



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Juegos cooperativos y conducta agresiva en los estudiantes de primaria de
una institución educativa pública de Piura, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Agurto Sunción, Rosa Elizabeth (orcid.org/0000-0002-8727-4818)

ASESOR:

Dr. Luque Ramos, Carlos Alberto (orcid.org/0000-0002-4402-523X)

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

2022

Dedicatoria

A Dios por las bendiciones diarias que me da para seguir en pie a pesar de las adversidades, en el cielo a mi padre y hermana dándoles las gracias infinitas por compartir su amor incondicional, y sé que donde están se sienten orgullosos de mis logros profesionales, a mis 2 hijos y en el camino se sumaron 3 más que son motivo para mi superación personal, a mi madre que me motiva constantemente para alcanzar mis metas.

Agradecimiento

A mí familia por su comprensión y estímulo constante, además de su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios.

A una persona muy especial que siempre creyó en mis fortalezas para seguir adelante y persistió para empezar esta maestría.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	vii
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables, operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	16
3.6. Métodos de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	37
ANEXOS	44

Índice de tablas

Tabla 1 Relación entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva	19
Tabla 2 Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad física	20
Tabla 3 Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal	21
Tabla 4 Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica	22
Tabla 5 Resultado de la prueba de normalidad de las variables	23
Tabla 6 Correlación entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva	24
Tabla 7 Correlación entre los juegos cooperativos y la agresividad física	25
Tabla 8 Correlación entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal	26
Tabla 9 Correlación entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica ...	27

Resumen

El presente estudio de investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022; siendo una investigación por su finalidad aplicada de carácter correlacional, de naturaleza cuantitativa y tipo transversal con diseño no experimental, en una muestra no probabilística de 32 estudiantes de tercero y cuarto grado de primaria, utilizando la técnica para recopilar información como la encuesta basado en 1 cuestionario y 1 ficha de cotejo en cada variables de estudio. En los resultados se halló relación inversa y moderada entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022, cuyo coeficiente de correlación de Rho de Spearman fue $-.538^{**}$ ($p=0.002 <0.01$). Asimismo, también se halló relación inversa y significativa entre los juegos cooperativos y las dimensiones de agresividad física ($Rho = -.415^*$; $p=0.018 <0.01$); agresividad verbal ($Rho= -.496^{**}$; $p=0.004 <0.01$) y la agresividad psicológica ($Rho= -.605^{**}$; $p=0.000 <0.01$) en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

Palabras clave: juegos, cooperativos, conducta, primaria, agresiva

Abstract

The objective of this research study was to determine the relationship between cooperative games and aggressive behavior in primary school students of a public educational institution in Piura, 2022; being an investigation for its applied purpose of character, correlational of quantitative nature and cross-sectional type with non-experimental design, in a non-probabilistic sample of 32 students of third and fourth grade of primary school, using the technique to collect information such as the survey based on 1 questionnaire and 1 checklist for each study variable. In the results, an inverse and moderate relationship was found between cooperative games and aggressive behavior in elementary students of a public educational institution in Piura, 2022, whose Spearman's Rho correlation coefficient was $-.538^{**}$ ($p=0.002 < 0.01$). Likewise, an inverse and significant relationship was also found between cooperative games and physical aggressiveness dimensions (Rho = $-.415^*$; $p=0.018 < 0.01$); verbal aggressiveness (Rho= $-.496^{**}$; $p=0.004 < 0.01$) and psychological aggressiveness (Rho= $-.605^{**}$; $p=0.000 < 0.01$) in primary school students of a public educational institution in Piura, 2022.

Keywords: games, cooperative, behavior, primary, aggressive

I. INTRODUCCIÓN

La Organización Mundial de la Salud, señaló que las conductas agresivas en el entorno global vienen siendo una problemática grave en la salud pública. (OMS, 2002 citado en Romero & Vallejos, 2019) debido a que implica una temática crítica y desafiante, producto del gran impacto que genera en la sociedad y el desarrollo de las personas (Silva et al., 2020). Al respecto, el informe de UNICEF, señaló que la agresividad basada en acosos y peleas físicas afectan el proceso educativo de unos 150 millones de infantes y adolescentes alrededor del mundo (El Mundo, 2018). Además, las estadísticas señalan que tres de cada diez estudiantes en 39 naciones de nivel industrial confirman haber sido violentadas por otros alumnos, y además en un promedio de 720 millones de infantes escolares provienen de naciones en la que los castigos físicos en el entorno escolar no están del todo prohibidos (El Mundo (2018).

Cabe decir que, en América Latina, las estadísticas son relativas a situaciones que implican; acoso (30.2%), peleas (32.3%) y ataques (25.6%) de forma respectiva. En tanto que en la zona del Caribe se presentan elevados porcentajes como lo es en Centroamérica y Europa, siendo descritos en datos un 25%, 38.3% y 33.8% por estas tres situaciones que se mencionaron previamente (Latinamerican Post Mundo, 2018).

Asimismo, en el contexto educativo, las conductas agresivas poseen elementos relevantes a considerar. En consideración con el Ministerio de Salud, 4000 escolares peruanos confirmaron que en algún momento han sido víctimas de conductas agresivas de forma física en la interna del colegio, agrando a otros 8000 estudiantes entre niños y adolescentes los cuales afirman haber padecido de violencia psicológica en la institución de educación (Romero & Vallejos, 2019). Con todo ello, según el Sistema Especializado en Reporte de Casos sobre Violencia Escolar SíSeve, informó que en la nación peruana existieron 26, 446 reportes de conductas agresivas entre escolares durante el periodo del 2013 al 2019 en un contexto a nivel nacional, enfatizando que la prevalencia de este tipo de conductas fuente más alta en entidades de educación escolar públicas, equivalente a un 84% de eventos que se registraron; en tanto que en las entidades privadas, según el

mismo estudio alcanzo un 16%, agregando que la región de alta prevalencia de conductas agresivas fue Lima con 9707 casos (Girón, 2019).

En la población de estudio, se ha observado que los estudiantes de tercer y cuarto grado de nivel primario suelen presentar conductas agresivas manifestadas en, morder, empujar, dar jalones de cabello, patadas, expresión de palabras soeces; lo cual genera malestar en el aula y en general en la comunidad educativa (padres, docentes, compañeros), impidiendo por lo general que las sesiones de los aprendizajes se promuevan de manera adecuada, por ello la importancia del estudio en la que se pretende afectar favorablemente los niveles de conducta agresiva en los estudiantes a través de la propuesta de juegos cooperativos.

En base a la formulación del problema, se describió como: ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022?

Por otro, lado los criterios justificantes de la investigación implican, a nivel teórico, que el estudio contribuye a fundamentar y analizar el contexto de los estudiantes sobre cómo se encuentran los estudiantes sustentando en teorías y aportes de autores actuales que fundamente la base del problema conllevando posteriormente a un análisis objetivo que sea esencial a la literatura científica. Según el criterio práctico, podrá beneficiar a los docentes y personal educativo que labora con estudiantes en la identificación de problemas sobre las variables y como en su práctica puedan implementar metodologías que mejoren el comportamiento y el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes.

En relación a la justificación metodológica, se fundamenta en la determinación de instrumentos con aceptables criterios de validez y confiabilidad que serán fundamentales para la medición y posterior análisis de los juegos cooperativos y las conductas agresivas cuyos aportes y resultados pueden generalizarse en muestras similares. Asimismo, la implicancia social, se basa en generar un beneficio en los estudiantes, docentes, tutores y personal directivo en general como en los padres de familia dado el impacto de promover mejoras en la conducta de los estudiantes, al reconocer una problemática latente y que los altos entes

educativos puedan proponer directivas que mejoren el contexto de la conducta agresiva en el trabajo con juegos cooperativos.

Cabe decir que el objetivo general fue: Determinar la relación entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

Mientras que los específicos: Establecer la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad física en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022; Establecer la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022; Establecer la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

En cuanto a la hipótesis general esta alude a: Existe relación directa entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

Entre las hipótesis específicas: Existe relación directa entre los juegos cooperativos y la agresividad física en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022; Existe relación directa entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022; Existe relación directa entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Sobre investigaciones en el contexto nacional se halló a Yañez (2019) Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de primaria de una institución educativa privada, que tuvo como objetivo analizar de qué manera el juego cooperativo impacta sobre las habilidades sociales en escolares de primaria. Considerándose una investigación experimental, de tipo aplicada, en la que se trabajó con un muestreo de 42 alumnos de segundo grado de primaria, quienes se encuestaron. Pudo identificarse que previo al desarrollo de sesiones de un programa los alumnos demostraban carencia comunicativa y miedo a intentar expresarte para emitir una opinión, considerándose una ausencia integrativa entre pares que afecta o hablaba de las escasas habilidades sociales en los niños. Posterior al programa de juegos cooperativos, en la medición de las habilidades sociales no se hallaron cambios significativos ($p > 0,05$), de la misma forma en sus dimensiones como habilidades básicas, avanzadas, relacionada a emociones y agresividad ($p > 0,05$) no se vieron influenciadas por los juegos cooperativos.

En Trujillo el estudio de Wendy (2019) Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los niños de tercer grado de primaria de una institución educativa de El Porvenir, 2018, siendo un estudio que se desarrolló con el objeto de conocer en qué medida el juego cooperativo tiende a afectar en las conductas agresivas, siendo un estudio de correlacional y que consideró un muestreo con 52 varones y 38 mujeres de edad escolar del tercero de primaria. En los resultados se halló que efectivamente se asociaron las variables generales investigadas ($Rho = -0.845$; $p = 0.00 < 0.01$). De la misma manera se halló asociaciones significantes entre la dimensión cooperación y los niveles de agresividad física ($Rho = -0.762$; $p = 0.00 < 0.01$); verbal ($Rho = -0.829$; $p = 0.00 < 0.01$) y psicológica ($Rho = -0.787$; $p = 0.00 < 0.01$). También se identificó relación entre la dimensión aceptación y los niveles de agresividad física ($Rho = -0.781$; $p = 0.00 < 0.01$); verbal ($Rho = -0.775$; $p = 0.00 < 0.01$) y psicológica ($Rho = -0.848$; $p = 0.00 < 0.01$). Asimismo, hubo relación entre la dimensión participación y los niveles de agresividad física ($Rho = -0.817$; $p = 0.00 < 0.01$), verbal ($Rho = -0.773$; $p = 0.00 < 0.01$) y psicológica ($Rho = -0.839$; $p = 0.00 < 0.01$). Finalmente, también se halló relación entre la dimensión diversión y los

niveles de agresividad física (Rho = -0.724; $p=0.00 < 0.01$); verbal (Rho = -0.806; $p=0.00 < 0.01$) y psicológica (Rho = -0.772; $p=0.00 < 0.01$).

Chavieri (2017) realizó el estudio, Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016, en la que tuvo como objetivo analizar la asociación sobre el juego cooperativo y las habilidades sociales, el mismo que se desarrolló con base al tipo de estudio correlacional, con diseño no experimental que consideró como muestreo a 91 escolares del II ciclo de un centro educativo, a los que se les encuestó. Entre los resultados se pudo confirmar la existencia de asociación que el juego cooperativo tiene en razón de habilidades sociales ($p=0,980$; $p=0,000 < 0.01$). También pudieron determinarse asociaciones significantes en relación a los aspectos dimensionales de los juegos cooperativos como cooperación ($r=0,797$); participación ($r=0,806$), diversión ($r=0,980$) en relación a las habilidades sociales ($p=0,000$).

Mientras que los estudios internacionales, en España, el estudio de Aparicio et al. (2020) en el artículo científico, Agresividad y comportamiento de rechazo a la escuela en niños, la cual tuvo como objetivo analizar el grado de conductas agresivas y determinar un modelo de predicción sobre la conducta agresiva y los rechazos escolares, asumiendo un tipo de investigación correlacional con un muestreo de 501 estudiantes entre 8 y 12 años, y se aplicaron cuestionarios. El resultado mostró que de 21% alumnos demostraron comportamientos agresivos de tipo físico; un 17% de escolares realizaron actos de agresividad verbal; el 25% realizaron conductas de ira; mientras que un 39% de alumnos mostraron conductas de tipo hostil. Asimismo, se identificó que las tasas de conducta agresiva sobre los pares varones, fueron de un promedio de forma significativa más alto en comparación a las niñas según la agresividad de tipo físico ($p=0.000 < 0.001$) y en ira ($p=0.003 < 0.005$). Finalmente se confirmó relación significativa entre la conducta agresiva y el rechazo escolar ($p=0.00 < .01$).

