

Veronica Estefania Fuentes Quispe

Juegos de cooperación para reducir la agresividad en niños del nivel inicial 4 años en la I.E.P “Em

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - San Francisco de Asís

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27498:410958909

Fecha de entrega

1 dic 2024, 11:44 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

1 dic 2024, 11:46 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

FUENTES VE_TURNITIN.pdf

Tamaño de archivo

512.1 KB

61 Páginas

16,817 Palabras

87,794 Caracteres

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Texto citado

Fuentes principales

- 18%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 13%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 18% Fuentes de Internet
- 3% Publicaciones
- 13% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	hdl.handle.net	3%
2	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	2%
3	Internet	repositorio.ujcm.edu.pe	2%
4	Internet	repositorio.udea.edu.pe	1%
5	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	1%
6	Internet	repositorio.une.edu.pe	1%
7	Internet	dspace.unach.edu.ec	0%
8	Internet	repositorio.umariana.edu.co	0%
9	Publicación	Paola Alejandra Espinosa Cevallos, Yamileth Arteaga-Alcívar. "Recreación y juego ...	0%
10	Internet	repositorio.uncp.edu.pe	0%
11	Internet	repositorio.uct.edu.pe	0%

12	Internet	www.coursehero.com	0%
13	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	0%
14	Internet	www.powtoon.com	0%
15	Internet	www.researchgate.net	0%
16	Internet	repositorio.continental.edu.pe	0%
17	Internet	documents.mx	0%
18	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-16	0%
19	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-03-31	0%
20	Internet	repositorio.uap.edu.pe	0%
21	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-05-01	0%
22	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2019-02-04	0%
23	Internet	repositorio.upla.edu.pe	0%
24	Trabajos entregados	Colegio Columbia on 2024-07-21	0%
25	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-05-30	0%

26	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2022-07-14	0%
27	Internet	repositorio.uta.edu.ec	0%
28	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-08-08	0%
29	Trabajos entregados	Universidad de Burgos UBUCEV on 2022-04-06	0%
30	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-15	0%
31	Internet	repositorio.usil.edu.pe	0%
32	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-06-22	0%
33	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	0%
34	Internet	es.scribd.com	0%
35	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-05-18	0%
36	Internet	www.monografias.com	0%
37	Internet	repository.ucc.edu.co	0%
38	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2017-04-17	0%
39	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2020-12-03	0%

40	Internet	fr.scribd.com	0%
41	Internet	issuu.com	0%
42	Trabajos entregados	Universidad Continental on 2023-11-25	0%
43	Trabajos entregados	uncedu on 2024-02-23	0%
44	Publicación	Hernandez Villahermosa, Axel. "Reflexiones de un grupo de profesores en torno a..."	0%
45	Trabajos entregados	Mondragon Unibertsitatea on 2023-12-05	0%
46	Internet	h.exam-10.com	0%
47	Internet	renati.sunedu.gob.pe	0%
48	Internet	core.ac.uk	0%
49	Internet	repositorio.unasam.edu.pe	0%
50	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-12-14	0%
51	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-09	0%
52	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2021-10-28	0%
53	Trabajos entregados	Universidad TecMilenio on 2024-01-25	0%

54	Internet	psicologiyamente.com	0%
55	Trabajos entregados	uncedu on 2024-11-26	0%
56	Internet	www.coordinacionindigena.cl	0%
57	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-07-04	0%
58	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-07-26	0%
59	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-09-05	0%
60	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	0%
61	Trabajos entregados	Colegio Columbia on 2024-07-21	0%
62	Trabajos entregados	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- on 2...	0%
63	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-08-14	0%
64	Trabajos entregados	Universidad del Rosario on 2018-08-31	0%
65	Internet	gabeduingles.blogspot.com	0%
66	Internet	prezi.com	0%
67	Internet	repositorio.sanfranciscochinha.edu.pe	0%

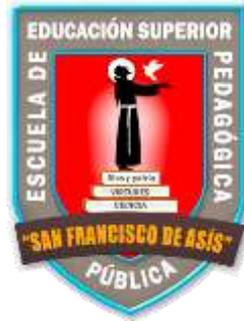
68	Internet	repositorionacionalcti.mx	0%
69	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-07-20	0%
70	Internet	bioone.org	0%
71	Internet	diabetesmadrid.org	0%
72	Internet	polodelconocimiento.com	0%
73	Internet	repositorio.uandina.edu.pe	0%
74	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	0%
75	Trabajos entregados	uncedu on 2024-07-09	0%
76	Trabajos entregados	Escuela Nacional Superior de Folklore José María Arguedas on 2018-11-13	0%
77	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2018-01-15	0%
78	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-07	0%
79	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-11-30	0%
80	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2021-09-28	0%
81	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2023-11-17	0%

82	Trabajos entregados	Universidad Pública de Navarra on 2024-08-01	0%
83	Internet	big_en_ru.academic.ru	0%
84	Internet	de.slideshare.net	0%
85	Internet	fr.slideshare.net	0%
86	Internet	hera.ugr.es	0%
87	Internet	hipatiapress.com	0%
88	Internet	nopcrea.blogspot.com	0%
89	Internet	pesquisa.bvsalud.org	0%
90	Internet	repositorio.ug.edu.ec	0%
91	Internet	repositorio.undac.edu.pe	0%
92	Internet	www.balmesiana.org	0%
93	Internet	www.dspace.uce.edu.ec	0%
94	Internet	www.nhlbi.nih.gov	0%
95	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-04-11	0%

96	Trabajos entregados	Universidad Continental on 2020-07-12	0%
97	Trabajos entregados	Universidad Francisco de Paula Santander on 2022-06-06	0%
98	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-08-23	0%
99	Internet	es.slideshare.net	0%
100	Trabajos entregados	monterrico on 2023-12-19	0%
101	Trabajos entregados	uncedu on 2024-01-25	0%
102	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2023-06-27	0%
103	Trabajos entregados	Universidad de la Amazonia on 2016-08-16	0%
104	Trabajos entregados	unhuancavelica on 2024-11-14	0%

24

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“SAN FRANCISCO DE ASÍS” DE LA REGIÓN ICA



88

Juegos de cooperación para reducir la agresividad en niños del nivel inicial 4 años en la I.E.P “Emanuel” 2024

2

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

Br. FUENTES QUISPE Veronica Estefania <https://orcid.org/0000-0002-1853-2668>

61

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Metodología y Didáctica

CHINCHA ALTA - PERÚ

2024

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Determinación del Problema

En el método de enseñanza actual, la idea más utilizada por los profesores es la cooperación, donde los niños comparten sus conocimientos y experiencias, pero lo más importante es formar amistades amistosas y pacíficas entre ellos en el aula.

En el año 2022 el Programa Internacional para la Evaluación de estudiantes, reflejó que un gran número de países sudamericanos alcanzaron bajos resultados en socializar y agregar juegos de cooperación que reduzca la agresividad, entre ellos Argentina que obtuvo el puesto 66 del ranking, seguido de Colombia puesto 64, Perú en el 59, Uruguay en el lugar 53 y Chile en el puesto 52, asimismo, se reflejó que las inversiones en educación son ínfimas en estos países a diferencia de los países europeos y asiáticos.

Sin embargo, en Perú, se reveló que la violencia con los niños en su entorno ha aumentado un 36%, han tenido conductas de violencias agresivas, es un problema que se ha convertido en una gran preocupación de padres y profesores, afectando también a la unidad de las familias o de los centros escolares. Todavía fuerte. Cualquier otra persona, grupo o comunidad que haya causado o pueda causar: daño, muerte, enfermedad mental, discapacidad del desarrollo o discapacidad.

Eriksson et al., (2021), en su aporte de que los niños socializan mediante de los juegos cooperativos. Aunque los niños muchas veces quieren tomarlo todo por sí mismos debido a su edad y les cuesta adaptarse al principio, con el tiempo el vínculo entre ellos se irá transformando en energía y seguirán estudiando en el mismo colegio de abajo. Cooperarán y se apoyarán mutuamente al más alto nivel. Esta es una excelente manera de trabajar en colaboración más allá del aula.

Benatov et al., (2021), afirman que cuando los niños comienzan la escuela, son estudiantes con dudas los que primero intentan luchar por integrarse con sus amigos y compañeros en la escuela, y muchas veces son los padres quienes les enseñan a no confiar en los demás, los niños tienen esto en cuenta. y tratar de no socializar con sus amigos. En un comunicado aparte, es necesario aclarar el comportamiento agresivo y violento de los padres hacia sus hijos en el hogar.

Trabajar en grupo tiene muchas ventajas como el juego cooperativo, este tipo de juegos une, ahorra energía, ahorra tiempo, se divierte, comparte experiencias, comparte conocimientos, la cooperación, la colaboración, la consecución de objetivos y el aprendizaje son más importantes, por lo que el apoyo conjunto se reduce. Este estudio tiene como objetivo determinar si el juego cooperativo está asociado con una reducción del comportamiento agresivo en I.E.P “Emanuel” 2024.

Cuando se habla de violencia, es necesario ceñirse a la definición de términos y puntos de vista para que pueda ser útil para personas que no conocen o no comprenden su significado, como veremos a continuación. Este contenido proviene de un contenido muy personal, algunos teóricos y expertos contribuyen al proceso con su propia perspectiva y tienen el talento suficiente para ayudar a resolver el problema y solucionarlo eficazmente. Problemas de agresión (Trajković et al., 2020).

