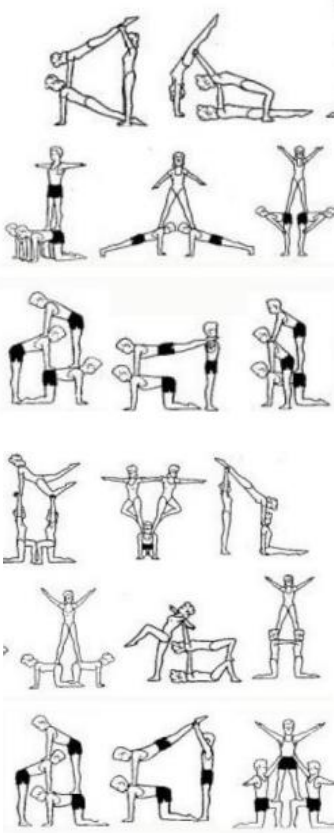
III. METODOLOGIA

El programa se realizará en 9 sesiones de 45 minutos a los docentes fuera del horario normal de clases siguiendo el proceso que se plantea en cada sesión. Para el desarrollo de las sesiones de particionan en 3 aspectos: el inicio, desarrollo y conclusión para que la curva de aprendizaje sea la óptima.

Objetivo	Denominación de la actividad	Recursos	N. Horas	Presupuesto
Reanudar la convivencia con juegos	Sesión 01 Comunicación	Papel, Maleta o bolsa.	45 minutos	\$5,00
Inicio	Los estudiantes deben reunirse en el patio, y el docente explicará la importancia de poder expresarse correctamente entre los compañeros. El docente distribuirá una bolsa llena de papeles de animales.			
Desarrollo	De uno en uno, los alumnos van sacando de un sobre una tarjeta con el dibujo de un animal. Tendrá que representarlo con sonidos y gestos para que sus compañeros lo adivinen			
Conclusión	Se realizará un dialogo en el que se busca identificar que dificultades tuvieron al comunicarse entre sí.			

Objetivo	Denominación de la actividad	Recursos	N. Horas	Presupuesto
Reanudar la convivencia con juegos	Sesión 02 Creatividad	Vasos, tapas y demás elementos que generen ruido.	45 minutos	\$10,00
Inicio	Toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale del aula. El profesor nombra un director de orquesta.			
Desarrollo	Toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale fuera del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director			
Conclusión	El docente debe expresar la importancia de seguir coordinadamente a una persona			

Objetivo	Denominación de la actividad	Recursos	N. Horas	Presupuesto
Reanudar la convivencia con juegos	Sesión 03 Descarga de tensión en los estudiantes			
Inicio	Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores y se colocan a una distancia determinada el uno del otro (por ejemplo, 20 metros) situándose tras una línea.			
Desarrollo	<p>A cada jugador de cada equipo se le asigna un número en orden correlativo empezando por el uno. En el centro del campo de juego se coloca una persona que mantendrá un pañuelo colgando de su mano justo encima de una línea separadora. La persona con el pañuelo dirá en voz alta un número. El miembro de cada equipo que tenga dicho número deberá correr para coger el pañuelo y llevarlo a su casa. El primero que lo consiga gana la ronda, quedando el participante del equipo contrincante eliminado. También queda eliminado aquél que:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rebase la línea separadora sobre la que está el pañuelo sin que el otro lo haya cogido. 2. Sea tocado por el contrincante tras haber cogido el pañuelo. <p>Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios</p>	Parlantes, celular,	45 minutos	\$25,00
Conclusión	El docente de enseñar a los alumnos que el baile es una forma de expresar sentimientos y emociones			

Objetivo	Denominación de la actividad	Recursos	N. Horas	Presupuesto
Reanudar la convivencia con juegos	Sesión 04 Trabajo en equipo			
Inicio	Se ubicarán colchonetas en el área del juego, luego el profesor formará grupos de 6 estudiantes a su elección y ubicará diversas figuras de acrosport dentro de una maleta.			
Desarrollo	<p>Un representante del equipo seleccionará un papel de la bolsa y deberán representar la figura de acrosport seleccionada.</p> 	colchonetas, maleta o bolsa, hojas de papel impresa	45 minutos	\$45,00
Conclusión	El profesor debe enfatizar la importancia del trabajo en equipo para el cumplimiento de las metas			