En Colombia, el artículo científico de Guarín & Castellanos (2017) denominado, Entre el juego y la agresión: Normas y reglas del evento comunicativo lúdico en un contexto escolar, tuvo como propósito comprender la agresión comunicativa entre estudiantes de cuarto grado de primaria. Siendo de un diseño cualitativo, de

carácter etnográfico. En los resultados se halló que, en el aspecto comunicativo de los juegos escolares, se llega a dar agresiones producto de como lo manejan sus integrantes mediante las normativas o reglas de comunicación que se desarrollan en un ambiente cultural donde se desenvuelven y conducen. Asimismo, se conoció que el conglomerado de competencias comunicativas aprendidas tiende a aprovecharse con el objeto de dar legitimidad a ciertas conductas e interacciones agresivas de forma implícita incluso lo llegan a incluir como un aspecto cotidiano en la interacción escolar. De ahí que las formas normativas de interacción son las que llegan a definir ciertos límites entre los juegos y la agresividad. En esa medida las intensidades que dan durante bromas o chistes, las fuerzas de contactos físicos, la utilización de juegos verbales que se expresan de forma indirecta, las interrupciones abruptas de los juegos restringidos para grupos específicos aunado a la participación no voluntaria en eventos comunicativos, podrían llegar a comprender como maneras directas de agresión comunicativa.

En el artículo científico de Vasquez (2021) denominado, Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes, se pretendió analizar , de qué forma los juegos lúdico-cooperativos implican una forma de desarrollo positivo en las interacciones que tienen los alumnos. En ese sentido el estudio fue de enfoque mixto, en base a un muestreo de 38 alumnos. Se pudo conocer que los juegos lúdicos - cooperativos promueven mejores interacciones tanto personales como grupales en los escolares, lo que promueven una mejor convivencia escolar. Luego se señaló que, en la educación física, la misma promueve mejores interacciones escolares, debido a los ambientes de aprendizaje que se basen en la igualdad de oportunidades en contra de algún acto discriminatorio.

En Venezuela el artículo científico de González (2018) titulado, Los juegos cooperativos como herramienta recreacional para el manejo de la agresividad en los estudiantes de educación básica, se basó en desarrollar y fortificar las interacciones sociales en sanos esparcimientos en las horas de recreo, siendo un estudio de enfoque mixto, en una muestra de un director (1), docentes (7), estudiantes (3) a los cuales se les entrevistó. En los resultados se afirmó que los juegos cooperativos tienden a promover una participación total, incrementando el

nivel social entre pares, propiciando ambientes para dialogar y colaborar entre sí mismos, pues los juegos cooperativos buscan atenuar los comportamientos agresivos en escolares, promoviendo mejores actitudes hacia la comunicación, la solidaridad, la sensibilización y el respeto. Por lo que esta manera de trabajo debe estar configurada de forma heterogénea, por la que los niños puedan aprender a conducirse en normas sociales llegando a aplicar estrategias comunicativas, que favorezcan la creatividad en ambientes escolares armoniosos.

Respecto a la variable, juegos cooperativos, se destacan las siguientes definiciones. Según Garaigordobil (2003 citado en Osés et al., 2016) los juegos cooperativos, alude a la participación de una serie de personas conformadas en grupos entre las cuales tienden a dar y recibir ayuda con el objetivo de alcanzar objetivos en común. Donde estas actividades de juegos tienen como fin de mantener la comunicación, la cohesión y la fianza en todos sus miembros, enseñándoles a aceptarse, compartir y cooperar (Martínez, 2021).

De acuerdo con Mínguez (2009 citado en Jaramillo et al., 2021) el juego cooperativo se define a la construcción de aprendizajes activos mediante la conformación de grupos heterogéneos, donde sus aspectos tienden a ser interdependientes y donde se comparten espacios, con propósito de metas en común, el uso de materiales para el aprendizaje y ciertas disposiciones que implican niveles de responsabilidad. Por su parte Paredes & Carrió (2015 citado en Tenorio et al. (2017) enfatizan que en los juegos cooperativos, se pretende que los estudiantes planteen una diversidad de resoluciones a distintos desafíos a los que se enfrentan, a través del goce en grupos, con el objeto de alcanzar la plena integración mediante el desarrollo de cualidades, motivaciones, necesidades e intereses en común.

Según Granado & Garayo (2015) los juegos cooperativos se basan en un elemento importante que es la ausencia de algún tipo de vencedor y vencido, de tal manera que todos los miembros tienden a lograr el triunfo, sin el hecho de que pudieran perder. En otras palabras, en esta forma de jugar, la serie de acciones recreativas que experimentan sus miembros tiende a hacerlos a todos exitosos al momento en que todos participan para colaborar con el grupo.

De acuerdo con Pujolás (2008 citado en Braga et al. 2016) entre el aspecto más resaltante del aprendizaje en el juego cooperativo vendría siendo el uso de las interacciones que se dan entre todos sus integrantes (Rajaei et al., 2020) en pequeños grupos que puede ser importante como recurso didáctico en pro de mejorar los aprendizajes de los estudiantes en base a la partición igualitaria, siendo esto último aspecto, otro para aprender en el juego colaborativo (Semercioğlu et al., 2020).

De acuerdo con la propuesta de Granado & Garayo (2015) se consideran las siguientes dimensiones sobre los juegos cooperativos:

Dimensión 1. Cooperativa: Los alumnos realizan sus actividades en pequeños equipos, en la que se coopera de forma recíproca, donde el objetivo no solamente se basa en lograr resultados de forma inmediata, sino también que la meta es poder demostrar apoyo a los demás integrantes, haciéndoles sentir igual de importantes a todos. De tal forma que la meta podría alcanzarse en el proceso en la cual todos lo logren, de tal manera que genera una predisposición de colaboración entre todos sus miembros (Granado & Garayo, 2015).

Dimensión 2. Participación: Viene a ser un elemento importante en los procesos de aprendizajes, siendo vital que las participaciones imparciales que beneficiaran a todos los miembros se efectúen de manera semejante y para obtener el logro, será fundamental el desarrollo de elementos que lo regulen, haciendo uso de roles, reglas y normas. Sin embargo, es importante reconocer que dicha participación en un inicio hace que todos los miembros empiecen a trabajar de una misma manera y podría llegar a generar falta de aportaciones resaltantes que posteriormente, podría ser de apoyo para el grupo en sí (Granado & Garayo, 2015).

Dimensión 3 Interacción: Viene siendo los tratos que suceden entre dos o más estudiantes que tienden a aportar como elementos sociales para los aprendizajes, además contribuye como una herramienta relevante para que logren sostener de manera activa y firme los compromisos en sus actividades, enriqueciendo enormemente los aprendizajes. Asimismo, en el momento en que las interacciones se van desarrollando de forma continua, cada miembro logrará interactuar en

instantes de manera unitaria, dejando de interactuar con los demás. En ese sentido, dicha forma de interacción que en común se presenta en el aula, tiende a generar diferencias con el pasar del tiempo (Granado & Garayo, 2015).

De acuerdo al modelo teórico piagetiana del juego, según Piaget (1956 citado en Salazar, 2017) desde aquí se comprendió que el concepto del juego vienen siendo una manera de realizar o participar de los sujetos en un espacio específico, en el cual se ayuda a asimilar adquiriendo la realidad, reconocerla, aceptarla, construirla, según sea en las distintas etapas evolutivas de las personas. Asimismo, las habilidades sensorio motores, simbólicas o de razonamiento, como elementos fundamentales del desarrollo humano, tienden a ser las que condicionarán los orígenes y la evolución de los juegos.

Las investigaciones de Piaget (1896- 1980 citado en Venegas & García, 2018) son importantes dada su contribución al reconocimiento de los juegos infantiles, en la que se resalta cómo los juegos evolucionan con el proceder del desarrollo de los conocimientos. Y es que el juego y las imitaciones, son esenciales al progreso de la inteligencia en la cual ambos procesan momentos de asimilación y adaptación (Ugwu, 2019). Al respecto Piaget señaló que el desarrollo intelectual se divide en estadios (Venegas & García, 2018) como : sensoriomotor (0- 2 años), en la que los juegos se caracterizan por ser funcionales; Preoperacional (2 - 6 años), aquí el juego tiende a ser simbólico; Operacional Concreto (6 - 12 años), el juego tiende a basar en reglas; y el estadio de Operaciones Formales (12años o más), en la cual también el juego, está basado en reglas.

En esa línea, el autor señala que las estructuras cognoscitivas tienden a desarrollarse al momento en que el niño tiende a interactuar con su medio, a través de experiencias a las cuales está pasando en su vida. Asimismo, diversos estadios del juego, que procesan los niños son producto directo de las estructuras intelectuales (Venegas & García, 2018). En esa medida Piaget señaló que los individuos poseen tres maneras de interactuar con su medio circundante: i) Los niños intentan adecuarse a eventos externos; ii) Los niños utilizan sus habilidades a fin de modificar las condiciones de su ambiente inmediato en base a sus deseos;

y iii) A través de conductas adaptativas, en periodos específicos, donde el mismo niño podrá imponer sus anhelos y, en circunstancias distintas, será el ambiente que tienda a imponerle al individuo.

Desde este contexto, el autor señala que el proceso del juego funcional al reglado por la asimilación: se destaca que cuando la acción fue aprendida, la misma se repetirá con el objeto de adecuarse y consolidarse conllevando al denominado juego simbólico. Luego, tienden a asimilarse e integrarse las experiencias emocionales de los niños, dando paso al juego de reglas, debido a que con la evaluación de los juegos, los mismos se van desarrollando a través de reglamentos que tienden a regular la conducta (Venegas & García, 2018).

Con relación a la conducta agresiva, entre sus definiciones, según Buss & Perry (1992) es una manera de respuestas conscientes las cuales intentan generar un estímulo destructivo dirigido hacia otro organismo.

Según Del Barrio, et al. (2003 citados en Aparicio et al., 2020) el comportamiento agresivo se define como una conducta que tiene el objetivo de hacer un tipo de daño a otros mediante la satisfacción de sus intereses individuales a través de métodos coercitivos.

Serrano (2006) señala que la agresión implica conductas que causan daños físicos o psicológicos. De acuerdo con Cohen, 2015, citado en Sabeth et al., 2017) el comportamiento agresivo se define como una actuación, o conducta que se desarrolla en el ámbito real, lo que significa desafiar a otro individuo con el objeto de producirle algún daño. Mientras que para Estévez et al. (2018) es un conjunto de conductas que se encaminan a otra persona, basado en el propósito de producirle intencionalmente un daño de tipo verbal, relacional o físico.

Entre las dimensiones de la conducta agresiva se consideró el aporte de Serrano (2006) quien dimensiones a la agresividad en, física, verbal y psicológica. Dimensión 1. Agresividad física: hace alusión al uso de la fuerza para generar intimidación con el objeto de inferir control ,obligándolo a realizar actos contra su voluntad, además de generar amenazas sobre el cuerpo a nivel físico, como lo es,

patear, golpear, pellizcar, empujar, golpear, pegar, arrebatarse, morder (Serrano, 2006).

Dimensión 2. Agresividad verbal: alude a una forma de expresión emotiva mediante el uso de la voz con una serie de contenidos léxicos cargados de hostilidad que tienen como fin la amenaza, el insulto, el rechazo, etc. (Serrano, 2006).

Dimensión 3. Agresividad psicológica: es el acto de acoso y seguimiento a una persona manifestándole críticas, calumnias, insultos y conductas que afectan la seguridad de la víctima, su estado emocional, su autoestima, lo que conlleva a generar preocupaciones, angustias, inseguridades y dudas (Serrano, 2006).

La teoría de la frustración: Considerando a Hamburg (2005 citado en Díaz, 2018) se hace referencia que la frustración viene siendo un motivo fundamental que conlleva a la aparición de conductas agresivas, pudiéndose convertir en agresiones verbales o físicas, dándose en base a la existencia de obstáculos que se presentan en las personas cuando intentan alcanzar una meta, de tal manera que su reacción es de forma agresiva, pues la frustración que vive la persona le genera ese comportamiento que tiene como efecto el generar o producir algún tipo de daño a las personas, predisponiéndola a utilizar algún tipo de objeto con el fin de lograr su propósito.

La teoría del aprendizaje social: Bandura (1982 citado en Díaz, 2018) aquí la conducta está mediada esencialmente a través de la observación, y los modelos que la persona ha apreciado y tiene a su disposición, dada en la conducta agresiva, justamente por estos modelos de comportamientos agresivos a los cuales les imita y copia, en el proceso de crecimiento, el niño intenta llamar la atención para que le aprecien en lo que hace. De tal manera que aquí el entorno familiar juega un elemento esencial donde la imposición disciplinaria será relevante para atenuar o desarrollar este tipo de comportamientos, y donde las interacciones entre sus miembros se basan en amenazas, gritos, agresiones, existe una gran probabilidad de que se imite el comportamiento agresivo.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

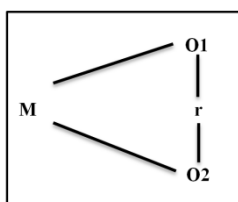
Según el enfoque para el estudio el mismo se orientará en un enfoque cuantitativo, el cual se caracteriza porque realiza una serie de mediciones en aras de aplicar los métodos estadísticos sobre los datos que recoge con el propósito de llegar a explicar las problemáticas para establecer patrones de comportamiento (Sánchez, 2019).