La violencia se define como la acción donde dos o más personas se dañan físicamente, hablan, piensan, etc. Se basa en la idea de que es un acto mental que entra en relación con la intención. Ganar o crear imágenes negativas y positivas tanto del atacante como del oponente. Con base en los puntos anteriores, junto con la evidencia encontrada en las escuelas, ampliar y ocultar paulatinamente la influencia sobre los factores que afectan el desarrollo de las lecciones de educación física permitirá fortalecer el espacio para la construcción de lecciones de educación física.

Carrasco (2019), afirma que la violencia y los métodos para fomentar la violencia no son la mejor respuesta para controlar las emociones negativas, son la peor respuesta, o al menos no se usan en la escuela ni en el hogar, pero se usan en cada comunidad, educación y trabajo. El entorno cultural actual y futuro del ser humano.

Incorporar juegos y dinámicas no solo les permite adquirir conocimientos de manera más efectiva, sino que también fomenta la colaboración y la diversión en el proceso educativo. Estas estrategias buscan crear un ambiente educativo más dinámico y atractivo, promoviendo un aprendizaje significativo y memorable. Entonces, el juego se convierte en un lugar donde se construye una forma de comunicación simbólica, lo que permite así el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico; ya que, a partir de sus experiencias, el niño va dando forma a conceptos que poseen un carácter descriptivo y referencial, especialmente en lo que respecta a las características físicas de los objetos. En este contexto, el juego es un medio en el cual los niños exploran, comprenden y

representan el mundo que les rodea, al utilizar símbolos y conceptos que van más allá de las simples características visibles de los objetos (Vygotsky, 1971, como se citó en Díaz-Barriga, 2002).

Las observaciones de niños de 4 años de la Escuela Enmanuel muestran que a veces tienen problemas en socializar por ello algunos niños son agresivos; Por tanto, es posible generar algunos juegos donde ellos puedan socializar.

Más importante aún, el primero es que podremos lograr cambios positivos a través de la aplicación de valores según los principios de la "Pedagogía Franciscana", construyendo así relaciones y teniendo un buen ambiente en el aula, como afirma

Meneses (2021), indica que el docente debería generar confianza a través del diálogo y fomentar el respeto y la escucha.

Asimismo, las ideas de juegos de conversación beneficiarán a los niños, ya que ayudarán a desarrollar habilidades de comunicación, aprender valores y mejorar la socialización con los profesores y compañeros en el aula.

1.2. Formulación de Problema: general y específicos

1.2.1. Problema General

¿De qué manera los juegos de cooperación influyen en la reducción de la agresividad en niños del nivel inicial de la IEP "Emanuel" 2024?

1.2.2. Problemas Específicos

PE01: ¿En qué medida los juegos de cooperación influyen en la reducción de la agresividad en su dimensión física?

PE02: ¿En qué medida los juegos de cooperación influyen en la reducción de la agresividad en su dimensión verbal?

PE03: ¿En qué medida los juegos de cooperación influyen en la reducción de la agresividad en su dimensión auto agresión?

PE04: ¿En qué medida los juegos de cooperación influyen en la reducción de la agresividad en su dimensión axiológica?

1.3. Objetivos: general y específicos

1.3.1. Objetivo General

OG: Demostrar la influencia de los juegos de cooperación en reducción a la agresividad en niños del nivel inicial de la I.E.P “Emanuel” 2024

1.3.2. Objetivos Específicos

0E01: Determinar en qué medida los juegos de cooperación influyen en la reducción de agresividad en su dimensión física.

0E02: Determinar en qué medida los juegos de cooperación influyen en la reducción de agresividad en su dimensión verbal.

0E03: Determinar en qué medida los juegos de cooperación influyen en la reducción en su dimensión auto agresión.

0E04: Determinar en qué medida los juegos de cooperación influyen en la reducción de agresividad en su dimensión axiológica.

1.4. Importancia del estudio.

Juegos de cooperación para reducir la agresividad es una herramienta importante para la comunicación biológica porque comunica pensamientos y emociones, mejora el conocimiento, el pensamiento, el aprendizaje y las relaciones, y apoya y mejora el lenguaje a través de la fonología, la sintaxis y la semántica. contenido porque el juego puede hacer que los bebés se motiven a sí mismos y al mismo tiempo se vuelvan menos agresivos (Mateo, 2023).

Con el presente trabajo se busca que los docentes logren reflexionar con respecto a las estrategias y metodologías que utilizan en clase, logrando regresar a una enseñanza por medio de materiales creativos e innovadores. Tomando como referencia la planificación y aplicación de estrategias metodológicas, que posibiliten el éxito de enseñanza en los niños del preescolar.

1.5. Justificación de la Investigación

1.5.1. Teórica

Es importante mencionar que este estudio es teóricamente sólido, el habla es la capacidad de cada persona para interactuar con el entorno, y esta

comunicación es personal y natural para las mismas personas. Nuestro objetivo es promover juegos que reduzcan la agresión, la amistad, el amor y el respeto de los niños a través del juego cooperativo. Generando una unión positiva de los miembros, además fortaleciendo su autoestima.

1.5.2.Práctica

En el ámbito práctico se empleó la estrategia de juegos cooperativos teniendo en cuenta que actualmente los estudiantes están matriculados en las escuelas "Emmanuel", esto permite que los juegos antes mencionados se utilicen para crear un diálogo divertido utilizando material concreto y trabaja para que los niños puedan cerrar las brechas identificadas.

1.5.3. Metodológica

Porque coadyuvará a la realización de futuras investigaciones al proporcionar herramientas, métodos cuantitativos porque se centra en los aspectos observables y se utiliza las estrategias numéricas e instrumentos que posibiliten la medición de los índices de cooperación en los niños la misma que facilitará las investigaciones del personal directivo y docentes con intenciones de realizar estudios complementarios ligados al proceso de aprendizaje el niño, buscando de esta manera impulsar el servicio de calidad en las escuelas del nivel inicial para el logro emanadas por el órgano competente y regulador del sector educación.

67

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”

El propósito de esta sesión es St. La visión de Francisco de Asís sobre el cuerpo humano. La ciencia de su época no cree en esta visión, pero debemos recordar que también fue posible gracias a su trato con otros animales, conociéndolos, conociéndolos y creando formas especiales de influir en ellos, Calle. Francisco no es un filósofo, ni un teólogo, ni, como decimos, un antropólogo en sentido estricto, pero es un hombre que encarna la naturaleza humana en su totalidad. Por tanto, para aclarar su concepto del hombre, es necesario dar dos pasos: primero, establecer una base teórica para el concepto franciscano del hombre; segundo, la importancia del franciscanismo, los escritos y pensamientos del santo. El evento más importante de tu vida (Alzate & Vanegas, 2021). Pero para el primer paso que pretendemos dar, no existe una mejor posición o consideración para la visión Franciscana de la fe que pueda entenderse como la base teórica para sustentar la reflexión antropológica franciscana. Antropología, respeto y pensamiento.

92

2.1.1. El hombre creado a imagen de Dios

Para abordar el primer punto, es necesario recurrir a la historia de la Biblia, donde aparece la parte más importante del autor divino, mostrando cómo se creará el mundo y las personas que vivirán en él. La importancia del hombre como imagen y semejanza de Dios debe considerarse especialmente para comprender el significado de sus enseñanzas, porque él no enseña el cuerpo humano ni el corazón puro, sino todos los aspectos de las relaciones puramente humanas (Alzate & Vanegas, 2021). Dios no hace nada por ti, siempre está trabajando. El hombre es imagen del interlocutor y compañero de Dios, escucha su voz, escribe la historia con él, tiene la capacidad de convertirse en Dios, esto es la comunicación con Dios. Los humanos son los únicos animales a los que Dios trata como a ti. Por tanto, la imagen de Dios parece indicar la capacidad de comunicarse con Dios, es decir, de establecer una relación con Dios (como se cita en Calzanio y Zura, 2021).

40

40 Esta frase es importante para este trabajo: de las palabras de la Biblia sobre la creación del hombre a imagen de Dios, surge el significado de relación como parte del lenguaje especial de la antropología teológica. Al mismo tiempo, personas del mismo sexo, raza o clase similar pueden compartir ideas y creencias como base de una relación social común o de empresas conjuntas individuales (Barragán y Guerrero, 2023).

2.1.2. Valores Franciscanas en las aulas:

66 Las relaciones y el ser buena persona deben tener valores, que son características que nos enseñan y nos permiten actuar, determinar nuestro comportamiento y compartir nuestros intereses y sentimientos. La moralidad permite a las personas desarrollar su voluntad, libertad e imaginación. Los más comunes son el respeto, la honestidad, la humildad, la lealtad, la libertad, la paz, la responsabilidad y la tolerancia (Barragán & Guerrero, 2023).

Rufino (2020), afirmó que lo importante son las características positivas que exhiben las personas, que todos vean el carácter como importante y aplicado a sus vidas. Valores que nos ayudan a reflejar nuestro actuar en la evangelización. Los beneficios son horizontales porque están presentes en cada momento de nuestra vida (Incheón, 2020).

56 El Estado peruano entiende la educación como "el estudio y la enseñanza del desarrollo de la vida que sustenta a todas las personas, el desarrollo de sus potencialidades, el desarrollo de la cultura y el desarrollo de la familia y de la patria" (Ley General de Educación N° 28044).

2.1.3. Pedagógico

44 La pedagogía ha demostrado ser un método de enseñanza cuyo objetivo principal es planificar, analizar, mejorar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje. La perspectiva sociológica y la perspectiva pedagógica están cercanas porque ambas se centran en el objetivo de la educación: el desarrollo del individuo y su relación con el medio ambiente.