Objetivo	Denominación de la actividad	Recursos	N. Horas	Presupuesto
Comprender mejor a los demás.	Sesión 05 Empatía			
Inicio	Se crearán equipos en pareja y se atará con una cuerda			
Desarrollo	Se ubicarán aros en zigzag para pasar pisándolos por dentro. Exigiendo que ambos participantes realicen el recorrido en paralelo.	Colchonetas, aros	45 minutos	\$25,00
Conclusión	El profesor debe enseñar la importancia de apoyar a su compañero inclusive al mantener el mismo ritmo de él , en el desarrollo de la actividad.			

Objetivo	Denominación de la actividad	Recursos	N. Horas	Presupuesto
Comprender mejor a los demás.	Sesión 06 Sociedad y justicia			
Inicio	Se crearán equipos en pareja y se atará con una cuerda			
Desarrollo	Un grupo de 2 o 3 alumnos con aro son los "policías". Los demás son los "ladrones". A la señal los policías intentan atrapar a los ladrones. Los ladrones atrapados son conducidos a la cárcel. VAR: vale salvar.	Una cuerda	45 minutos	\$35,00
Conclusión	El profesor debe enseñar cómo funciona la sociedad y los matices que se encuentran dentro de esta.			

Objetivo	Denominación de la actividad	Recursos	N. Horas	Presupuesto
Comprender mejor a los demás.	Sesión 07 Sociedad y justicia			
Inicio	Se crearán equipos en pareja y se ubicarán uno frente al otro		45 minutos	\$0,00
Desarrollo	Por parejas, sentados uno enfrente de otro, intentan hacerse reír. Pierde el primero que se ríe.			
Conclusión	El profesor debe recalcar que cada individuo tiene algo bueno dentro de sí y que debe ser explotado de forma positiva.			

Objetivo	Denominación de la actividad	Recursos	N. Horas	Presupuesto
Conocer y reflexionar sobre sus habilidades y destrezas	Sesión 08 Habilidades y destrezas			
Inicio	Se crearán equipos en pareja y se ubicarán uno frente al otro	conos de tránsito	45 minutos	\$30,00
Desarrollo	Realizar el siguiente circuito de agilidad en el menor tiempo posible.			
Conclusión	El profesor debe recalcar que las habilidades físicas son necesarias en el desarrollo de los alumnos y estas deben acrecentarse para el bienestar psicológico e individual.			

Objetivo	Denominación de la actividad	Recursos	N. Horas	Presupuesto
Aprender a respetar la diversidad	Sesión 09 Respeto a la diversidad			
Inicio	Se crearán equipos en pareja y se ubicarán uno frente al otro			
Desarrollo	<p>Parejas, situadas de espaldas a unos 2 metros de distancia aproximadamente y divididos por una línea central. A la voz de "cara" o "cruz" los alumnos del lado nombrado persiguen a su pareja correspondiente del otro equipo tratando de tocarlos antes de que lleguen a la línea de fondo. El que da caza a su pareja gana un punto; si no, se anota un punto el contrario.</p> <p>VAR: varias las posiciones de salida: sentado, tumbado, de rodillas.</p>	una moneda	45 minutos	\$0,25
Conclusión	El profesor debe realizar una analogía entre la actividad y el respeto que debe existir ante las diversidades.			

Objetivo	Denominación de la actividad	Recursos	N. Horas	Presupuesto
Valorar los ambientes y ecosistemas sanos	Sesión 10 La Sana Convivencia			
Inicio	Se conforman 2 equipos			
Desarrollo	Se colocan detrás de las líneas marcadas. Primero sale un jugador de un equipo hacia el campo contrario y allí golpeará las palmas de los que ellos deseen y el que reciba la tercera palmada saldrá persiguiéndole hasta cruzar la línea de su campo. Si logra tocarle gana un punto. Si no, punto para el otro equipo. Posteriormente, será el turno de un jugador del equipo contrario que repetirá la misma situación. Gana el equipo que más puntos logre.		45 minutos	\$0,00
Conclusión	El profesor debe realizar una analogía entre la actividad y el respeto que debe existir ante las diversidades.			