El estudio fue tipo aplicada, la misma que se encamina hacia la indagación del conocimiento novedoso donde se pretende modificar la realidad de los sujetos de estudio (Castañeda, 2014).

3.1.2 Diseño de investigación

Se aplicó el diseño no experimental con base a que en la investigación no se desarrollarán mayores manipulaciones en las variables de análisis (Niebles et al., 2019). Siendo transversal, porque en la recogida de información, la misma solamente se llevará a cabo en un único instante sin repetición o seguimiento (Manterola & Otzen, 2014). Y correlacional, que alude a determinar cuáles el grado de asociación que prevalece entre las variables que son de interés en una investigación (Díaz & Calzadilla, 2016).

En base al estudio, su diseño se simboliza:



Dónde:

O₁: juegos cooperativos.

O₂: conducta agresiva.

r: Relación

M: Muestra: Estudiantes de primaria de una institución educativa pública.

3.2. Variables, operacionalización

Variable independiente: Juegos cooperativos.

Definición conceptual: se basan en un elemento importante que es la ausencia de algún tipo de vencedor y vencido, de tal manera que todos los miembros tienden a lograr el triunfo, sin el hecho de que pudieran perder (Granado & Garayo, 2015)

Definición operacional: El siguiente constructo llegará a estimarse en base a una Ficha de cotejo sobre los juegos cooperativos conteniendo 18 reactivos además de conformarse de 3 aspectos dimensionales, Cooperativa, Participación, Interacción.

Dimensiones / Indicadores:

Dimensión cooperativa, entre sus indicadores: destreza para resolver tareas, reciprocidad, socializar, participación estudiantil.

Dimensión participación, entre sus indicadores: participación de todos los miembros, búsqueda de soluciones, entorno de confianza, mutua implicación.

Dimensión interacción, entre sus indicadores: actitudes amistosas positivas, comunicación asertiva.

Escala de medición: Ordinal.

Variable dependiente: Conducta agresiva.

Definición conceptual: es una manera de respuestas conscientes las cuales intentan generar un estímulo destructivo dirigido hacia otro organismo (Buss & Perry, 1992).

Definición operacional: Este constructo se evaluará en uso del Cuestionario de conducta agresiva que contiene 20 reactivos y tiende a dividirse en 3 componentes, agresividad física, agresividad verbal, agresividad psicológica.

Dimensiones / Indicadores:

Dimensión agresividad física, entre sus indicadores: pelea con sus compañeros de clase, agrede físicamente a sus compañeros, da empujones a sus compañeros, lanza objetos, se burla de sus compañeros.

Dimensión agresividad verbal, entre sus indicadores: pone sobrenombres a sus compañeros, se fija en los defectos de sus compañeros, responde con insultos, dice palabras soeces.

Dimensión agresividad psicológica, entre sus indicadores: mira con desprecio a sus compañeros, inspira miedo a los demás, amenaza a sus compañeros, habla mal de sus compañeros, disfruta arrebatando las cosas que no le pertenecen, tiene problemas de convivencia con sus compañeros.

Escala de medición: Ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población:

Corresponde a la identificación de un grupo de individuos los cuales tienden a poseer algunos aspectos de similitud que son de interés en un estudio (Vilaplana, 2019). Por ello la población estará conformada por 98 estudiantes entre varones (42) y mujeres (56) de 1ero a 6to grado de primaria de una institución educativa pública de Piura.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

Alumnos de 3ero y 4to grado de primaria.

Estudiantes que desearon participar y tuvieron el visto bueno de sus padres.

Alumnos con adecuadas condiciones de salud.

Criterios de exclusión

Alumnos que dejaron de contestar alguna pregunta de los cuestionarios.

Estudiantes ausentes el día de la administración de cuestionarios.

3.3.2 Muestra: Esta corresponde a un subgrupo de sujetos los cuales tienden a formar parte de una población (Hernández & Carpio, 2019). Por ello, en el estudio la muestra se conforma por 32 estudiantes entre varones (13) y mujeres (19) de 3ero y 4to grado de primaria de una institución educativa pública de Piura.

3.3.3 Muestreo: Se basa en el objetivo de elegir ciertos elementos que una muestra, la cual se evaluará (Serna, 2019). De tal manera que el estudio corresponderá a un muestreo no probabilístico, implicando que la obtención de la muestra no estará sujeto a los criterios probabilísticos (Castro, 2019), de ahí que el estudio se denomina por conveniencia, debido a que la elección de los sujetos a investigar estarán conformados de acuerdo a los criterios de la investigadora que concibe relevantes (Rodríguez & Mendivelso, 2018)

Unidad de análisis: Estudiantes de 3ero y 4to grado de primaria

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica:

La técnica que se empleó fue la de la encuesta, la misma que ayuda a recoger datos considerando la aplicación del cuestionario que se estructura y es parte para analizar a una muestra o población de estudio (Macias et al., 2018). También se empleó la técnica de la observación, la cual está implicada en los registros sistemáticos en relación de conductas y eventos observables (Hernández & Mendoza, 2018).

Asimismo, el instrumento fue el cuestionario, el cual involucra a un conglomerado de reactivos que se caracterizan por ser preguntas ya sean cerradas o abiertas con el objetivo de estimar un constructo teórico (Pozzo et al., 2019; Sarabia & Alconero, 2019).

Para la primera variable de empleó una Ficha de cotejo sobre los juegos cooperativos de Castro (2018) el cual tiene como objetivo medir los niveles en que se despliega en los juegos cooperativos, en estudiantes de primaria. Dicho instrumento tiende a comprender 18 reactivos distribuidos en 3 componentes, Cooperativa (8 ítems), Participación (5 ítems), Interacción (5 ítems), siendo de escala ordinal y del tipo dicotómica: No (0), Si (1).

Respecto de la segunda variable se utilizó la Escala de Agresividad (EGA) de Martínez y Moncada (2016) adaptado por Haro Enríquez, Wendy en 2018 el cual tiene como objetivo medir los niveles de conducta agresiva en estudiantes de 8 a

15 años de edad. En base a la presente escala se detalla que la misma se distribuye en 20 reactivos configurándose en 3 factores, Agresividad física (8 ítems), Agresividad verbal (4 ítems), Agresividad psicológica (8 ítems), siendo de escala ordinal y del tipo Likert: Nunca (1), Algunas veces (2), Casi siempre (3), Siempre (4).

Validez y confiabilidad: La validez alude a aquello que un instrumento estima y lo que en realidad está estimando (Manuel Martínez & March, 2015). Mientras que la validez de contenido, implica el análisis de los reactivos de un instrumento que son valorados por profesionales que determinan la coherencia y claridad de dichos planteamientos (Vesga & Ruiz, 2016). En esa línea, la prueba piloto sirvió para estimar la validez de contenido por medios de 3 expertos quienes efectivamente avalaron el planteamiento de las preguntas de ambos instrumentos de estudio. Al respecto, este tipo de validez fue analizada en ambos instrumentos (Castro, 2018; Haro, 2019). Mientras que la confiabilidad se basa en que un instrumento sigue midiendo un constructo en distintas circunstancias (Manuel Martínez & March, 2015). Por ello, para la confiabilidad se utilizó el coeficiente KR20 de Kuder-Richardson para la Ficha de cotejo sobre los juegos cooperativos de Castro (2018), en tanto que para la Escala de Agresividad (EGA) se empleó la prueba de confiabilidad alfa de Cronbach (Haro, 2019).

3.5. Procedimientos

Al momento de recabar los datos informativos, se ha dado inicio al procedimiento de estudio, indagando en una población específica en donde se observó una problemática latente de interés para su investigación. Luego se ha indagado sobre una serie de fuentes de información desde investigaciones previas, análisis estadísticos de informes, revistas y libros, que han dado fundamento a las variables que se investigan. Luego será necesario establecer un compromiso con el director de la institución a la que pertenecen los alumnos que serán muestra, por lo tanto, se pactará una cita en la cual se aborden los objetivos del estudio y la importancia para la institución educativa, quedando de manera formal el compromiso, a través de la entrega del documento de solicitud de aplicación de instrumentos. Mientras tanto a la posible muestra de estudio, al ser menores de edad, será importante

establecer comunicación con los padres de familia por medio de vía telefónica se les informará sobre los propósitos del estudio y se les enviará a su WhatsApp el documento de consentimiento informado, en el que queda plenamente explícito que la participación es totalmente voluntaria bajo el permiso de los padres y/o apoderado del niño o niña. En tanto que, durante el momento de la evaluación, se coordinará para que sea de manera presencial en horas de tutoría, en el cual en dicho momento se les darán las pautas necesarias para empezar trabajar en los instrumentos. Finalizada esta etapa, la información formará parte de una base de datos con el objeto de su análisis posterior.

3.6. Métodos de análisis de datos

Para presentar los productos de análisis de objetivos, será vital la aplicación de la estadística descriptiva, siendo de gran utilidad para dar detalles de presentación de un conjunto de resultados en base a tablas como de gráficos (Jiménez, 2018) cuya simplificación en su entendimiento, viene siendo su propósito (Rendón et al., 2016). El otro método que conllevará al desarrollo de las hipótesis será la estadística inferencial, la misma que es importante para determinar la asociación o no de entre dos o más constructos de estudio, y los resultados puedan llegar a generalizarse en otras muestras o poblaciones con cierta similitud (Toala & Mendoza, 2019). Para el propósito de determinar las hipótesis de investigación (M. Castro, 2019), previamente fue fundamental aplicar la prueba de normalidad de kolmogorov smirnov, la cual arrojó un valor menor a 0.05, por ello se aplicó la prueba no paramétrica Rho de Spearman. Es importante resaltar que estos procedimientos se desarrollaron con software estadístico SPSS v. 25, y el MS Excel 2019.

3.7. Aspectos éticos

De acuerdo con los criterios que toda investigación debe fundamentarse, en el presente estudio, de forma general se considerará el objeto de respetar la identidad de los participantes al mantenerla de forma privada, solo para fines investigativos, además de considerar su libre voluntad de participar en el estudio, con previa información de lo que implica ser partícipe del mismo. En esa línea, cabe resaltar

que los principios éticos en la que se sostiene la investigación implican: i) Beneficencia, a través del cual el estudio es beneficioso para los participantes en respeto y consideración de su bienestar, asimismo ii) La no maleficencia, justamente se trata de que en todo momento la integridad de los participantes de la investigación sea garantizada en todo momento. iii) Autonomía, ello implica que previa a la evaluación los sujetos de estudio tendrán el conocimiento suficiente de los objetivos de investigación y será su propia voluntad la que le implique participar o no del estudio, y iv) Justicia, por lo cual prevalecerá sobre todas las cosas el respeto en general en todos los sujetos que formarán parte de la investigación (Moreno & Carrillo, 2020).

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 1

Relación entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva

		Conducta Agresiva		Total
		Bajo	Medio	
Juegos Cooperativos	Bajo	F 18 66.7%	5 100.0%	23 71.9%
	Medio	F 4 14.8%	0 0.0%	4 12.5%
	Alto	F 5 18.5%	0 0.0%	5 15.6%
Total		F 27 100.0%	5 100.0%	32 100.0%

Fuente: Encuestas aplicadas en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

La Tabla 1, mostró a un 71.9% de alumnos en niveles bajos de juegos cooperativos se asoció a un bajo nivel de conductas agresivas en el 66.7%. Asimismo, un 15.6% de estudiantes en niveles altos del juego cooperativo se asoció a un 18.5% de estudiantes con niveles bajos de conductas agresivas.

Tabla 2*Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad física***Tabla cruzada**

		Agresividad física			
		Bajo	Medio	Alto	Total
Juegos Cooperativos	Bajo	F 2	18	3	23
		% 33.3%	78.3%	100.0%	71.9%
	Medio	F 0	4	0	4
		% 0.0%	17.4%	0.0%	12.5%
	Alto	F 4	1	0	5
		% 66.7%	4.3%	0.0%	15.6%
Total		F 6	23	3	32
		% 100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Fuente: Encuestas aplicadas en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

La Tabla 2, mostró a un 71.9% de encuestados en niveles bajos de juegos cooperativos relacionados a un 78.3% de estudiantes con niveles medios de agresividad física. Además, el 15.6% de los alumnos en un nivel alto de juegos cooperativos se asoció a un 66.7% de alumnos con niveles bajos de agresividad física.