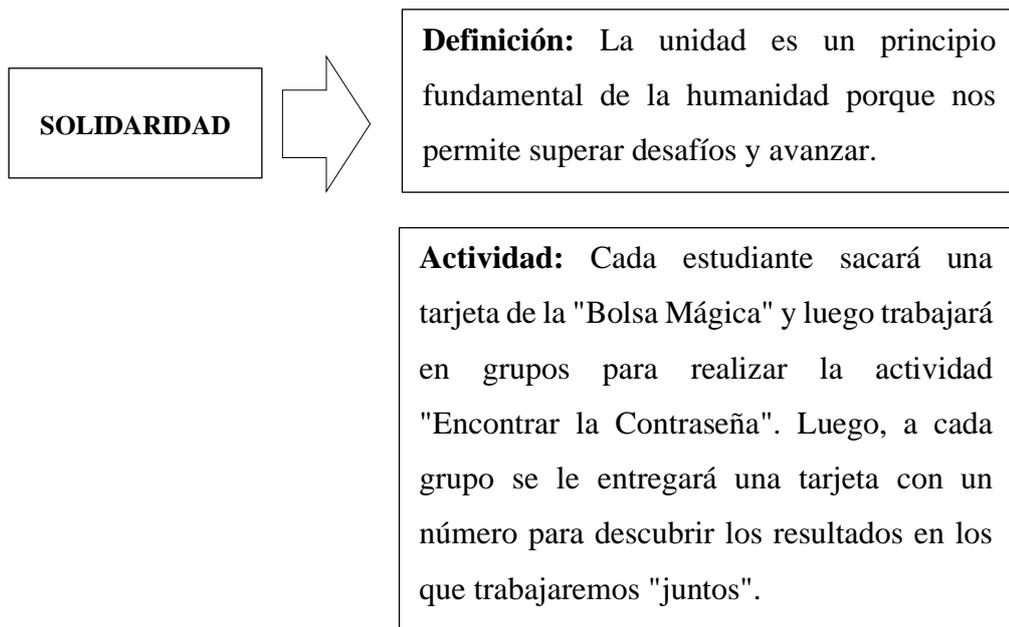
34 Para Alzate & Vanegas (2021), los docentes deberían apoyar la Axiología Franciscana porque intentan utilizar las estrategias didácticas de los

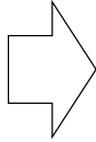
juegos cooperativos para reducir el maltrato infantil en las aulas. Apoyamos este saludo porque, después de más de tres años de investigación, hemos aprendido que el saludo de paz y belleza es más que simples palabras repetidas una y otra vez dentro y fuera de nuestra organización. Esta aceptación refleja el deseo del hombre de tener una vida segura y éxito en todas sus acciones y actividades. Es una persona amigable y acogedora que se preocupa por los pensamientos y sentimientos del destinatario. organizaciones religiosas. "Paz y Bondad" St. Francisco de Asís, que nos enseñó a vivir con humildad, sencillez y servicio a los demás.

A continuación, detallaremos los valores que trabajaremos durante cada clase.

Figura 1

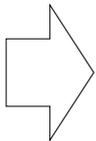
Valores trabajados en clase



**AMOR A LA
NATURALEZA**

Definición: Este principio establece claramente que la naturaleza es obra de Dios y fue creada para los humanos. Significa tener amor, respeto y aprecio por el entorno natural y todas las formas de vida que lo componen.

Actividad: El profesor mostrará una imagen y los alumnos dibujarán en la pizarra para emitir sonidos. (animales, flores y personas).

HUMILDAD

Definición: La humildad es una cualidad importante en su moralidad y falta de orgullo. Implica reconocer y aceptar honestamente las propias limitaciones y errores sin intentar atacar a los demás. Esto también incluye estar dispuesto a aprender de los demás, valorar sus opiniones y tratar a nuestros vecinos con respeto y dignidad sin negar sus relaciones o integridad.

Actividad: Los estudiantes ven un video sobre el valor de la humildad y luego discutimos lo que ven.

- **Enseñar con la palabra y con su ejemplo**

En la vida y en la pedagogía de san Francisco, el enseñar con el ejemplo es fundamental. Es necesario que la expresión y la acción, tanto las palabras como las acciones, se complementen entre sí. El Santo de Asís lo expresa de esta manera en una de sus Admoniciones, cuyo título es precisamente: "Al saber siga el bien obrar". Francisco usa a menudo las expresiones "con el ejemplo y con la palabra" o "con la palabra y con las obras". Él cree que las obras son más persuasivas que las palabras, por lo que nunca distingue entre las dos formas (Reyes, 2023).

En las prácticas profesionales nuestra educación va acorde con la axiología, principios y valores de la FIC, buscan a Dios como fundamento y luz de la humanidad en nuestro modo de vida. Sí, espiritualmente. Por eso, también hay que tener en cuenta los méritos de Sor Clara y de Mons. Alfonso de la Cruz Sardinias en el Corazón de Nuestra Señora. Resultados obtenidos durante la encuesta. En la práctica, los estudiantes no importan y están cerca de la realidad, lo que se refleja en nuestros problemas.

Dos años después, debido al impacto de la epidemia, los estudiantes estaban nuevamente en las aulas, pero la interacción diaria nos permitió ver que el patrón de conducta de los estudiantes no era necesario. Muchos estudiantes se comportan de manera irrespetuosa en clase, sin respetar a los demás estudiantes, y algunos estudiantes incluso se comportan de manera grosera. Los pasantes y mentores de psicología buscan estudiantes y brindan apoyo a través del debate y la confianza. En nuestras clases de inglés, hablamos con los profesores y tutores sobre el comportamiento de los estudiantes y obtuvimos algunos consejos sobre cómo afrontar o explicarles todas las situaciones que se encontrarán. Presentan escenas de relaciones románticas y conflictos familiares que los moldean mientras buscan una mayor libertad a medida que crecen.

No es posible discutir la pedagogía de la sensibilidad sin confrontar las emociones recibidas por la modernidad, su filosofía de la vida, la ciencia, el conocimiento, lo que Adorno llama "indiferencia burguesa" y su relación con la demás basada en el conocimiento de los demás, las relaciones con los demás.

ideas de vida, relaciones con el medio ambiente, otros pensamientos, comprensión de otros pensamientos y sentimientos, amistad y amor, así como otros objetivos, y aspectos sociales y políticos del trabajo académico (Delors, 2022).

Reyes (2023), Los docentes deben encontrar formas de incentivar a los estudiantes a practicar valores, es decir, a crear conocimiento entre los estudiantes, y para ello.

- **Evitar la sanción y el castigo y motivar la conversión**

Estas palabras comunes representan otro acto de enseñanza de San Francisco que ha sido ampliamente estudiado por la psicología y la pedagogía contemporáneas. Está comprometido con la educación no violenta y enfatiza la necesidad de cambiar comportamientos basados en el estímulo. Por ello, invita al uso de importantes herramientas apoyadas en otros conceptos epistemológicos y didácticos que puedan frenar el miedo en el proceso educativo. En el horizonte de San Francisco, sólo la bondad natural, el fuerte amor por las personas y un alto grado de confianza en sus capacidades, en su capacidad para reconocer los errores y responder a las razones que reciben son suficientes a este respecto.

- **Promover el cambio**

El espíritu pedagógico heredado en San Francisco es brindar educación no violenta y alentar a los estudiantes a cambiar su comportamiento mediante el estímulo. Nos basamos en una enseñanza que ayuda a lograr cambios positivos, animando a los estudiantes a reconocer sus errores y sentir la necesidad de cambiar sus vidas. Calle. Como Francisco, nos acordamos de orar aquí cuando logre cambiar a nuestro ladrón. Como docentes en la fe cristiana, oramos a Dios para que nos dé la sabiduría para lidiar con el comportamiento inapropiado que pueda surgir entre los estudiantes a través de diversas ideas que hemos encontrado u obtenido de nuestras experiencias y resultados con docentes y empresas.

- **El ser persona: Acoger a todos por igual**

Esta es una clara indicación de que Francisco es bienvenido, y ahora vemos que debe cambiar la forma en que comienza su vida, pasando de una misión personal a una misión de hermandad. Cuando se da cuenta de que está rodeado de hermanos y hermanas de diferentes razas, clases sociales, escuelas y estilos de vida religiosos, lo que tienen en común es el deseo de vivir según ideas evangélicas como él. Nadie se queda atrás, pero comienzan a hacer planes para la vida y deciden algunos pasos urgentes, como se menciona en la vida anterior de Tomás de Serrano (30-34) y la Legión de los Tres Compañeros (46). Francisco es libre de triunfar si así lo desea. Continúe viviendo solo, trabajando para los leprosos cerca de la iglesia de San Damián, o retírese y viva solo como una persona entregada a la oración, dando paz a quienes la buscan. Pero Francisco aceptó a los hombres y mujeres que Dios le envió, creyendo que eran dones de Dios ("El Señor me dio a mis hermanos", dijo en el capítulo 14 del Nuevo Testamento). Su grupo aceptó gradualmente la misión hasta que se convirtió en un verdadero creyente.

2.1.4. Relación de San Francisco consigo mismo.

A partir de las experiencias de San Francisco es muy difícil resumir, podemos mostrar cómo el tiempo transcurre entre dos períodos correspondientes, a saber, el inicio y el final de su proyecto de vida. Estas son las experiencias o situaciones más importantes en las que se puede llegar a conocer a una persona que conoce su propia verdad, separada del mundo, separada de sí misma. No escapa del mundo, elimina todos los obstáculos externos, como dice la Biblia: "Ve a tu habitación" y encuentra las respuestas a los problemas que estás teniendo. La primera posición, tal como la escriben los biógrafos, puede llamarse con razón "la búsqueda de identidad y cambio". No es más que el comienzo de un nuevo camino por el que caminarás y descubrirás lo que debe suceder en tu vida diaria. Al romper con el pasado, la herencia aceptada y las expectativas del orden social, Francisco crea un proceso de importancia personal. Esta salida es confusa y sorprendente porque implica no sólo un cambio de comportamiento sino también un cambio en la propia agencia. Francisco entró en un estado de aislamiento que requirió

aislamiento físico. Poco a poco estas cosas se irán revelando como un espacio de libertad interior y de conexión con el prójimo.