Tabla 3*Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal*

			Agresividad verbal			Total
			Bajo	Medio	Alto	
Juegos Cooperativos	Bajo	F	1	17	5	23
		%	16.7%	81.0%	100.0%	71.9%
	Medio	F	1	3	0	4
		%	16.7%	14.3%	0.0%	12.5%
	Alto	F	4	1	0	5
		%	66.7%	4.8%	0.0%	15.6%
Total		F	6	21	5	32
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Fuente: Encuestas aplicadas en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

La Tabla 3, mostró a un 71.9% de encuestados en niveles bajos de juegos cooperativos asociados a niveles medios de agresividad verbal en el 81% de los estudiantes. Asimismo, el 15.6% de alumnos en niveles altos de juegos cooperativos se relacionó a niveles bajos de agresividad verbal en el 66.7% de encuestados.

Tabla 4*Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica*

			Agresividad psicológica			
			Bajo	Medio	Alto	Total
Juegos Cooperativos	Bajo	F	1	20	2	23
		%	16.7%	83.3%	100.0%	71.9%
	Medio	F	1	3	0	4
		%	16.7%	12.5%	0.0%	12.5%
	Alto	F	4	1	0	5
		%	66.7%	4.2%	0.0%	15.6%
Total		F	6	24	2	32
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Fuente: Encuestas aplicadas en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

La Tabla 4, mostró a un 71.9% de alumnos en niveles bajos de juegos cooperativos los cuales se asocian a niveles medios en el 83.3% de estudiantes. Además, un 15.6% de alumnos alcanzaron niveles altos de juegos cooperativos en relación a niveles bajos en el 66.7% de estudiantes.

Análisis inferencial

Tabla 5

Resultado de la prueba de normalidad de las variables

Variables	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	GI	Sig.
Juegos cooperativos	0.688	32	0.000
Conducta agresiva	0.808	32	0.000

En la Tabla 5, de acuerdo con prueba de normalidad de Shapiro-Wilk aplicada para una muestra menor a 50 sujetos de estudio dio a conocer que tanto la variable de los juegos cooperativos ($p=0.00$) como la de conducta agresiva ($p=0.00$) obtuvieron valores de significancia menores a 0.05, demostrando de un tipo de distribución distintas a la normal, de tal manera que se administró la prueba no paramétrica Rho de Spearman.

Contrastación de Hipótesis

Prueba de hipótesis objetivo general

Hi: Existe relación directa entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

H₀: No Existe relación directa entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

Tabla 6

Correlación entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva

Correlaciones				
			Juegos Cooperativos	Conducta Agresiva
Rho de Spearman	Juegos Cooperativos	Coeficiente de correlación	1.000	-,538**
		Sig. (bilateral)		0.002
		N	32	32
	Conducta Agresiva	Coeficiente de correlación	-,538**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.002	
		N	32	32

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Encuestas aplicadas en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

Según la Tabla 6, detalló que el coeficiente de correlación de Rho de Spearman fue -,538** demostrando ser una correlación inversa y moderada, pues se halló una Sig. (bilateral) de 0,002 (< 0,05); por lo que se rechazó la hipótesis de investigación.

Prueba de hipótesis 1

Hi: Existe relación directa entre los juegos cooperativos y la agresividad física en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

Ho: No Existe relación directa entre los juegos cooperativos y la agresividad física en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

Tabla 7

Correlación entre los juegos cooperativos y la agresividad física

Correlaciones				
		Juegos Cooperativos		
		Agresividad física		
Rho de Spearman	Juegos Cooperativos	Coeficiente de correlación	1.000	-,415*
		Sig. (bilateral)		0.018
		N	32	32
	Agresividad física	Coeficiente de correlación	-,415*	1.000
		Sig. (bilateral)	0.018	
		N	32	32

** . La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Fuente: Encuestas aplicadas en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Piura, 2022.

Según la Tabla 7, detalló que el coeficiente de Rho de Spearman fue -,415* demostrando ser una correlación inversa y moderada donde se encontró una Sig. (bilateral) de 0,018 implicando ser inferior a 0,05; Rechazándose la hipótesis específica.

Prueba de hipótesis 2

Hi: Existe relación directa entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

H₀: No existe relación directa entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

Tabla 8

Correlación entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal

Correlaciones				
		Juegos Cooperativos		
		Agresividad verbal		
Rho de Spearman	Juegos Cooperativos	Coeficiente de correlación	1.000	-,496**
		Sig. (bilateral)		0.004
		N	32	32
	Agresividad verbal	Coeficiente de correlación	-,496**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.004	
		N	32	32

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Encuestas aplicadas en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Piura, 2022.

Según Tabla 8, se detalló que el coeficiente de correlación de Rho de Spearman fue -,496** demostrando ser una correlación inversa y moderada con un nivel de significancia (sig.) = 0.004 implicando ser inferior a 0,01. Por lo que se rechazó la hipótesis específica de investigación

Prueba de hipótesis 3

Hi: Existe relación directa entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

H₀: No existe relación directa entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

Tabla 9

Correlación entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica

Correlaciones				
			Juegos Cooperativos	Agresividad psicológica
Rho de Spearman	Juegos Cooperativos	Coeficiente de correlación	1.000	-,605**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	32	32
	Agresividad psicológica	Coeficiente de correlación	-,605**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	32	32

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Encuestas aplicadas en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Piura, 2022.

Según la Tabla 9, detalló que el coeficiente de correlación de Rho de Spearman fue -,605** demostrando ser una correlación inversa y alta, con un nivel de significancia (sig.) = 0.000 implicando ser inferior a 0,01; Por lo que se rechazó la hipótesis específica de investigación.

V. DISCUSIÓN

De acuerdo con el objetivo general, el mismo implicó determinar la relación entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022. El análisis descriptivo dio a conocer que un 15.6% de estudiantes en un nivel alto de juegos cooperativos se relacionó a un 18.5% de encuestados con niveles bajos de conductas agresivas. Asimismo, el análisis inferencial dio a conocer que los juegos cooperativos y la conducta agresiva se relacionaron de forma inversa y significativa en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022 ($Rho = -.538^{**}$; $p = 0.002 < 0.01$). De tal forma que cuando mejoran los juegos cooperativos entre los estudiantes, menor es el nivel de conductas agresivas.

En esa medida, los resultados se relacionaron al estudio de Wendy (2019) quien confirmó asociación negativa entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva ($Rho = -0.845$; $p = 0.00 < 0.01$). Esta forma inversa de relación tiene que ver con que según Del Barrio, et al. (2003 citados en Aparicio et al., 2020) el comportamiento agresivo implica una conducta dirigida a hacer daño a otros mediante la satisfacción de sus intereses individuales a través de métodos coercitivos. Contrario a ello González (2018) halló que los juegos cooperativos tienden a promover una participación total, incrementando el nivel social entre pares, propiciando ambientes para dialogar y colaborar entre sí mismos, siendo que los juegos cooperativos atenúan los comportamientos agresivos en escolares, promoviendo mejores actitudes hacia la comunicación, la solidaridad, la sensibilización y el respeto. En esa línea Chavieri (2017) pudo confirmar la existencia de asociación que el juego cooperativo en relación a las habilidades sociales ($p = 0.980$; $p = 0.000 < 0.01$), siendo estas últimas formas positivas de interacción que justamente conllevan a una mejor integración e interacción entre los estudiantes.

De acuerdo con la teoría de los juegos desde la postura de Piaget, el juego es la implicación de niños en un espacio específico, en el cual se ayuda a asimilar e adquirir la realidad, de reconocer, aceptarla, de construirla (Piaget, 1956 citado en Salazar, 2017). De tal manera que al proponer juegos que conlleven a la cooperación y la relación de ganar – ganar se asimilaría un ambiente sano de

intercambios sociales positivos cuya realidad manifiesta, construir una percepción de un mundo de integración, empatía, compromiso, ayuda mutua y recreación, que favorece significativamente la adaptación al medio, el trabajo en equipo y atenuaría los comportamientos agresivos o juegos que impliquen conductas agresivas, dado que el verdadero concepto del juego se basa en una relación mutua donde no existe una competencia y los niños se recrean en igualdad de oportunidades.

Por ello se puede inferir que la apertura e involucramiento de los niños desde temprana edad a la interacción de juegos cooperativos es fundamental en su proceso de desarrollo social, emocional y personal, siempre y cuando exista un monitoreo por parte de un mediador como el docente que se cerciore que las reglas de juego y la interacción se sustentan en el trabajo en equipo, en la equidad de oportunidades o en el mismo proceso, el mediador pueda intervenir y ajustar reglas y modalidades del juego, donde los niños en general se sientan aceptados, y es que gracias a esa capacidad de interacción se estaría aprendiendo de una realidad positiva que en el desarrollo va integrando una consciencia social de cooperatividad en ausencia de agresión o discriminación con los demás, por eso se asevera que las conductas agresivas incluso pudieran encontrarse en ciertos juegos que practican los niños y niñas, por ella la importancia del monitoreo de un adulto.

Con relación al objetivo específico 1, el cual fue establecer la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad física en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022. En esa línea, pudo hallarse que un 15.6% de los alumnos en un nivel alto de juegos cooperativos se correspondió a un 66.7% de alumnos con niveles bajos de agresividad física. Confirmando que efectivamente existió correlación inversa y significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad física en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022 ($Rho = -,415^*$; $p=0.018 <0.01$). Lo que implica que a mayor desarrollo de juegos cooperativos existiría una menor tendencia de manifestación de conducta agresivas físicas.

Los resultados guardaron relación con el estudio de Wendy (2019) quien halló asociaciones negativas y significantes entre la dimensión de juegos de cooperación

y los niveles de agresividad física ($Rho = -0.762$; $p=0.00 < 0.01$). Como también relación negativa y significativa entre la dimensión de juegos de participación y los niveles de agresividad física ($Rho = -0.817$; $p=0.00 < 0.01$). Asimismo, el estudio de Aparicio et al. (2020) identificó que las tasas de conducta agresiva sobre los pares varones, tuvieron un promedio más alto en comparación a las niñas según la agresividad de tipo físico ($p=0.000 < 0.001$).

De acuerdo con Cohen, 2015, citado en Sabeth et al., 2017) el comportamiento agresivo se refiere a una conducta que implica desafiar a otro individuo con el objeto de producirle algún daño. Contrario a ello, Paredes & Carrió (2015 citados en Tenorio et al., 2017) enfatizan que en los juegos cooperativos, se pretende que los estudiantes planteen una diversidad de resoluciones a distintos desafíos a los que se enfrentan, a través del goce en grupos, con el objetivo de alcanzar la plena integración mediante el desarrollo de cualidades, motivaciones, necesidades e intereses en común.

De tal manera que el promover el desarrollo social entre los niños mediante juegos cooperativos implica un espacio importante para hacer frente a comportamientos negativos o descalificativos que pudieran darse entre los compañeros de clase. En esa medida es importante que por parte del profesorado brindar un monitoreo y orientación comunicativo sobre cómo se realizan los juegos escolares, a fin de evitar agresiones como producto de un mal manejo que pudieran realizar los niños durante su recreación, estableciendo reglas y normas justas para todos a fin de desarrollar un ambiente cultural positivo, interactivos, recreativo (Guarín & Castellanos (2017) que favorezca una sana interacción y desarrollo social. Dado que como menciona Piaget (1896- 1980 citado en Venegas & García, 2018) el juego y las imitaciones, son esenciales al progreso de la inteligencia en la cual ambos procesan momentos de asimilación y adaptación.

Por lo que podemos inferir que el rol docente o de un adulto es relevante para el desarrollo de juegos cooperativos promuevan esa capacidad de apoyo mutuo y compañerismo desterrando comportamientos agresivos, y ello se puede controlar al observar cómo se conducen los niños en los juegos y si realmente las reglas ,normas son las adecuadas; asimismo la importancia del juego es justamente ese

roce social de compartir tiempo de actividades que están acorde a su edad que desarrollan parte del sistema motor, social y de las estructuras cognitivas, por lo que se afirma que en la medida que los juegos promuevan ese compromiso de apoyo mutuo, el compartir tiempo en sana interacción donde todos ganan y se recrean conlleva a estructura un sistema cognitivo sano en contra de comportamientos agresivos que justamente de desligado del compañerismo, modulando incluso los estados emocionales y haciendo que cada niño se sienta aceptado y relacionado, siendo aspectos importantes para las siguientes etapas de su vida.

El objetivo específico 2 implicó establecer la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022. En análisis descriptivo evidenció que el 15.6% de alumnos en niveles altos de juegos cooperativos se relacionó a niveles bajos de agresividad verbal en el 66.7% de encuestados. Además, la estadística inferencial dio a conocer la existencia de correlación inversa y significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022 ($Rho = -.496^{**}$; $p=0.004 < 0.01$). Estos resultados aluden a que cuando mayor es el desarrollo de los juegos cooperativos, menor sería la aparición de comportamientos agresivos a nivel verbal.