2.2. Antecedentes de la Investigación

1 Se analizó diversos antecedentes, trayendo como resultado diversos trabajos investigativos que guardan relación con nuestro Proyecto de investigación.

2.2.1. Internacionales

3 Valladolid & Zariano (2023), estos autores desarrollaron su estudio donde la finalidad principal es aplicar “Acciones lúdicas para fortificar la autonomía” en escolares infantiles de cuatro años de la I.E. N°440 de Pimentel el estudio en referencia a su metodología es de enfoque cuantitativo, diseño experimental de tipo aplicada descriptiva, en la que se estableció un equipo muestral de 16 escolares en la que se usó una lista cotejable con 15 ítems para el variable de autonomía de los infantes, las que se aplicaron antes luego después de la aplicación de la estrategia que consistió en una serie de actividades lúdicas, que puedan permitir mejor la autonomía para lo que se emplearon 12 sesiones. de las derivaciones descriptivas se percibió que el 44% están en proceso y 19% en inicio finalmente 37% se encuentran en logro en la autonomía estudiantil, luego se aplicó el post test donde el nivel logrado está al 100% de los infantes 11 son autónomos, de lo que se concluye que: el taller de las actividades lúdicas fortaleció en los escolares de manera significativa.

42 Cordero (2022), en su tesis titulado: “La agresividad en los escolares”. Una revisión de la literatura científica del 2015 al 2020. El propósito de revisar los datos de las investigaciones de 2015 a 2020 es comprender la violencia contra los jóvenes estudiantes mediante el examen de estudios de 2015 y 2020. Se trata de encontrar los fundamentos y opiniones dadas por diferentes autores sobre los temas anteriores. Para ello, se utiliza un riguroso proceso basado en criterios de búsqueda para seleccionar siete artículos que cumplan con los criterios anteriores utilizando una variedad de opciones. Una de las conclusiones más importantes extraídas es que las niñas tienen menos probabilidades de mostrar signos de violencia y que la violencia de los padres contra los niños se asocia con más

87

violencia física, lo que puede generar más resentimiento y violencia, incluida la física, emocional, la hostilidad, entre otras

47 Baldeón (2022), en su tesis de maestría “Crianza y conducta agresiva en niños y niñas de 4 años de la escuela primaria N° 632”. Villa Salvador, 2022. Comentario social mediante un diseño no experimental en el que participaron 110 niños y niñas de 1 a 4 años, involucrando a sujetos de la I.E. N°. 628, Pachacamac, Villa, Ciudad de El Salvador, la muestra se tomó de todas las encuestas poblacionales y las herramientas utilizadas para la recolección de datos son: Escala de Estilo de Crianza, Son 30 ítems adaptados a la realidad y edad de la población. y evaluación de la conducta agresiva, compuesta por 20 ítems. Para determinar la validez de estos 6 instrumentos se utilizó el Arpa de Cronbach, el cual se encarga de determinar el peso promedio de la relación entre diferentes ítems (o elementos) en una encuesta segmentada. Son verdaderos expertos. En conclusión, según los coeficientes de correlación, los resultados muestran que no existe relación entre el consentimiento de los padres y la conducta agresiva.

7 Quiñonez (2021), “Participación den juegos infantiles en el ámbito escolar en Educación Inicial I Paralelo ‘A’ y ‘B’, Unidad Educativa Francisco Flor Urbana Ambato. En la Universidad Técnica de Ambato. El objetivo principal es la Unidad Educativa Francisco Flor ‘A’ y 'B' "es determinar los resultados del juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de la clase". Este proceso educativo es exploratorio, lo que permite al investigador intervenir y comprender el problema, identificar sus causas, crear hipótesis, identificar la marca. objetivo y encontrar un posible cambio al problema: la cooperación desempeñada durante la investigación es rara por parte de los profesores, los estudiantes. En conclusión, se ha demostrado que el juego cooperativo continúa reduciendo el comportamiento agresivo que a menudo ocurre al hacer algo especial, al mismo tiempo que permite que los niños desarrollen buenos hábitos para ellos y para los demás que ayudan a mejorar el ambiente escolar. Estudiantes, no tengan miedo de interactuar adecuadamente y disfruten jugando sin competencia.

2 Casa (2019), en la tesis “Elaboración de un manual de estrategias lúdicas para controlar la agresividad escolar entre los niños/as del primer año de educación básica de la escuela Juan Manuel Lasso de la parroquia de Tanicuchi

Barrio Rioblanco de Lasso de la provincia de Cotopaxi cantón Latacunga en el periodo 2013-2014”. Tesis pregrado de la Universidad Técnica De Cotopaxi de Ecuador. Se realizó con el propósito de controlar la agresión escolar existente en los niños/as. Los métodos utilizados inductivo y deductivo ya que se parte de un problema demostrado durante el proceso investigativo. Para la recolección de datos, se realizó una encuesta a los señores docentes, los padres de familia y una ficha de observación a los niño/as que ha permitido desarrollara actividades adecuadas para lograr el control de la agresión escolar. Llega a concluir que Los comportamientos agresivos manifestados por los niños/as pueden ser controlados con el desarrollo de las estrategias lúdicas esto permitirá una integración de los alumnos donde fomente verdaderos lasos de amistad. También Las estrategias lúdicas nos permiten controlar los comportamientos inadecuados en los niños/as a su vez permitir que el proceso de enseñanza aprendizaje sea de mejor manera por la lúdica es una actividad placentera para los niños.

2.2.2. Nacionales

Choquehuanca y Quispe (2022), realizaron un estudio titulado “Juegos cooperativos para reducir la agresividad”, en niños y niñas de 4 y 5 años” I.E.P. John Nash, Juliaca, cuyo objetivo es determinar el efecto de la colaboración sobre la inteligencia pensante. El proyecto actual es de tipo semi experimental y se aplicó a 14 estudiantes de ambos sexos. La recolección de datos se realizó con pruebas previas y posteriores y se crearon 4 clases. Los resultados mostraron en el pretest que el juego cooperativo tuvo un impacto en la inteligencia de los niños; El 50% de los niños obtuvo una B y el 50% una C, pero tras utilizar juegos cooperativos el 71,43% obtuvo una C.

López (2022) presentó su tesis de pregrado titulada “Utilizando el juego cooperativo para reducir el mal comportamiento en niños de 4 años” presentada por la Fundación Infantil IE Perú-Piura, 2020. Realizada en la Universidad Católica de Chimbote en Los Ángeles. El objetivo general es: I.E Fundación por los niños del Perú Piura - Determinar cómo el uso del juego cooperativo ayuda a reducir la violencia entre los niños de 4 años de Piura. La investigación se realizó con este fin y es particularmente descriptiva porque su objetivo es comprobar el impacto en un grupo de estudiantes para explicar las consecuencias de la violencia

28
2
2

en niñas y niños de 4 años. Fundación Niño Perú" â Piura Los resultados de este estudio se enfocaron en cómo el uso de juegos cooperativos puede ayudar a reducir el mal comportamiento en niños de 4 años de la Fundación Educación Niño Perú. Nombre del pretest de este estudio: realizado con un grupo Siga estos pasos para el pretest y postest: a) use el pretest (O1) para medir la variable dependiente, b) use el tratamiento o variable (X), y finalmente c) use el postest (O2)) para medir la diferencia entre las variables, para medir "daños al equipo", 100%. Es cierto que el 36% de los participantes se encontraban en el estado inicial del proceso y el 32% en la etapa de finalización después de utilizar el juego cooperativo; alcanzaron un nivel de éxito de 45/100%, ya no dañaron sus pertenencias ni las de sus amigos, y el uso del juego cooperativo ayudó a reducir la violencia I.E 'Niños del año en la Fundación por los Perú-Piura, porque estos. En conclusión, los juegos pueden apoyar el proceso de socialización y conducir a la expansión de la convivencia de las personas, donde los jugadores dan y reciben ayuda apoyando el objetivo.

1

Rosales (2019), I.E.I. Realizó un estudio social denominado "Juego de Participación" para estudiantes de cuatro años. N° 1777 "Divino Redentor" fue creado para demostrar que la práctica de juegos cooperativos era necesaria para potenciar el desarrollo social. Por otro lado, el trabajo es del tipo aplicación y tiene un modelo de diseño que incluye 30 ítems como herramienta y utiliza evaluación social. Los resultados del grupo de prueba mostraron que el 37,5% de los niños en la etapa principiante, el 62,5% de los niños en la etapa de proceso y el 75% de los niños en la etapa de logro después del uso de juegos cooperativos; Del mismo modo, no se observó ningún cambio significativo en la prueba fuera del grupo de control.

10
23
51

Maquera y Velásquez (2019), realizaron un estudio denominado "Juego de Participación" para desarrollar la imaginación de niños de 5 años. Especial Primero I.E Shammah Mariano Melgar Región Arequipa -2019, su propósito Desarrollar habilidades de pensamiento en Niños de 5 años, el programa. Cuenta con 8 actividades diseñadas para mejorar las relaciones y relaciones interpersonales. Este estudio utilizó un cuestionario para medir las capacidades cognitivas de un grupo de prueba de nueve niños. Se concluyó que la participación

en el juego tiene un impacto significativo en el desarrollo emocional de los niños de 5 años.