Los resultados se asocian al estudio Wendy (2019) donde halló asociaciones negativas y significantes entre la dimensión cooperación y los niveles de agresividad verbal ($Rho = -0.829$; $p=0.00 < 0.01$). Como también relación negativa y significativa entre la dimensión participación y los niveles de agresividad verbal ($Rho = -0.773$; $p=0.00 < 0.01$). Asimismo la investigación de Yañez (2019) identificó que aquellos alumnos que demostraban carencia comunicativa y miedo a intentar expresarte para emitir una opinión, ausencia integrativa entre pares y afección en las habilidades sociales, era producto de la falta de desarrollo de juegos de interacción entre los niños.

Lo hallado guarda relevancia, al señalar que las actividades de los juegos tienen como fin mantener la comunicación, la cohesión y la confianza en todos sus miembros, aprendiendo a aceptarse, compartir y cooperar (Garaigordobil (2003

citado en Osés et al., 2016). De tal manera que los niños al promoverse en ellos, juegos cooperativos, pueden aprender a conducirse en normas sociales adecuadas llegando a aplicar estrategias comunicativas, que favorezcan la creatividad, con ambientes escolares armoniosos (González, 2018). Donde de acuerdo con Piaget (1980 citado en Venegas & García, 2018) las estructuras cognitivas tienden a desarrollarse al momento en que el niño tiende a interactuar con su medio, a través de experiencias a las cuales está pasando a través de su vida. Por lo tanto, el juego es más que una simple recreación, ya que desarrolla estructuras internas que serán favorables para que el niño pueda aprender a conducirse, adaptarse e integrarse como un ser social integral.

De tal manera que se puede inferir que entre los atributos de la práctica de los juegos cooperativos, no solo viene siendo momentos de interacción y recreación, sino también que ayudan a acentuar, promover las estructuras mentales que están en pleno desarrollo en los niños, pues justamente gracias a los juegos y las formas en cómo se planteen las normas y reglas es que la capacidad de expresión verbal basadas en el respeto, la tolerancia, promuevan la confianza entre los pares, contrario a ello, cuando se ejercen expresiones negativas sobre el rendimiento de un integrante y la reprobación por parte de los mismos, acentuaría conductas de miedo o temor, de ahí la importancia que tiene el rol de los adultos o docentes en el espacio escolar, orientando el comportamiento, evitando expresiones de discriminación o descalificación que vienen siendo conductas agresivas verbales, por lo que se deben replantear las ideas, reglas y normas del juegos cooperativo encaminando justamente los niños a aceptar, respetar e integrar acciones recreativas compartidas.

Finalmente, el tercer objetivo específico se basó en establecer la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022. La estadística descriptiva evidenció que el 15.6% de estudiantes que se ubicaron en niveles altos de juegos cooperativos se relacionaron a niveles bajos en el 66.7% de estudiantes. En esa línea la inferencia estadística confirmó relación inversa y significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022 ($Rho = -.605^{**}$; $p=0.000 <0.01$).

Este análisis reveló que cuando los juegos cooperativos se promueven entre los niños existiría una menor probabilidad de comportamientos agresivos.

Los resultados se relación con la investigación de Wendy (2019) quien halló asociaciones negativas y significantes entre la dimensión cooperación y los niveles de agresividad psicológica ($Rho = -0.787$; $p=0.00 < 0.01$). Como también relación negativa y significativa entre la dimensión participación y los niveles de agresividad psicológica ($Rho = -0.839$; $p=0.00 < 0.01$). Asimismo, el estudio de Aparicio et al. (2020) confirmó relación significativa entre la conducta agresiva y el rechazo escolar ($p=0.00 < .01$).

Los resultados tienen asidero al indicar que la conducta agresiva, es un conjunto de comportamientos que se encaminan a otra persona, basado en el propósito de producirle intencionalmente un daño de tipo verbal, relacional o físico (Estévez et al., 2018). Donde contrario a ello, los juegos cooperativos promueven mejores interacciones tanto personales como grupales en los escolares, lo que promueven una mejor convivencia escolar, cuando los ambientes de aprendizaje se basan en la igualdad de oportunidades en contra de algún acto discriminatorio (Vásquez, 2021). Por lo que prevenir el desarrollo de comportamientos agresivos podría trabajarse con una serie de juegos cooperativos que integren el sano desarrollo de los estudiantes, dado que de acuerdo con Piaget, la promoción del juegos conlleva a construir una realidad interactiva que desarrolla estructuras cognitivas como la inteligencia, por ello es importante que la manera en cómo se desarrollen los juegos, se promueva una participación libre, con reglas y normas igualitarias para todos en base una comunicación voluntaria, respetuosa y participativa.

Por lo que se puede inferir que de acuerdo a como estén planteados y se desarrollen los juegos cooperativos, si en los mismos no existiera una igualdad de oportunidades o se discrimine a algún integrante por su desempeño en el juego o por cualquier tipo de aspecto, existiría indirectamente un tipo de agresividad psicología que pueda afectar el estado emocional de los niños, teniendo en cuenta además de los niños son grandes imitadores de conducta, y si están en un grupo donde la agresividad es parte de su interacción, lo podrían asumir como “normal o aceptable”, y en interacción en otros ámbitos con otros compañeros o amigos,

podieran replicar dichas actitudes que consideran común en los juegos. Por lo que como ya se confirmó el juego es relevante para el desarrollo de áreas sociales, personales y emocionales, por ello su relevancia podría encausarse en el trabajo u orientación que puedan tener los adultos para promover juegos que incentiven las actividades en conjunto, de acciones cooperativas, que fomenten el ganar - ganar y que la igualdad de oportunidades y de integración sean lo más abierta posible entre todos sus integrantes, a fin de que no se genere algún tipo de afección psicológica o emocional.

VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó que existió relación inversa y significativa entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022, cuyo coeficiente de correlación de Rho de Spearman fue $-,538^{**}$ ($p=0.002 <0.01$).
2. Se estableció relación inversa y significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad física en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022, cuyo coeficiente de correlación de Rho de Spearman fue $-,415^*$ ($p=0.018 <0.01$).
3. Se estableció relación inversa y significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022, cuyo coeficiente de correlación de Rho de Spearman fue $-,496^{**}$ ($p=0.004 <0.01$).
4. Se estableció relación inversa y significativa entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022, cuyo coeficiente de correlación de Rho de Spearman fue $-,605^{**}$ ($p=0.000 <0.01$).

VII. RECOMENDACIONES

Al personal directivo

Implementar actividades relacionados con la participación grupal en los estudiantes con el fin de mejorar su convivencia y reducir la conducta agresiva.

Establecer directivas que permitan a los docentes promover trabajos cooperativos en aula e insertarlas en sus sesiones de aprendizaje para mejorar la convivencia escolar entre los estudiantes y trabajar en un clima armonioso permitiendo la mejora de los aprendizajes.

Promover talleres de reflexión a los padres de familia para que puedan educar a sus hijos desde el hogar donde siempre se transmita el respeto, trabajo cooperativo y convivencia armoniosa entre sus pares.

Al personal docente

Se propone como una estrategia metodológica realizar los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje para reducir la conducta agresiva en los estudiantes y así logren participar en un clima armonioso, integrando el sano desarrollo de los estudiantes.

Planificar el juego cooperativo como una herramienta para diagnosticar e intervenir en un determinado problema que se pueda suscitar en el aula y lograr alternativas de solución en bienestar de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Aparicio, M., Lopez, C., Gonzalvez, C., Perez, A., Granados, L., & García, J. (2020). Agresividad y comportamiento de rechazo a la escuela en niños. *Revista ESPACIOS*, 41(23).
- Aparicio, P., López, C., González, C., Pérez, M., Granados, L., & García, J. (2020). Agresividad y comportamiento de rechazo a la escuela en niños. *Revista Espacios*, 41(23), 272–286. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/108952>
- Braga, J., Chaves, G., Lima, A., Oliveira, R., Alves, R., & Farias, J. (2016). Juegos cooperativos y relajación respiratoria: efecto sobre el ansia y la ansiedad. *Revista Brasileira de Medicina Do Esporte*, 22(5), 403–407. <https://doi.org/10.1590/1517-869220162205153151>
- Buss, A., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452–459. doi: <https://doi.org/10.1037//0022-3514.63.3.452%0D>
- Castañeda, C. (2014). La investigación y la pirámide de la evidencia. *UNIANDÉS EPISTEME: Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 1(3), 257–266. <http://45.238.216.13/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/45>
- Castro, C. (2018). Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado de educación primaria, Villa María del Triunfo 2018 [Tesis de maestría]. In *Universidad César Vallejo*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/19781>
- Castro, M. (2019). Biostatistics applied in clinical research: basic concepts. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 30(1), 50–65. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2018.12.002>
- Chavieri, M. (2017). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016 [Tesis de maestría]. In *Universidad César Vallejo*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2957390>

- Díaz, M. (2018). Autoestima y conducta agresiva en estudiantes del 3º año de secundaria de la I.E. PNP Juan Ingunza Valdivia, Callao -2018 [Universidad César Vallejo]. In *Universidad César Vallejo*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2121218>
- Díaz, V., & Calzadilla, A. (2016). Scientific articles, types of scientific research and productivity in health sciences. *Revista Ciencias de La Salud*, 14(1), 115–121. <https://doi.org/10.12804/revsalud14.01.2016.10>
- El Mundo. (2018). *UNICEF: la mitad de los adolescentes del mundo sufre violencia escolar | El Mundo | DW | 06.09.2018*. <https://www.dw.com/es/unicef-la-mitad-de-los-adolescentes-del-mundo-sufre-violencia-escolar/a-45381081>
- Estévez, E., Jiménez, T., & Moreno, D. (2018). Aggressive behavior in adolescence as a predictor of personal, family, and school adjustment problems. *Psicothema*, 30(1), 66–73. <https://doi.org/10.7334/PSICOTHEMA2016.294>
- Girón, P. (2019). Estilos de crianza y bullying en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Bartolomé Herrera, Los Olivos, 2019 [Universidad César Vallejo]. In *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38149>
- González, S. (2018). Los Juegos Cooperativos como Herramienta Recreacional para el Manejo de la Agresividad en los Estudiantes de Educación Básica. *Revista Venezolana de Investigación*, 18(1), 44–55. https://revistas.upel.edu.ve/index.php/sinopsis_educativa/article/view/6977
- Granado, N., & Garayo, A. (2015). *Juegos cooperativos, aprender a cooperar, cooperar para aprender*.
- Guarín, L., & Castellanos, J. (2017). Entre el juego y la agresión: Normas y reglas del evento comunicativo lúdico en un contexto escolar. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 193–205. <https://eds.p.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=afcfccc6-c7f5-49f7-b71d-541cfb16623d%40redis>

- Haro, W. (2019). Relación Entre Los Juegos Cooperativos Y La Agresividad En Los Niños De Tercer Grado De Primaria De Una Institución Educativa De El Porvenir, 2018 [Tesis de maestría]. In *Universidad Cesar Vallejo*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2975754>
- Hernández, C., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *ALERTA Revista Científica Del Instituto Nacional de Salud*, 2(1), 75–79. <https://doi.org/10.5377/alerta.v2i1.7535>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A.
- Jaramillo, H., Hernández, A., Fajardo, D., & Torres, F. (2021). La Incidencia de los Juegos Cooperativos en el Fortalecimiento de la Convivencia Escolar. *Lúdica Pedagógica*, 34, 90–115. <http://eds.a.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=0&sid=329d80e8-b6ab-460d-bf40-64e1fd631117%40sessionmgr4007&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3D%3D#db=edb&AN=151509236>
- Jiménez, J. (2018). An approach to the use of inferential statistics in research for peace. *Revista de Paz y Conflictos*, 11(2), 161–177. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30827/revpaz.v11i2.8389>
- Latinamerican Post Mundo. (2018, August 22). *Las alarmantes cifras de bullying en América Latina y el Caribe - LatinAmerican Post*. Latinamerican Post Mundo. <https://latinamericanpost.com/es/24049-las-alarmanentes-cifras-de-bullying-en-america-latina-y-el-caribe>
- Macias, J., Valencia, A., & Montoya, I. (2018). Involved factors in the research results transfer in higher educational institutions. *Chilean Engineering Magazine*, 26(3), 528–540. <https://doi.org/10.4067/S0718-33052018000300528>
- Manterola, C., & Otzen, T. (2014). Observational Studies: The Most Commonly