4 Guerra (2019), en su trabajo de investigación titulado “Intervención Educativa de Juegos para mejorar la Psicomotricidad en niños de la Institución Educativa Inicial 846 de la Comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019”, su tesis empleó con el objetivo de demostrar si la intervención educativa de juegos mejora la psicomotricidad en niños de la institución educativa inicial 846 de la comunidad de San Pedro de Washalado de Loreto, 2019, estudio de tipo cuantitativo explicativo de diseño pre experimental; con una población muestral de 9 niños y tipo de muestreo no probabilística por conveniencia, donde se utilizó el instrumento de lista cotejo TEPSI y obteniendo como resultado se demuestra que la psicomotricidad es altamente significativa bilateral de ($p=0,000$) y están en un 77,8% normal, similitud se establece en las dimensiones: coordinación (100,0%), lenguaje (66,7%) y motricidad (88,9%) que se encuentran en normal y resulta altamente significativo ($p = 0,000$) después del tratamiento. Finalmente, se concluye que la intervención educativa con juego demuestra una alta significancia bilateral ($p<0,05$) en la variable objeto de estudio.

sin referencia

1
2
62
1
1
Flores (2019), en la tesis "El juego cooperativo reduce el comportamiento agresivo en niños de cuatro años en un entorno educativo". Tesis de Licenciatura en la Universidad Católica de Santo Toribio de Nograro Viejo. El objetivo es demostrar que el juego cooperativo puede reducir el comportamiento agresivo en niños de 4 años. Este estudio fue diseñado como un estudio exploratorio. La población estuvo representada por 52 estudiantes de 4to grado, y la estructura educativa comprendió el Grupo 'A' y el Grupo 'B', con un total de 26 niños en cada clase. Se elige de forma deliberada y no probabilística. En resumen, la aplicación de juegos cooperativos pretende reducir la resistencia del juego y de la vida cotidiana fomentando el comportamiento social, la cooperación, la comunicación y la solidaridad.

2.3. Bases Teóricas

2.3.1. Juegos cooperativos

Wadsworth et al., (2021), afirmaron que los juegos cooperativos existen desde la antigüedad, es decir, desde el nacimiento del hombre. Este tipo de juego te permite superar desafíos, disfrutar de un mismo juego y trabajar en equipo. Hay juegos en los que los niños pueden participar, como los tradicionales juegos de equipo. En estas actividades, los niños pueden cooperar, socializar, respetarse unos a otros y generar resultados, por lo que deben implementarse como parte de la enseñanza en la escuela. Las redes sociales son buenas. A través de estas actividades, pueden expresar y expresar sus pensamientos y sentimientos en la vida real. Sin embargo, muchos adultos creen que jugar es solo un pasatiempo y una rutina que se utiliza como complemento al trabajo docente del Tipo de Juego Menor.

Por otro lado, Mateo & Jeres (2021) sostienen que en este tipo no hay ganadores ni perdedores. de juegos, porque todos participan de la diversión sin ser excluidos. Dice que asistió y nadie quedó fuera de la reunión.

2.3.2. Dimensión del Juego Cooperativo

a. Dimensión 1: Aceptación.

Cebilla et al., (2021) afirman que el desarrollo de habilidades cognitivas es la base de la cooperación, las relaciones, el compartir, la búsqueda de objetivos, la resolución de problemas y las actividades, tanto del juego en equipo como de la cooperación.

b. Dimensión 2: Participación.

Inomjonovna y Erkinovna (2023), afirman que este tipo de juegos no es único, al contrario, une a todos los participantes, talentosos e incompetentes, todos son importantes para la acción, en este juego todos se apoyan, todos triunfan, todos aceptan lo que no tienen algo, pero en el siguiente artículo intentan encontrar soluciones para superar esto que provienen de cambiar ideas, pero no cambiar el contenido del socio.

c. Dimensión 3: Diversión

Tersi y Matsouka (2020), afirma que lo importante es que este juego tiene garantizada la diversión, lo que significa que todos los que participan, cooperan, mantienen buenas amistades y relaciones, se caracterizan por el buen comportamiento y, sobre todo, por la dedicación de todos los integrantes. Todos los aspectos del cuerpo están interrelacionados, por lo que es importante enseñarles a hablar, así como a producir sonidos, tamaños y colores: las habilidades sociales también se pueden aprender a través de la actividad.

2.3.3. Categorías de juegos cooperativos

Son distintas las categorías de juegos cooperativos que actualmente se utilizan y las mismas se explican a continuación, de acuerdo con lo formulado por Zabala y Novoa (2023):

- **Juegos de Comprensión Verbal:** Zabala y Novoa (2023) afirman que es este tipo de juego el que permite reconocer y diferenciar el lenguaje. Por ejemplo, cuando un niño pregunta dónde está su padre. Lo buscará y lo sabrá y cuando le des el nombre de un objeto lo sabrá y lo encontrará y pasará lo mismo.
- **Juegos de Expresión Oral:** Zabala y Novoa (2023) Son el tipo de juegos que nos permiten tomar sonidos y analizar sus significados. Inicialmente se prepararon juegos preverbales como hablar y cantar, en los que los bebés repetían y emitían sonidos, y luego se presentaron juegos como determinar la función, el color y el nombre del producto junto con palabras apropiadas para su edad.
- **Juegos de Fantasía:** Este tipo de juego permite al niño sumergirse en la imaginación del entorno, separarse de la realidad y permitir que todo se haga según los deseos del grupo. El niño pensará en todo aquello de lo que necesita hablar, creando historias y narrativas personales basadas en las instrucciones o ideas del profesor. Beneficios de la industria del juego: son la diversión de jugar en compañía y socializar con los demás.

2.3.4. Peculiaridades del juego cooperativo

La teoría Saleme et al., (2020) dice que el lenguaje se puede adquirir mediante el proceso de condicionamiento, en el que el sujeto puede adaptarse a la complejidad de sus experiencias y nuevas conductas, es decir, mediante castigos y apoyos externos.

La teoría sociolingüística considera que a través del proceso de internalización de modo que el conocimiento se forma correctamente a través de la interacción cultural y social y luego se internalice en los estudiantes para lograr un gran éxito. Se concluye que el lenguaje comienza con las relaciones y es la base fundamental para una comunicación, conversación y relaciones exitosas, por lo que su ausencia tiene pocas probabilidades de curarse (García, 2022).

2.3.5. Dimensión agresividad

Según Melikboboyevich y Yusufaliyevna (2024) es una tipología que utilizan los docentes para evaluar el habla de los estudiantes e incluye componentes semánticos, fonológicos, pragmáticos y sintácticos.

- **Dimensión 1: Agresión física**

Rosyati et al., (2020) precisaron que cuando los padres se portan mal o se vuelven más violentos dentro de la familia, pueden tener efectos físicos de su depresión, y la depresión también puede afectar a los bebés que pueden volverse violentos con sus amigos. La violencia física ocurre a lo largo del año escolar a través de una variedad de ataques como golpear, pellizcar, empujar, tirar y, en ocasiones, intentar acceder a juguetes valiosos.

- **Dimensión 2: Agresión Verbal**

Ersan y Tok (2020) afirmaron que en la conversación los padres necesitan adaptarse, y si no se hace la adaptación a tiempo, algunas palabras inapropiadas pasarán a formar parte de su lenguaje; por lo tanto, el papel de los padres es importante.

- **Dimensión 3: Autoagresión**

Cocca et al., (2020) afirmaron que la autolesión son traumas que no son recordados por la propia persona, que empiezan a llamar la atención, a veces incluso llamar la atención de los padres, y no es ésta la razón de su gravedad. personaje. Esta condición puede eventualmente conducir a la muerte, como por ejemplo al suicidio.

2.4. Definición de términos básicos

- A. Comportamiento:** Se refiere a lo que el organismo hace o dice de forma independiente e incluye factores tanto internos como externos. El comportamiento es la forma en que una persona o un cuerpo se comporta en relación con su entorno o mundo de estímulos. La conducta puede ser inconsciente o inconsciente, voluntaria o involuntaria, pública o privada, según la situación que la afecte (Hay et al., 2021).
- B. Juego:** Es la forma en que los niños aprenden a socializar, pensar, resolver problemas, madurar y, lo más importante, a divertirse. El juego conecta a los niños con sus emociones, su entorno, sus padres, sus familias y el mundo. Es una acción o trabajo voluntario realizado en un lugar y tiempo determinado, según libre consentimiento, pero según reglas absolutamente necesarias, con corazón, alegría y conscientemente diferente de la vida real.
- C. Juego cooperativo:** No sólo fomentan la participación, sino que también promueven beneficios como los beneficios sociales y permiten que los participantes en los deportes estén más satisfechos con su uso y sus habilidades, promoviendo así el desarrollo personal y la búsqueda de una buena visión personal (Pellegrini, 2021). Es práctico, los niños empiezan a jugar juntos sin involucrar a nadie más y consiguen objetivos comunes
- D. Agresividad:** Es un problema de conducta que afecta el desarrollo de los niños. Implica atacar física, emocional o mentalmente a personas u objetos para expresar enojo o desaprobación ante cualquier situación (Wessells et al., 2021). La agresión resulta de una relación de interés o de la intersección de dos cosas en respuesta a una necesidad, situación, objeto o experiencia. El conflicto es una cuestión de desacuerdo entre dos participantes, cuando la herramienta es inconsistente o falla, el conflicto será violento.

- E. Autoagresión:** Es el comportamiento que causará que se lastimen o se dañen a sí mismos. Esto significa que un niño quiere imponer su voluntad a otro niño que quiere evitar el abuso. La autoagresión puede ser verbal o físico y por tanto causar daño emocional y físico a los demás. Algunos ejemplos incluyen golpear, pellizcar, regañar, maldecir, morder o arañar. La mayoría de los niños experimentarán comportamientos agresivos de vez en cuando, lo cual es parte del desarrollo infantil.
- 46** **F. Conducta:** La conducta es lo que el organismo hace o dice, incluyendo bajo esta denominación tanto la actividad externa como la interna, de acuerdo con su propia terminología. Moverse es una conducta, pero también lo es hablar, pensar o emocionarse (Laguna et al., 2020).
- 53** **G. Diversión:** Es una actividad de ocio, siendo el ocio tiempo discrecional. La "necesidad de hacer algo para recrearse" es un elemento esencial de la biología humana y la psicología. Las actividades recreativas se realizan a menudo por disfrute, o placer. Se trata, por tanto, de la apreciación de alguna experiencia como un fin en sí mismo, siendo un valor no instrumental, auto justificado o auto motivador (Muñoz et al., 2020).
- 54** **H. Aceptación:** En su forma más básica, la aceptación se refiere a la disposición consciente y voluntaria de acoger, tolerar o reconocer una situación, pensamiento, emoción o aspecto de uno mismo o del mundo que nos rodea, sin intentar cambiarlo o evitarlo. Para que una persona pueda alcanzar su máximo potencial y autorrealización, necesita experimentar lo que él llamó "aceptación positiva incondicional" por parte de su terapeuta. Esto significa que el terapeuta acepta y valora al paciente tal como es, sin juzgarlo ni criticarlo (Li et al., 2024).
- 12** **I. Socialización:** Proceso de adquisición, interiorización e integración en la personalidad del individuo, de los valores sociales y las normas de comportamiento propios del grupo social o comunidad a la que pertenece, con el fin de posibilitar su adaptación al contexto social. Escobedo (2020) El proceso de socialización es parte del desarrollo cognoscitivo y moral del individuo, marcado por diferentes etapas secuenciales en las cuales el niño va comprendiendo las normas del mundo adulto.
- 17** **J. Participación:** Es la capacidad para expresar decisiones que sean reconocidas por el entorno social y que afectan a la vida propia y/o a la vida de la comunidad en que uno vive (Rogger, 2020).

6

CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis General

HG: Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de la reducción de agresividad en niños del nivel inicial de la I.E.P “Emanuel” 2024

2

3.1.2. Hipótesis Específicas

HE01: Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en la reducción de agresividad en su dimensión física.

1

HE02: Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en la reducción de agresividad en su dimensión verbal.

1

HE03: Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en la reducción de agresividad en su dimensión auto agresión.

1

HE04: Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en la reducción de agresividad en su dimensión axiológica.

3.2. Variables

104

3.2.1. Variable 1: Juegos cooperativos

15

De acuerdo a lo que dijo García et al., (2021) “el juego cooperativo solo se necesita la responsabilidad grupal, donde un jugador puede tomar una actitud pasiva durante la realización de la actividad sin que esto afecte de forma negativa a la consecución del objetivo común”. (pág. 67) Como señala el autor el juego cooperativo se guía en el trabajo en equipo, sin que perjudique la forma en que un participante ejecute dicho juego, ya sea física o emocionalmente. Tener conocimientos en una o más áreas que conduzcan al desarrollo mental, biológico y emocional que apoyen el desarrollo integral de los docentes, de modo que todos cuenten con habilidades útiles y prometedoras para desempeñar tareas de venta presencial. Recuerda superarlo. porque este es un estudio realizado por otros. presión, recursos locales y falta de conocimiento técnico y capacitación.

1

3.3.2. Dimensiones de las variables:

a. Dimensión 1: Aceptación

8 Villanueva y Bedoya (2019), señala que la aceptación es cuando una persona acepta la situación y acepta su actuar. Que el juego es una forma de auto conocerse tanto de forma física, social, y emocional. Mediante el juego y las experiencias que se presentan durante su práctica es que la persona se puede reconocer y trabajar en sus fortalezas y debilidades, el juego posibilita la auto evaluación tanto física, como personal y emocional en la persona. La autoestima “es el valor que tiene uno de sí mismo” y se va desarrollando desde el inicio de la vida y depende de la seguridad, el cariño y el amor que reciba por parte de la familia y de las personas que lo rodean, ello fortalece el amor propio de sentirse querido, estimado y respetado, la autoestima no es innata se va adquiriendo y está surgiendo y crecerá constantemente durante las etapas del desarrollo de la persona. También podemos decir que es resultado de hechos vivenciados a lo largo de nuestra vida.

9 En el ámbito de la educación preescolar, Lozano (2019) propuso una educación disruptiva a través del juego en el Centro de Atención Integral (CAI) Albert Einstein. Su enfoque se centró en el uso de estrategias de juego para mejorar la educación preescolar. Su investigación señaló que el juego puede ser una herramienta efectiva para promover un aprendizaje más dinámico y significativo, citado por (Espinoza et al.,2023).

b. Dimensión 2: Participación.

3 Cangalaya (2020) menciona que este tipo de juegos no son únicos, al contrario, reúnen a todas las personas talentosas e incompetentes involucradas en este juego, todos son importantes, todos se apoyan y todos tienen éxito, todos aceptan que no tienen nada en su poder. Sin embargo. En el siguiente artículo intentan resolver este problema cambiando sus ideas, pero nunca cambian el principio común.

c. Dimensión 3: Diversión.

Cabello (2021) afirma que lo más importante de este juego es divertirse, lo que significa que todos cooperan, cooperan, mantienen buenas amistades y relaciones, demuestran buen comportamiento y, lo más importante, el compromiso de todos los integrantes.

3.2.3. Variable 2: Agresividad

77 Pariona (2020), menciona que la palabra "agresivo", que proviene del
79 vocablo latino "agredía", que significa "derecho". La violencia es uno de los
1 problemas de conducta que hacen que los niños se conviertan en seres
desarrollados. Implica atacar física, emocional o mentalmente a personas u
objetos para expresar enojo o desaprobación ante cualquier situación. La
violencia surge de una relación de interés o del cruce de dos cosas frente a una
necesidad, situación, objeto o idea. El conflicto es una cuestión de desacuerdo
entre dos participantes, cuando la herramienta es inconsistente o falla, el
conflicto será violento.

3.2.4. Dimensiones de las variables:

a. Dimensión 1: Agresión física

1 Amaro (2019) señala atacar a otras personas usando su cuerpo o
propiedad. Cuando hablamos de niños, la mayoría de las veces matan a otros
niños con sus cuerpos. Esta forma de agresión es un intento de obtener,
controlar o impedir una acción o comportamiento deseado sin dañar a otra
persona. En el mejor de los casos, podemos decir que los niños pelean o
pelean por conseguir juguetes o cosas que quieren, les arrancan el pelo o les
muerden. Estas acciones no pretenden causar daño, a menudo se evitan para
lograr el objetivo de pérdida. Usar fuerza y amenazas, patear, golpear,
sujetar, empujar, aplastar, aplastar, empujar, morder, etc. Controlar u obligar
a otros en contra de su voluntad amenazando sus cuerpos.

b. Dimensión 2: Agresión verbal

38 Cabello (2020), Este tipo de agresión se refiere a una respuesta emocional como mal comportamiento, amenazas o violencia. De esta manera, existen tres tipos de crítica: crítica, crítica y despectiva. La crítica al malhechor es indirecta al comentar negativamente sobre sus actividades o comportamiento. Dado que el insulto es la forma más grave de agresión verbal, en este caso la víctima es atacada directamente con palabras duras y malas palabras.

c. Dimensión 3: Auto agresión

1 Curo (2023), afirma que la autolesión, la automutilación y la autolesión son conscientes, egocéntricas y, a veces, centradas en los padres no es la causa de su comportamiento agresivo. Puede provocar la muerte, como el suicidio.

101 3.3. Operacionalización de las variables

(Matriz operacional en la página siguiente)