- Used Designs in Clinical Research. *International Journal of Morphology*, 32(2), 634–645. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022014000200042>
- Martínez, Manuel, & March, T. (2015). Caracterización de la validez y confiabilidad en el constructo metodológico de la investigación social. *REDHECS: Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 10(20), 107–127. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6844563>
- Martínez, María. (2021). Aprendizaje Cooperativo como Técnica de Conocimiento y Experiencia Socioeducativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(2), 1795–1805. https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V5I2.383
- Moreno, D., & Carrillo, J. (2020). *Normas APA 7.ª edición Guía de citación y referenciación. Segunda versión revisada y ampliada 2020*. (7ma ed.). Universidad Central. <https://doi.org/10.1037/0000165-000>
- Niebles, W., Hoyos, L., & De La Ossa, J. (2019). Organizational climate and teaching performance in private universities of Barranquilla. *Saber, Ciencia y Libertad*, 14(2), 283–294. <https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2019v14n2.5893>
- Osés, R., Duarte, E., & Pinto, M. (2016). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6o. grado de escuelas públicas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18(3), 176–186. http://eds.a.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=0&sid=e85eb8b4-4d4e-4ec7-82f6-64eeadb1f240%40sdc-v-sessmgr03&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3D%3D#db=eds_sci&AN=edssci.S1607.40412016000300013
- Pozzo, M., Borgobello, A., & Pierella, M. (2019). Using questionnaires in research on universities: analysis of experiences from a situated perspective. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca En Educació*, 12(2), 1–16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7057073&info=resumen&idoma=ENG>
- Rajaei, A., Talebi, S., & Abadikhah, S. (2020). The effects of collaborative and non-

- collaborative approaches to teaching reading strategies on iranian efl learners' reading comprehension and attitude toward reading. *Ikala*, 25(1), 55–73. <https://doi.org/10.17533/UDEA.IKALA.V25N01A05>
- Rendón, M., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). Descriptive statistics: description and representation of variables. *Revista Alergia de Mexico*, 63(4), 397–407. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755026009.pdf>
- Rodríguez, M., & Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigación de corte transversal. *Revista Médica Sanitas*, 21(3), 141–146. <https://doi.org/10.26852/01234250.20>
- Romero, A., & Vallejos, J. (2019). Exposición a la violencia y la agresividad en los estudiantes de secundaria de instituciones educativas del distrito de Chancay. *Revista Científica Digital de Psicología PSIQUEMAG*, 8(1). <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:zYb3ETYJy1cJ:revistas.ucv.edu.pe/index.php/psiquemag/issue/download/230/Exposici%25C3%25B3n%2520a%2520la%2520violencia+%&cd=2&hl=es&ct=clnk&gl=pe>
- Sabeth, E., Caballero, V., & Contini, N. (2017). Comportamiento agresivo en niños y adolescentes: Una perspectiva desde el ciclo vital. *Revista Cuadernos Universitarios*, 10, 77–95. <https://www.ucasal.edu.ar/html/cuadernos-universitarios/archivos/pdf/06-Sabeh.pdf>
- Salazar, J. (2017). Programa de Juego Libre y el control de la agresividad en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 185 de Huaycán – Ate – Vitarte [Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.]. In *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Repositorio Institucional - UNE*. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1218>
- Sánchez, F. (2019). Epistemic Fundamentals of Qualitative and Quantitative Research: Consensus and Dissensus. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 13(1), 101–122. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Sarabia, C., & Alconero, A. (2019). Keys for questionnaire design and validation in health sciences - Enfermería en Cardiología. *Revista de Enfermería En*

Cardiología, 29(77), 69–73.
<https://www.enfermeria21.com/revistas/cardiologia/article/531/claves-para-el-diseno-y-validacion-de-cuestionarios-en-ciencias-de-la-salud/>

Semercioğlu, S., Kiroğlu, K., & Çağlayan, K. (2020). The Effect of Collaborative Strategic Reading Model on Fourth Grade Students' Understanding Skills in Informative Texts - ProQuest. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 155–167.

<https://www.proquest.com/docview/2363849815/161606657736469CPQ/11?accountid=37408>

Serna, M. (2019). How to improve sampling in medium-sized studies using designs with mixed methods? Contributions from the field of elite studies. *Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, 0(43), 187–210.
<https://doi.org/10.5944/empiria.43.2019.24305>

Serrano, I. (2006). *El niño agresivo*. México: Ediciones Pirámide.

Silva, G., Lima, M., Acioli, R., & Barreira, A. (2020). Prevalência e fatores associados ao *bullying*: diferenças entre os papéis de vítimas e agressores. *Jornal de Pediatria*, 96(6), 693–701.
<https://doi.org/10.1016/J.JPED.2019.09.005>

Tenorio, P., Prado, M., & Cedeño, M. (2017). Resiliencia y juegos cooperativos en el contexto escolar. *Dominio de Las Ciencias*, 3(3), 456–469.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6102831&info=resumen&idioma=ENG>

Toala, G., & Mendoza, A. (2019). Importancia de la enseñanza de la metodología de la investigación científica en las ciencias administrativas. *Revista Dominio de Las Ciencias*, 5(2), 56–70.
<https://doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2019.5.2.abril.56-43>

Ugwu, E. (2019). Effect of Student Teams-Achievement Divisions and Think–Pair–Share on Students' Interest in Reading Comprehension. *Journal of Educational Research and Practice*, 9(1).

<https://www.proquest.com/docview/2408510534/abstract/70D9BF379D8D40F-CPQ/1?accountid=37408>

- Vasquez, L. (2021). Aprendizaje colaborativo mediado por una plataforma online para desarrollar la competencia argumentativa en estudiantes de una institución no universitaria, 2020 [Tesis de maestría]. In *Universidad César Vallejo*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2096719>
- Venegas, M., & García, M. (2018). *El juego infantil y su metodología* (2da ed.). Málaga: Editorial IC.
- Vesga, L., & Ruiz, C. (2016). Validity and reliability of a caring professional scale in spanish. *Revista Avances En Enfermería*, 34(1), 69–78. <https://doi.org/10.15446/av.enferm.v34n1.44488>
- Vilaplana, A. (2019). Infographies as innovation in scientific articles: valuation of the scientific community. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria de Didáctica*, 37(1), 103–121. <https://doi.org/10.14201/et2019371103121>
- Yañez, E. (2019). Juegos Cooperativos Y Habilidades Sociales En Estudiantes De Primaria De Una Institución Educativa Privada [Tesis de maestría]. In *Universidad César Vallejo*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2948180>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala De Medición
Juegos cooperativos	Se basan en un elemento importante que es la ausencia de algún tipo de vencedor y vencido, de tal manera que todos los miembros tienden a lograr el triunfo, sin el hecho de que pudieran perder (Granado & Garayo, 2015)	Esta variable se medirá a través del Ficha de cotejo sobre los juegos cooperativos el cual se constituye de 18 ítems y de 3 dimensiones como, Cooperativa, Participación, Interacción.	Cooperativa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Destreza para resolver tareas ▪ Reciprocidad ▪ Socializar ▪ Participación estudiantil. 	Ordinal
			Participación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación de todos los miembros ▪ Búsqueda de soluciones ▪ Entorno de confianza ▪ Mutua implicación. 	
			Interacción	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actitudes amistosas positivas ▪ Comunicación asertiva. 	

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala De Medición
Conducta agresiva	Es una manera de respuestas conscientes las cuales intentan generar un estímulo destructivo dirigido hacia otro organismo (Buss & Perry, 1992).	Esta variable se medirá a través del Cuestionario de conducta agresiva el cual se constituye de 18 ítems y de 3 dimensiones como, Agresividad física, Agresividad verbal, Agresividad psicológica.	Agresividad física	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelea con sus compañeros de clase ▪ Golpea a sus compañeros ▪ Da empujones a sus compañeros ▪ Les pega a sus compañeros ▪ Se vengá de los amigos ▪ Rompe objetos ▪ Se burla de sus compañeros. 	Ordinal
			Agresividad verbal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pone apodos a sus compañeros. ▪ Se fija en los defectos de sus compañeros. ▪ Responde con insultos. ▪ Dice malas palabras. 	
			Agresividad psicológica	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mira con desprecio a sus compañeros. ▪ Inspira miedo a los demás. ▪ Amenaza a sus compañeros. ▪ Habla mal de sus compañeros. ▪ Tiene problemas con sus compañeros. 	

ANEXO 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Juegos cooperativos y conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	MÉTODO
<p>Problema general: ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022?</p> <p>Problemas Específicos: ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad física en los estudiantes de primaria de una institución educativa</p>	<p>Objetivo General: Determinar la relación entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.</p> <p>Objetivos Específicos: Establecer la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad física en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.</p>	<p>Hipótesis General: Existe relación directa entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.</p> <p>Hipótesis Específicas: H₁. Existe relación directa entre los juegos cooperativos y la agresividad física en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.</p>	Juegos cooperativos	<p>Cooperativa</p> <p>Participación</p> <p>Interacción</p>	<p>Destreza para resolver tareas Reciprocidad Socializar Participación estudiantil.</p> <p>Participación de todos los miembros Búsqueda de soluciones Entorno de confianza Mutua implicación.</p> <p>Actitudes amistosas positivas Comunicación asertiva.</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa Aplicada</p> <p>Diseño de investigación: Diseño no experimental, transversal, correlacional.</p> <p>Población: 98 estudiantes de primaria.</p> <p>Muestra 32 estudiantes de 3ero y 4to de primaria.</p>

<p>pública de Piura, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022?</p>	<p>Establecer la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.</p> <p>Establecer la relación entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.</p>	<p>H₂. Existe relación directa entre los juegos cooperativos y la agresividad verbal en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.</p> <p>H₃. Existe relación directa entre los juegos cooperativos y la agresividad psicológica en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.</p>	<p>Conducta agresiva</p>	<p>Agresividad física</p> <p>Agresividad verbal</p> <p>Agresividad psicológica</p>	<p>Pelea con sus compañeros de clase Golpea a sus compañeros Da empujones a sus compañeros Les pega a sus compañeros Se venga de los amigos Rompe objetos Se burla de sus compañeros.</p> <p>Pone sobrenombres a sus compañeros Se fija en los defectos de sus compañeros Responde con insultos Dice palabras soeces.</p> <p>Mira con desprecio a sus compañeros Inspira miedo a los demás Amenaza a sus compañeros Habla mal de sus compañeros Tiene problemas de convivencia con sus compañeros.</p>	<p>Técnica: Encuesta.</p> <p>Instrumento: Cuestionario.</p>
---	--	--	--------------------------	--	--	---

ANEXO 3: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Ficha técnica	
Nombre	Ficha de cotejo sobre los juegos cooperativos
Autor/a	Carmen, Castro
Año de edición	2018
Ámbito de aplicación	Estudiantes de primaria
Administración	Individual y colectiva.
Duración	10 minutos aproximadamente.
Objetivo	Medir los niveles en que se despliega en los juegos cooperativos.
Validez	El instrumento fue validado a través de juicio de 3 expertos.
Confiabilidad	El coeficiente KR20 de Kuder Richardson fue =,868; indicándonos que el instrumento cuenta con una buena consistencia interna.
Aspectos a evaluar	El cuestionario está constituido por 18 ítems distribuido en 3 dimensiones que a continuación se detallan: D1. Cooperativa (8 ítems) D2. Participación (5 ítems) D3. Interacción (5 ítems)
Calificación	No : (0 puntos) Si : (1 puntos)
Categorías generales	Alto : (12 - 18) Medio : (6 - 11) Bajo : (0 - 5)

Ficha de recolección de datos

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

Ficha técnica

Nombre	Escala de Agresividad (EGA)
Autores	Martínez Arcila Milagros y Moncada Ortega Segundo.
Año de edición	2016
Adaptación	Haro Enríquez Wendy Lizbeth
Año	2018
Ámbito de aplicación	Estudiantes de 8 a 15 años de edad.
Administración	Individual y colectiva.
Duración	15 minutos aproximadamente.
Objetivo	Medir los niveles de conducta agresiva
Validez	El instrumento fue validado a través de juicio de 3 expertos.
Confiabilidad	El coeficiente de Alfa de Cronbach, fue =,850; indicándonos que el instrumento cuenta con una buena consistencia interna.
Aspectos a evaluar	El cuestionario está constituido por 20 ítems distribuido en 3 dimensiones que a continuación se detallan: D1. Agresividad física (8 ítems) D2. Agresividad verbal (4 ítems) D3. Agresividad psicológica (8 ítems)
Calificación	Nunca :(1 puntos) Algunas veces :(2 puntos) Casi siempre :(3 puntos) Siempre :(4 puntos)
Categorías generales	Alto :(60 - 80) Medio :(40 - 59) Bajo :(20 - 39)

Cuestionario de conducta agresivas

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

ANEXO 4: VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Validez de contenido: Experto 1