Tabla 1

Matriz de operacionalización

Variable del estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Juegos cooperativos	Cueva (2020) manifiesta que los juegos cooperativos se definen como un instrumento que se puede utilizar en el aula de clases con la finalidad de alcanzar los objetivos siendo coordinada, comunicativa e inclusivo. Buscando reducir la agresividad y que faciliten un encuentro con los niños y niñas.	Para evaluar la variable juegos cooperativos, se elaboró un instrumento, considerando los aspectos conceptuales expuestos por Quintana y Muguerza (2019), quienes consideraron las aceptación, participación y diversión, como componentes que se consideraron como las dimensiones en la presente investigación. Estos son los resultados obtenidos de la aplicación de directrices de observación que evalúan 5 dimensiones: cooperación (construida por 20 artículos), participación (artículo 14) y diversión (artículo 22)., Nunca (1), casi Nunca (2), a veces (3), casi Siempre (4), siempre (5)	<p>Aceptación</p> <p>Participación</p> <p>Diversión</p>	<p>Incluye a sus compañeros en el juego</p> <p>Reconoce sus propios límites</p> <p>Confía en sus compañeros</p> <p>Participa en los juegos con seguridad</p> <p>Juega con sus compañeros(as)</p> <p>Disfruta del juego</p> <p>Demuestra placer al final del juego.</p> <p>Se muestra activo al final del juego</p>	<p>Nunca (1)</p> <p>Casi Nunca (2)</p> <p>A veces (3)</p> <p>Casi Siempre (4)</p> <p>Siempre (5)</p>
Agresión	La agresividad es un proceso de comportamientos que consiste en el sentimiento de odio, deseos de dañar a agredir a otra persona, demostrando así sus emociones del niño y que puede perjudicar a los demás. Conjunto de patrones de actividades que pueden manifestarse con intensidad variable incluyendo desde la pelea hasta gestos o expresiones verbales (Valqui, 2019).	Respecto a la segunda variable agresión se trabajó de acuerdo con lo planteado por Pérez (2020), siendo el instrumento elaborado por la investigadora, considerando tres dimensiones de acuerdo con el marco teórico sustentado por el autor agresividad física, agresividad verbal y auto agresión, corresponde a escala ordinal y su aplicación está prevista. Estos son los resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario para evaluar las competencias agresividad que evalúa 3 dimensiones: agresividad física (artículo 0), agresividad verbal (artículo 19), auto agresión (artículo 14). Nunca (1), casi Nunca (2), a veces (3), casi Siempre (4), siempre (5)	<p>Agresividad física</p> <p>Agresividad verbal</p> <p>Auto agresión</p>	<p>Empujones</p> <p>Pellizcar</p> <p>Morder</p> <p>Insultos</p> <p>Burlas</p> <p>Mentitas</p> <p>Se tira al suelo, dando patadas al piso</p> <p>Se jala los cabellos cuando están enfadados</p> <p>Tira sus cosas cuando está molesto</p>	<p>Nunca (1)</p> <p>Casi Nunca (2)</p> <p>A veces (3)</p> <p>Casi Siempre (4)</p> <p>Siempre (5)</p>

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

4.1. Enfoque de la investigación

Como investigadores, utilizamos métodos cuantitativos en nuestros estudios porque los datos que recopilamos son numéricos y podemos utilizar métodos estadísticos y sus interpretaciones para obtener mejores resultados. Los métodos cuantitativos se centran en medir y cuantificar la gravedad del problema de investigación, pero para ello el investigador debe tener claro el problema. Las preguntas deben ser específicas. En este caso, los datos deben clasificarse y analizarse objetivamente. De esta forma se puede crear un modelo estadístico que pueda explicar el fenómeno. En otras palabras, pasamos de la teoría general a la práctica y la recopilación de datos.

Meléndez (2022) Se cree que muchos métodos no sólo ayudan a alcanzar los objetivos, sino que también incluyen pasos para formar y probar ideas a partir de la experiencia hacia los objetivos establecidos. En otras palabras, pasamos de la teoría general a la práctica y la recopilación de datos.

Carza (2022) considera que el enfoque cuantitativo no sólo ayuda a alcanzar una meta, sino que implica algunos pasos para formular y validar una hipótesis, por medio de la vivencia con el objetivo trazado. En otras palabras, trabajamos desde la teoría general hasta las aplicaciones y los datos recopilados empíricamente.

4.2. Método

72 Dentro del trabajo de investigación se ha utilizado el método hipotético-deductivo investigando si los supuestos que necesitamos en nuestros estudios de investigación están relacionados con los resultados que obtenemos de los experimentos directos en nuestro estudio.

Orbezo (2021), menciona sobre el método hipotético-deductivo, también conocido como método experimental, el cual es frecuentemente utilizado en las ciencias naturales. Esto incluye realizar experimentos directos en estudios para probar si los supuestos anteriores son verdaderos o falsos.

Mendoza (2022), utiliza el método hipotético-deductivo, permitiendo comparar lógica y crítica, es decir, teorías cuyos fundamentos se basan en investigaciones empíricas. Por tanto, este método puede ayudarnos a ampliar nuestro conocimiento comenzando con la deducción y luego comparando las ideas resultantes.

4.3. Tipo de investigación

Asimismo, se consideró una investigación de tipo aplicada porque ayuda a resolver los problemas específicos que se plantean para implementar la estrategia. Los resultados pueden brindar oportunidades de cambio e innovación en la educación, ya que conducen a nuevos métodos de enseñanza que mejoran la participación del estudiante. La investigación descriptiva se encarga de recopilar datos cuantificables que son susceptibles de ser utilizados para realizar inferencias estadísticas sobre la audiencia objetivo mediante el análisis de la información, este tipo de investigación se lleva a cabo a través de preguntas cerradas, lo que restringe la capacidad de proporcionar percepciones individuales (Camprubí & Castellanos, 2019).

El autor Arias y Covinos (2021,) mencionaron que la investigación aplicada, se enfoca en un problema con la intención de ser resuelto, con los cuales mejorará un ámbito específico que dará un gran cambio en la sociedad. Asimismo, es conocida por ser práctica, pero se conecta con la investigación básica, porque están sujetos a los resultados, considerando que es indispensable el marco teórico.

4.4. Diseño de investigación

Se considera un tipo de investigación aplicada porque nos ayuda a resolver preguntas específicas que creamos para utilizar nuestras ideas. Con nuestros resultados podremos ofrecer oportunidades para el cambio y la innovación educativos porque esto introducirá nuevas tecnologías de enseñanza e involucrará a los estudiantes, especialmente en la enseñanza de un nuevo idioma.

Valderrama y Jaime (2019), señala que el enfoque cuantitativo se refiere a los paradigmas que se encuentran dentro de su propio lenguaje y brinda superioridad en mucho tiempo. También, esta investigación posea las características en ser flexible y cambia a lo largo de todo el proceso de evaluación.

Evangelista (2020), nos menciona que la investigación aplicada se centra en el problema y tiene como objetivo resolverlo, mejorar un área específica y luego realizar un gran cambio para las personas. También se sabe que es eficaz, pero al estar relacionado con la investigación básica, se ve afectado por los resultados. Es importante que incluya el marco teórico.

A. Cuasiexperimental

5

El estudio correspondió a un diseño experimental que consta de dos pruebas: pretest y postest. La selección del grupo control y otros grupos experimentales no es aleatoria.

Ruggel (2020), señala que el experimento está diseñado para ayudar a una persona o investigación a recibir apoyo o tratamiento que se convierta en nuestro cambio personal y monitorear los efectos obtenidos de nuestro diferente.

Cortez (2021), dentro de un diseño experimental, los investigadores pueden variar una o ambas variables de aprendizaje para ver si los efectos del comportamiento de un individuo aumentan o disminuyen durante el aprendizaje.

Vadivia (2019), citado por Castillo (2021), se refieren a los cuasiexperimentos como una alternativa a los estudios aleatorios, que no son ensayos controlados. Se trata de un seguimiento experimental de dos grupos de intervención, uno con intervención y otro con un grupo control sin intervención.

Pedhazur y Schmelkin (1991), citado por Pérez, et. Al (2020) se refiere al experimento de Kasi un estudio que tiene un experimento, pero no un estudio de lo que no se les dio. El trabajo de un investigador es identificar e interpretar tratamientos que afectan a personas que aún se desempeñan de manera diferente.

10

Cuasi experimental de dos grupos no equivalentes con pre y post test

Tabla 2*Fórmula Cuasi Experimental*

OG1	x	HG1
OE4	-	HG4
OG1: Objetivo general		HG1: Hipótesis general
OG4: Objetivos específicos		HG4: Hipótesis específicos

4.5. Población y muestra**4.5.1. Población**

Jiménez (2022), define población como un conjunto infinito o finito de componentes que cuentan con una similitud de características que permiten aplicar el objetivo propuesto.

Paucar (2021), hace referencia que una población, es un grupo que poseen características específicas comunes, de modo que se obtiene una descripción que permita realizar conclusiones sobre el estudio.

La Institución Educativa “Emanuel”, cuenta con tres niveles, inicial, primaria y secundaria. Nuestra investigación que se aplicara para tal fin. Con un promedio de 398 estudiantes.

4.5.2. Muestra

El grupo poblacional se puede sub componer por grupos muestrales, en las que se interviene directamente aplicando instrumentos validados, de las que se consolida la información, de interés para el investigador. (Hernández & Livias (2019); para tal efecto aplicado la 23 fórmula se obtiene la cantidad de 20m escolares quienes brindaran esta información. Para poder conocer la muestra se debe considerar como subgrupo de la población, se requiere delimitarla para

definir criterios y conclusiones, por medio de la técnica del muestro, aplicando el tipo de muestreo no probabilístico.

a. Muestreo

Al selecciona el muestreo no probabilístico fue por haber considerado características iguales de nuestra población, como lo es el desempeño escolar del área en las estudiantes, por ello aplicamos criterios de selección. La elección estuvo enfocada al aula de 4 años nivel inicial, con un total de 55 estudiantes, estas pueden estar integradas por edades, géneros, grados o secciones criterio del indagador.

Tabla 3

Muestra

GRUPO	3EROG	3ERO H	TOTAL
EXPERIMENTAL	-----	35	30
CONTROL	30	-----	30
TOTAL:			60

Se utilizaron los siguientes criterios para la elegir la muestra de estudio de ambos grupos.

Criterios de inclusión para grupo experimental

Alumnas matriculadas de aula de 4 años de educación inicial de la institución educativa Emanuel

- Alumnas con asistencia regular.
- Desmotivación por el aprendizaje
- Horario pertinente sin interrupción

Criterios de exclusión

- Dificultad en el horario por actividades organizadas por la institución Educativa Emanuel.
- Empatía con el docente
- Tardanzas para dar inicio a las actividades de aprendizaje

4.6. Técnica e instrumentos de recojo de datos

Saucedo (2019) El proceso de recolección de datos incluye la selección de métodos que cumplan con los objetivos del estudio anterior. Esto está estrechamente relacionado con nuestros productos de investigación, modelos teóricos y métodos de trabajo. Por otro las técnicas de recopilación de datos se refieren a los procesos y actividades que permiten a los investigadores recopilar datos específicos que ayudarán a responder las preguntas de la investigación.