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS																		
INSTRUMENTO DE LA VARIABLE 1: JUEGOS COOPERATIVOS																		
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS		ESCALA DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observación y/o recomendación			
					1. No	2. Si	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta					
							Si	No	Si	No	Si	No	Si	No				
Juegos cooperativos: Se basan en un elemento importante que es la ausencia de algún tipo de vencedor y vencido, de tal manera que todos los miembros tienden a lograr el triunfo, sin el hecho de que pudieran perder (Granado & Garayo, 2015)	Cooperativa	Destreza para resolver tareas	1	El estudiante realiza sus tareas con sus compañeros.						X		X		X				
			2	El estudiante busca ayuda cuándo tiene problemas.						X		X		X				
		Reciprocidad	3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.								X		X		X		
			4	El estudiante ayuda a sus compañeros.					X			X		X		X		
		Socializar	5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.								X		X		X		
			6	El estudiante da solución ante las dificultades de sus compañeros.								X		X		X		
			7	El estudiante comparte sus pertenencias.								X		X		X		
		Participación estudiantil	8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.								X		X		X		
	Participación de todos los miembros		9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.					X			X		X		X		
		10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.					X			X		X		X			

	Búsqueda de soluciones	11	El estudiante busca soluciones a los problemas.				X		X		X		
	Entorno de confianza	12	El estudiante confía en sus compañeros.				X		X		X		
	Mutua implicación	13	El estudiante alienta a sus compañeros.				X		X		X		
Interacción	Actitudes amistosas positivas	14	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.			X	X		X		X		
		15	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.				X		X		X		
		16	El estudiante presta atención en las explicaciones.				X		X		X		
	Comunicación asertiva	17	El estudiante habla con respeto a sus compañeros.				X		X		X		
		18	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.				X		X		X		


 Dra. Psic. Deysi M. Lazo Ancajima

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: “Ficha de recolección de datos de Juegos Cooperativos”

OBJETIVO: Medir los niveles en que se despliega en los juegos cooperativos.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 3ro y 4to grado de primaria.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Lazo Ancajima, Deysi Manuela

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctora en Psicología

UNIVERSIDAD DE EGRESO: Universidad César Vallejo.

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
---------------------	------	-------	------	----------

(La valoración va a criterio del investigador esta valoración es solo un ejemplo)



Dra. Psic. Deysi M. Lazo Ancajima

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: "Escala de Agresividad (EGA)"

OBJETIVO: Medir los niveles de conducta agresiva

DIRIGIDO A: Estudiantes de 3ro y 4to grado de primaria

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Lazo Ancajima, Deysi Manuela

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctora en Psicología

UNIVERSIDAD DE EGRESO: Universidad César Vallejo.

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

(La valoración va a criterio del investigador esta valoración es solo un ejemplo)



Dra. Psic. Deysi M. Lazo Ancajima

HOJA DE VIDA: Experto 1

I. DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: LAZO ANCAJIMA

NOMBRES: DEYSI MANUELA

II. TÍTULOS Y/O GRADOS

DOCTORA EN PSICOLOGIA -UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO U-GRADO DE DOCTORADO 13/12/2021

MAGISTER EN ADMINISTRACION -UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA R-GRADO DE MAESTRO 14/02/2017

LICENCIADA EN PSICOLOGIA - UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO O-TITULO PROFESIONAL 17/04/2008

BACHILLER EN PSICOLOGIA - UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO N-GRADO DE BACHILLER 08/11/2007

III. ACTIVIDAD DOCENTES SUPERIOR: PREGRADO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA - DOCENTE TIEMPO COMPLETO- FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES- OCTUBRE 2017 A ENERO 2018


UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO - DOCENTE TIEMPO COMPLETO – FACULTAD DE CCIENCIAS DE LA SALUD- ABRIL 2018 HASTA LA ACTUALIDAD

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO - JURADO DE TESIS DE PREGRADO- ESCUELA DE PSICOLOGÍA-ABRIL 2018 HASTA LA ACTUALIDAD

Validez de contenido: Experto 2

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS																			
INSTRUMENTO DE LA VARIABLE 1: JUEGOS COOPERATIVOS																			
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS		ESCALA DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observación y/o recomendación				
					1. No	2. Si	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta						
							Si	No	Si	No	Si	No	Si	No					
Juegos cooperativos: Se basan en un elemento importante que es la ausencia de algún tipo de vencedor y vencido, de tal manera que todos los miembros tienden a lograr el triunfo, sin el hecho de que pudieran perder (Granado & Garayo, 2015)	Cooperativa	Destreza para resolver tareas	1	El estudiante realiza sus tareas con sus compañeros.							X		X		X				
			2	El estudiante busca ayuda cuándo tiene problemas.								X		X		X			
		Reciprocidad	3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.									X		X		X		
			4	El estudiante ayuda a sus compañeros.					X				X		X		X		
		Socializar	5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.									X		X		X		
			6	El estudiante da solución ante las dificultades de sus compañeros.									X		X		X		
			7	El estudiante comparte sus pertenencias.									X		X		X		
		Participación estudiantil	8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.									X		X		X		
	Participación	Participación de todos los miembros	9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.									X		X		X		
			10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.									X		X		X		
		Búsqueda de soluciones	11	El estudiante busca soluciones a los problemas.									X		X		X		

	Entorno de confianza	12	El estudiante confía en sus compañeros.				X	X	X		
	Mutua implicación	13	El estudiante alienta a sus compañeros.				X	X	X		
Interacción	Actitudes amistosas positivas	14	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.				X	X	X		
		15	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.				X	X	X		
		16	El estudiante presta atención en las explicaciones.			X	X	X	X		
	Comunicación asertiva	17	El estudiante habla con respeto a sus compañeros.				X	X	X		
		18	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.				X	X	X		


 Mg. Pa. Johana Jamreth Moscol Morales
 MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA
 C.P.S.P. N° 18327
FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: “Ficha de recolección de datos de Juegos Cooperativos”

OBJETIVO: Medir los niveles en que se despliega en los juegos cooperativos.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 3ro y 4to grado de primaria.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Moscol Morales, Johana Janireth

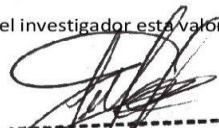
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Maestría en Psicología Educativa

UNIVERSIDAD DE EGRESO: Universidad César Vallejo.

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

(La valoración va a criterio del investigador esta valoración es solo un ejemplo)



Mg. Dra. Johana Janireth Moscol Morales
MAGISTER EN PSICOLOGIA
C.P. P. N° 18327


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

INSTRUMENTO DE LA VARIABLE 2: CONDUCTA AGRESIVA

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE RESPUESTA				CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observación y/o recomendación					
				1. Nunca	2. Algunas veces	3. Casi siempre	4. Siempre	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta							
								Si	No	Si	No	Si	No	Si	No						
Agresividad: Es una manera de respuestas conscientes las cuales intentan generar un estímulo destructivo dirigido hacia otro organismo (Buss & Perry, 1992).	Agresividad física	Pelea con sus compañeros de clase	1	¿Peleo con mis compañeros/as de clase?									X								
		Golpea a sus compañeros	2	¿Me gusta agredir físicamente a mis compañeros/as?										X							
		Da empujones a sus compañeros	3	¿Cuándo estoy con cólera doy empujones a mis compañeros/as?										X							
		Les pega a sus compañeros	4	¿Cuándo mis compañeros/as no me dan lo que les pido, les agredo?							X			X							
		Se venga de los amigos	5	¿Si alguien me agrede, le hago lo mismo?							X			X							
		Rompe objetos	6	¿Cuándo estoy molesto, lanzo objetos?							X			X							
		Agredir físicamente	7	¿Aprovecho la ausencia de mi profesora para agredir físicamente a algún compañero(a)?							X			X							
		Se burla de sus compañeros.	8	¿Me burlo de mis compañeros/as cuándo cometen un error?							X			X							
	Agresividad verbal	Pone apodos a sus compañeros.	9	¿Pongo sobrenombres a mis compañeros/as?							X			X							
		Se fija en los defectos de sus compañeros.	10	¿Me fijo en los defectos de mis compañeros/as?							X			X							

Agresividad psicológica	Responde con insultos.	11	¿Cuándo un compañero/a me insulta, generalmente yo le respondo con otro insulto?							X	X	X		
	Dice malas palabras.	12	¿Digo palabras soeces en el aula?							X	X	X		
	Mira con desprecio a sus compañeros.	13	¿Miro con desprecio a los niños/as más débiles?							X	X	X		
	Inspira miedo a los demás.	14	¿Disfruto cuando inspiro miedo a los demás?							X	X	X		
	Amenaza a sus compañeros.	15	¿Me gusta amenazar a mis compañeros/as?							X	X	X		
	Habla mal de sus compañeros.	16	¿Hablo mal de mis compañeros/as?						X	X	X			
	Robos	17	¿Disfruto arrebatando las cosas que le pertenecen a mis compañeros/as?						X	X	X			
	Percepción de seguridad	18	¿Me encuentro seguro/a en el aula?						X	X	X			
	Tiene problemas con sus compañeros.	19	¿Tengo problemas de convivencia con mis compañeros/as del aula?						X	X	X			
	Recibir golpes	20	¿Me han golpeado en el aula?						X	X	X			


 Mg. Pa. Johana Janireth Moscol Morales
 MAGISTER EN PSICOLOGIA
 C.P.P. N° 18327
FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: “Escala de Agresividad (EGA)”

OBJETIVO: Medir los niveles de conducta agresiva

DIRIGIDO A: Estudiantes de 3ro y 4to grado de primaria

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Moscol Morales, Johana Janireth

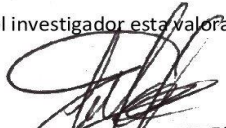
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Maestría en Psicología Educativa

UNIVERSIDAD DE EGRESO: Universidad César Vallejo.

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
---------------------	------	-------	------	----------

(La valoración va a criterio del investigador esta valoración es solo un ejemplo)


Mg. Ps. Johana Janireth Moscol Morales
MAGISTER EN PSICOLOGIA
C.P.S.P. N° 18327

FIRMA DEL EVALUADOR

HOJA DE VIDA: EXPERTO 2

I.- DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: MOSCOL MORALES
NOMBRES: JOHANA JANIRETH

II.- TITULOS Y/O GRADOS

- MAGISTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA- UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO PIURA
- ESPECIALIDAD EN PSICOTERAPIA COGNITIVA CONDUCTUAL- GRUPO INTEGRAL T.C-2021
- ESPECIALIZACIÓN EN PROGRAMA DE EQUIDAD DE GÉNERO Y PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA, UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR SAN MARCOS, 2017.
- ESPECIALIZACIÓN EN PSICOMOTRICIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL Y EDUCACIÓN ESPECIAL, UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN, 2016.
- II DIPLOMADO EN VIOLENCIA FAMILIAR Y DERECHOS HUMANOS, ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE MECANISMOS ALTERNATIVOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS & DERECHO, 2014.
- DIPLOMADO EN PSICOLOGÍA FORENSE- UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO-2013

III.- ACTIVIDAD DOCENTE SUPERIOR: PREGRADO

- DOCENTE UNIVERSITARIA EN LA ESCUELA DE PSICOLOGIA- UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO PIURA, 2017- 2019.

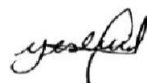
ACTIVIDAD DOCENTE SUPERIOR UNIVERSITARIA: POSTGRADO

- NINGUNA

Validez de contenido: Experto 3

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS															
INSTRUMENTO DE LA VARIABLE 1: JUEGOS COOPERATIVOS															
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS		ESCALA DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observación y/o recomendación
					1. No	2. Si	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
							Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Juegos cooperativos: Se basan en un elemento importante que es la ausencia de algún tipo de vencedor y vencido, de tal manera que todos los miembros tienden a lograr el triunfo, sin el hecho de que pudieran perder (Granado & Garayo, 2015)	Cooperativa	Destreza para resolver tareas	1	El estudiante realiza sus tareas con sus compañeros.			X		X		X	X			
			2	El estudiante busca ayuda cuándo tiene problemas.					X		X	X			
		Reciprocidad	3	El estudiante demuestra compañerismo en el salón.						X		X	X		
			4	El estudiante ayuda a sus compañeros.						X		X	X		
		Socializar	5	El estudiante se integra en los equipos de trabajo.						X		X	X		
			6	El estudiante da solución ante las dificultades de sus compañeros.						X		X	X		
			7	El estudiante comparte sus pertenencias.						X		X	X		
		Participación estudiantil	8	El estudiante colabora en el cumplimiento de tareas.						X		X	X		
	Participación	Participación de todos los miembros	9	El estudiante integra a sus compañeros en los juegos.					X		X	X			
			10	El estudiante promueve el juego con sus compañeros.					X		X	X			
		Búsqueda de soluciones	11	El estudiante busca soluciones a los problemas.					X		X	X			

	Entorno de confianza	12	El estudiante confía en sus compañeros.				X	X	X		
	Mutua implicación	13	El estudiante alienta a sus compañeros.				X	X	X		
Interacción	Actitudes amistosas positivas	14	El estudiante comparte su felicidad con sus compañeros.				X	X	X		
		15	La estudiante calma a sus compañeros si se encuentran alterados.				X	X	X		
		16	El estudiante presta atención en las explicaciones.			X	X	X	X		
	Comunicación asertiva	17	El estudiante habla con respeto a sus compañeros.				X	X	X		
		18	El estudiante comprende lo que dicen sus compañeros.				X	X	X		



FIRMA DEL EVALUADOR
YESLUI CAROL MARCOS SALAZAR
C.P.S.P. 14688

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: “Ficha de recolección de datos de Juegos Cooperativos”

OBJETIVO: Medir los niveles en que se despliega en los juegos cooperativos.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 3ro y 4to grado de primaria.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Marcos Salazar, Yeslui Carol

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Psicología Clínica

UNIVERSIDAD DE EGRESO: Universidad César Vallejo.

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

(La valoración va a criterio del investigador esta valoración es solo un ejemplo)



FIRMA DEL EVALUADOR
YESLUI CAROL MARCOS SALAZAR
C.P.S.P. 14688

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS																			
INSTRUMENTO DE LA VARIABLE 2: CONDUCTA AGRESIVA																			
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS		ESCALA DE RESPUESTA				CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observación y/o recomendación		
					1. Nunca	2. Algunas veces	3. Casi siempre	4. Siempre	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta				
									Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
Agresividad: Es una manera de respuestas conscientes las cuales intentan generar un estímulo destructivo dirigido hacia otro organismo (Buss & Perry, 1992).	Agresividad física	Pelea con sus compañeros de clase	1	¿Peleo con mis compañeros/as de clase?															
		Golpea a sus compañeros	2	¿Me gusta agredir físicamente a mis compañeros/as?							X		X		X				
		Da empujones a sus compañeros	3	¿Cuándo estoy con cólera doy empujones a mis compañeros/as?									X		X		X		
		Les pega a sus compañeros	4	¿Cuándo mis compañeros/as no me dan lo que les pido, les agredo?					X						X		X		
		Se venga de los amigos	5	¿Si alguien me agrede, le hago lo mismo?							X		X		X				
		Rompe objetos	6	¿Cuándo estoy molesto, lanzo objetos?							X		X		X				
		Agredir físicamente	7	¿Aprovecho la ausencia de mi profesora para agredir físicamente a algún compañero(a)?									X		X		X		
		Se burla de sus compañeros.	8	¿Me burlo de mis compañeros/as cuándo cometen un error?							X		X		X				
	Agresividad verbal	Pone apodos a sus compañeros.	9	¿Pongo sobrenombres a mis compañeros/as?					X		X		X		X				
		Se fija en los defectos de sus compañeros.	10	¿Me fijo en los defectos de mis compañeros/as?							X		X		X				

Agresividad psicológica	Responde con insultos.	11	¿Cuándo un compañero/a me insulta, generalmente yo le respondo con otro insulto?													X		X		X		
	Dice malas palabras.	12	¿Digo palabras soeces en el aula?													X		X		X		
	Mira con desprecio a sus compañeros.	13	¿Miro con desprecio a los niños/as más débiles?													X		X		X		
	Inspira miedo a los demás.	14	¿Disfruto cuando inspiro miedo a los demás?													X		X		X		
	Amenaza a sus compañeros.	15	¿Me gusta amenazar a mis compañeros/as?													X		X		X		
	Habla mal de sus compañeros.	16	¿Hablo mal de mis compañeros/as?											X		X		X		X		
	Robos	17	¿Disfruto arrebatando las cosas que le pertenecen a mis compañeros/as?													X		X		X		
	Percepción de seguridad	18	¿Me encuentro seguro/a en el aula?													X		X		X		
	Tiene problemas con sus compañeros.	19	¿Tengo problemas de convivencia con mis compañeros/as del aula?													X		X		X		
	Recibir golpes	20	¿Me han golpeado en el aula?													X		X		X		



FIRMA DEL EVALUADOR
YESLUI CAROL MARCOS SALAZAR
 C.P.S.P. 14688

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: “Escala de Agresividad (EGA)”

OBJETIVO: Medir los niveles de conducta agresiva

DIRIGIDO A: Estudiantes de 3ro y 4to grado de primaria

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Marcos Salazar, Yeslui Carol

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Psicología Clínica

UNIVERSIDAD DE EGRESO: Universidad César Vallejo.

VALORACIÓN:

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

(La valoración va a criterio del investigador esta valoración es solo un ejemplo)



FIRMA DEL EVALUADOR
YESLUI CAROL MARCOS SALAZAR
C.PS.P. 14688

HOJA DE VIDA: EXPERTO 3

I.- DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: MARCOS SALAZAR
NOMBRES: YESLUI CAROL

II.- TITULOS Y/O GRADOS

- CERTIFICADO EN FORMACIÓN EN TRASTORNOS DE CONDUCTA Y PROBLEMAS DE COMPORTAMIENTO – EVALUACIÓN E INTERVENCIÓN. MADRID (2020)
- PROGRAMA DE FORMACIÓN DE PSICOLOGÍA JURÍDICA Y FORENSE (2020) ECYDETH - PIURA.
- DIPLOMADO DE ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA (2019) UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS – LIMA.
- PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN PSICOPEDAGOGÍA Y TUTORÍA (2019) UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE Y ECYDETH – PIURA.
- DIPLOMA DE EXPERTO EN INTELIGENCIAS MÚLTIPLES E INTELIGENCIA EMOCIONAL (2019) PROGRAMA DE FORMACIÓN DE EXPERTOS. FEX. – LIMA.
- PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIZACIÓN EN PSICOTERAPIA COGNITIVO COMPORTAMENTAL. (2017) PSICOSEX. INSTITUTO DE PSICOTERAPIA COGNITIVA COMPORTAMENTAL, PAREJA Y SEXOLOGÍA – LIMA.
- MAGISTER EN PSICOLOGÍA CLÍNICA (2016) UNIVERSIDAD SAN MARTIN DE PORRES – LIMA
- LICENCIADA EN PSICOLOGÍA (2009) UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO – FILIAL PIURA.

III.- ACTIVIDAD DOCENTE SUPERIOR: PREGRADO

- DOCENTE UNIVERSITARIA EN LA ESCUELA DE PSICOLOGIA- UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO PIURA.
- DOCENTE UNIVERSITARIA EN LA UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO (UPAO)
- JURADO DE TESIS EN LA UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO (UPAO)

Validez de constructo – dominio total (dimensión-total)

Validez de constructo V1

		D1	D2	D3	total
D1	Correlación de Pearson	1	,769**	,837**	,979**
	Sig. (bilateral)		0.000	0.000	0.000
	N	25	25	25	25
D2	Correlación de Pearson	,769**	1	,482*	,832**
	Sig. (bilateral)	0.000		0.015	0.000
	N	25	25	25	25
D3	Correlación de Pearson	,837**	,482*	1	,866**
	Sig. (bilateral)	0.000	0.015		0.000
	N	25	25	25	25
total	Correlación de Pearson	,979**	,832**	,866**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	0.000	0.000	
	N	25	25	25	25

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

Validez de constructo V2

		D1	D2	D3	total
D1	Correlación de Pearson	1	,972**	,932**	,992**
	Sig. (bilateral)		0.000	0.000	0.000
	N	25	25	25	25
D2	Correlación de Pearson	,972**	1	,887**	,975**
	Sig. (bilateral)	0.000		0.000	0.000
	N	25	25	25	25
D3	Correlación de Pearson	,932**	,887**	1	,962**
	Sig. (bilateral)	0.000	0.000		0.000
	N	25	25	25	25
total	Correlación de Pearson	,992**	,975**	,962**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	0.000	0.000	
	N	25	25	25	25

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

Confiabilidad instrumento 1

Estadísticas de total de elemento

Ítems	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
it1	2.92	24.077	0.828	0.954
it2	3.00	25.000	0.713	0.956
it3	3.08	25.410	0.831	0.955
it4	3.08	25.410	0.831	0.955
it5	2.96	24.873	0.679	0.957
it6	3.04	24.957	0.827	0.955
it7	3.00	25.250	0.643	0.957
it8	2.92	24.077	0.828	0.954
it9	2.88	24.860	0.599	0.959
it10	2.92	25.243	0.542	0.959
it11	3.04	24.957	0.827	0.955
it12	2.96	24.707	0.723	0.956
it13	3.04	24.957	0.827	0.955
it14	3.04	24.957	0.827	0.955
it15	3.04	24.957	0.827	0.955
it16	2.96	24.873	0.679	0.957
it17	2.88	24.110	0.775	0.955
it18	2.96	24.873	0.679	0.957

Estadísticas de fiabilidad

KR20	N de elementos
0.962	18

Confiabilidad instrumento 2

Estadísticas de total de elemento

ítems	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
it1	37.16	59.640	0.908	0.984
it2	37.16	59.640	0.908	0.984
it3	37.08	59.827	0.858	0.984
it4	37.12	58.527	0.960	0.984
it5	37.08	57.827	0.964	0.984
it6	37.12	57.777	0.897	0.984
it7	37.12	57.860	0.886	0.984
it8	37.04	57.957	0.874	0.984
it9	37.08	57.827	0.964	0.984
it10	37.08	57.827	0.964	0.984
it11	37.08	57.827	0.964	0.984
it12	37.12	57.610	0.919	0.984
it13	37.24	59.357	0.801	0.985
it14	37.24	59.357	0.801	0.985
it15	37.16	58.307	0.911	0.984
it16	37.16	59.640	0.908	0.984
it17	37.12	58.527	0.960	0.984
it18	37.12	63.860	0.472	0.987
it19	37.12	58.527	0.960	0.984
it20	37.12	63.860	0.472	0.987

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.985	20

ANEXO 6: AUTORIZACIÓN DE APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”



AUTORIZACIÓN

El director de la Institución Educativa Pública 14944 – Yécala - La Matanza del departamento de Piura, suscribe la presente.

Que ha Doña Rosa Elizabeth Agurto Sunció identificada con D.N.I 44127294, quien es estudiante del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo - filial de Piura, se **Autoriza** realizar la aplicación de los instrumentos de recojo de información a los estudiantes del 3° y 4° grado que mide las variables de su proyecto de investigación titulado: JUEGOS COOPERATIVOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE PIURA ,2022, en nuestra institución para obtener el Título de Maestría .

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Piura, 13 de mayo 2022



ANEXO 7: CONSENTIMIENTO INFORMADO

Institución:	Universidad Cesar Vallejo – Filial Piura.
Investigadora:	Agurto Sunción, Rosa Elizabeth.
Título:	«Juegos cooperativos y conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022 ».

Señor(a) padre de familia: A través del presente documento se solicita la participación de su menor hijo(a) en la investigación denominada; «Juegos cooperativos y conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022».

Fines del Estudio: Este es un estudio desarrollado por una investigadora de la Universidad Cesar Vallejo. Con el fin de determinar la relación entre los juegos cooperativos y la conducta agresiva en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Piura, 2022.

Procedimientos: Si usted acepta la participación de su hijo(a) en este estudio, se le pedirá a éste que responda a las preguntas de dos encuestas, de aproximadamente 15 minutos de duración cada una.

Riesgos: No se prevén riesgos por participar en este estudio.

Beneficios: Su hijo(a) se beneficiará con los resultados de una evaluación sobre juegos cooperativos en relación a la conducta agresiva. Se hará entrega de un informe general a la Institución Educativa de los resultados, conservando la confidencialidad de los participantes. Los costos de todas las evaluaciones están cubiertos por el estudio y no le ocasionarán gasto alguno.

Costos e incentivos: Usted no deberá pagar nada por la participación de su hijo(a) en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.

Confidencialidad: La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Si los resultados de este estudio son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de las personas que participaron. Los archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio sin su consentimiento.

Derechos del participante: La participación es voluntaria. Su hijo(a) tiene el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento, sin perjuicio alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio, Agurto Sunción, Rosa Elizabeth.

CONSENTIMIENTO

Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) participe en este estudio, dado que comprendo en que consiste su participación en la investigación, también entiendo que puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento sin perjuicio alguno.

Padre de familia
Nombre:



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LUQUE RAMOS CARLOS ALBERTO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis Completa titulada: "JUEGOS COOPERATIVOS Y CONDUCTA AGRESIVA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE PIURA, 2022", cuyo autor es AGURTO SUNCIÓN ROSA ELIZABETH, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y 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 Completa 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, 08 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LUQUE RAMOS CARLOS ALBERTO DNI: 03584090 ORCID 0000-0002-4402-523X	Firmado digitalmente por: CLUQUERA el 08-08- 2022 22:05:01

Código documento Trilce: TRI - 0404331