4.6.1. La Técnica:

Para Pachas (2021) La técnica tiene muchos instrumentos, incluida la ciencia. Estas herramientas pueden ser encuestas, listados, entrevistas o pruebas que nos permitan obtener información y realizar investigaciones.

Rojas (2019), hace referencia a técnicas que nos ayudan a recopilar información de las conversaciones entre entrevistados y entrevistados, y por tanto extraer información de ellas.

- **La Observación**, De acuerdo con Ruiz (2020). Este es uno de los pasos importantes en el uso del método de investigación. La recopilación de datos técnicos que confirman la realidad de la educación, habilidades y destrezas, así como ciertas actitudes y comportamientos, trabajo, amigos, comunidad, etc. se utiliza para evaluar.
- **Observación directa**, para Martínez (2020) es una forma de recopilar información sobre la investigación sin necesidad de buscar o cambiar directamente el entorno; porque si no se hace esto, la información no será exacta.

- **Observación participativa**, Para Valera (2022) esta técnica implica que el investigador explore el tema y comparta la información con quienes investiga, llamando así la atención con el conocimiento del deseo de comprender la ciencia.

4.6.2. El instrumento

De acuerdo con Pichis (2020) citado por Quinto et al (2021) nos indica que la mayoría de los métodos para obtener información incluyen formularios, encuestas, entrevistas, pruebas de comportamiento, etc. Contiene:

Prueba objetiva:

Castillo (2020), citado por Dassiell et al., (2021) se refiere a la evaluación objetiva como cualquier actividad que enseña y permite evaluar en la enseñanza. En ocasiones puede ser necesario evaluar determinados contenidos mediante pruebas adecuadas a las necesidades y capacidades de los estudiantes.

Cuestionario

Es una herramienta que le permite recopilar la información que necesita para identificar lagunas en su trabajo. Según Cortez (2020), mencionado por Sandiga et al., (2021), es un grupo de preguntas diseñadas para ser utilizadas con fines de investigación o entrevista y para obtener información de las personas, sin cuestionarse quién tiene razón o no.

Para Pampas (2019) esta herramienta se utiliza en investigaciones científicas para obtener información sobre el grupo. Contiene una lista de preguntas y opciones que los participantes deben completar.

El pre test son necesarias cuando hay un impacto en el trabajo y queremos verificar la efectividad de los cambios que realizamos. Esto nos permite recopilar información sobre el desempeño de los estudiantes. Tiene características que lo convierten en una herramienta importante para las escuelas (Gallegos, 2022).

Nosotros como investigadoras aplicamos el pre – test de nuestra variable II “Reducir la agresividad”, por medio del cuestionario, al aula control

y experimental, basadas en 20 ítems relacionados con tres dimensiones. Los primeros 10 ítems están relacionados con la comprensión y presentación oral, 5 ítems están relacionados con la comprensión del texto y los últimos 5 ítems están relacionados con el texto. Usamos, para obtener datos y poder comparar pruebas entre pruebas.

Nuestro post – test fue aplicado última al final del curso de pruebas; Aquí evaluamos nuestras dos variables usando 20 ítems. Una encuesta sobre "Educación inicial".

23 4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Excel

Según Mateo (2000), es uno de los ordenadores que permite realizar cálculos y analizar la calidad de datos simples y complejos. Utilizando este software podemos realizar cálculos aritméticos y gestionar datos matemáticos conectando líneas y columnas.

SPSS

Pariona (2019), Es un programa abreviado como SPSS, que significa "Sistemática para el Análisis Científico", con el cual podemos completar de manera más fácil y rápida nuestros datos y ser verificados por nuestro análisis de datos de nuestras dos variables. Al utilizar dichas estadísticas inferenciales, somos conscientes de la fiabilidad de nuestra herramienta.

Distribución de frecuencia

Vera (2000) lo primero que hacemos es analizar la encuesta y recogiendo los datos de la diferencia podemos determinar el número de valores cada vez que regresa. Se crea una lista para la distribución de frecuencias que nos ayudará a registrar los resultados y sus repeticiones respectivamente

Escala de estimación

Pumapillo (2020), Para nuestra investigación utilizamos la escala en nuestro estudio porque es un método simple que se usa frecuentemente en educación. En esta herramienta incluimos las calificaciones representadas por letras en nuestros estándares e indicadores que los estudiantes deben alcanzar en todas las materias.

Gráficos estadísticos

Para representar nuestros resultados, utilizamos las capacidades de la computadora para crear gráficos de los datos de nuestra investigación que podemos interpretar y mostrar directamente los resultados (Gutiérrez, 2019).

6 4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos

La investigación científica que realizamos se basa en estudios de cambio. Para construir una pregunta, trabajando la diferencia, longitud y escala de dos variables (V1 y V2) y tomando los indicadores, obtenemos una pregunta cerrada, multinivel (5 factores) reconocida por expertos y jurados de un lado. Realizamos un cuestionario donde recogimos la información de nuestras variables (Sifuentes, 2022).

A. Validez

Carbajal y Reyna (2020), al recolectar la escala obtuvimos información importante en el estudio y evaluamos su confiabilidad y validez. y someterlo a revisión de expertos para su aprobación.

B. Confiabilidad

Loyola (2020), citado por Carrasco et al (2019) para saber si la herramienta es confiable o no, se deben realizar pruebas para determinar si el producto es adecuado.

100 Por medio de la aplicación de nuestra encuesta en un aula piloto, obtuvimos un cálculo de la confiabilidad de nuestro instrumento a partir del coeficiente alfa de Cronbach (α) y, según nuestro estudio de diferencias, vemos que nuestras respuestas al producto se presentan de diferentes maneras.

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

En Donde:

K: El número de ítems

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

S_T^2 : Varianza de la suma de los Ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Tabla 4

Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio

Variable	Alfa de Cronbach	N° ítems
Juego de cooperación	0.881	20
agresividad	0.902	21

Nota: Base de datos de Prueba Piloto.

La tabla 4, Pueden apreciar nuestra primera variable Juego de cooperación, conseguimos un resultado por medio del Alfa de Cronbach la magnitud de 0.881, nos ha indicado que nuestro instrumento empleado ha sido confiable para la obtención de nuestros datos de estudio. Así mismo con nuestra segunda variable Aprendizaje del idioma inglés por medio del Alfa de Cronbach obtuvimos una magnitud de 0.902.

16

CAPÍTULO V: RESULTADOS

5.1. Presentación y análisis de resultados

5.1.1. Nivel Descriptivo

23

Los datos obtenidos para determinar los efectos actuales de las variables fueron determinados y proporcionados por la Facultad de Educación de Formación Docente de San Francisco de Asís de Chíncha en el año 2024 utilizando el análisis de datos SPSS, y luego de ser analizados y completados, se tuvo el siguiente rango:

Tabla 5

1

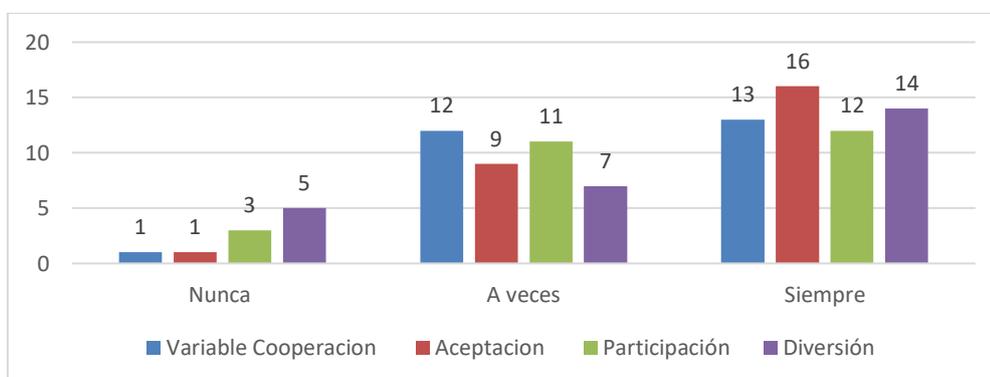
Resultados de la prueba pre test de la variable juego de cooperación y sus dimensiones

Niveles	Variable Juego de cooperación							
	Aceptación		Participación		Diversión			
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	6	10	3	79,1	10	36,5	7	65,5
Casi Nunca	2	15	5	5,3	15	4,3	8	6,21
A veces	3	29	3	7,17	20	20,7	14	7,13
Casi siempre	4	31	4	27,6	3	16,5	6	35,8
Siempre	5	15	5	8,14	2	28,2	15	4,30
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20,0	100,0

21

Figura 2

Resultados de la prueba pre test en la variable cooperación



Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 20 niños y niñas sobre la variable juego de cooperación, desde la opinión de la docente de aula, muestran que 6 (10%) nunca aplica convenientemente los juegos de cooperación, 2 (15%) tienen una apreciación que casi siempre y 3 (29 %) establece que a veces, mientras que 4 (31%) lo aplica casi siempre y finalmente 5 (15%) lo aplica siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel a veces de 3 (7,17%) para la dimensión aceptación, 20 (20,7%) para la dimensión participación, 14 (7,13% %) para la dimensión diversión. En donde se establece que la mayoría de los niños consultados tienen una apreciación que los juegos verbales a veces lo aplican para la mejora de sus aprendizajes.

Resultados del post en grupo experimental

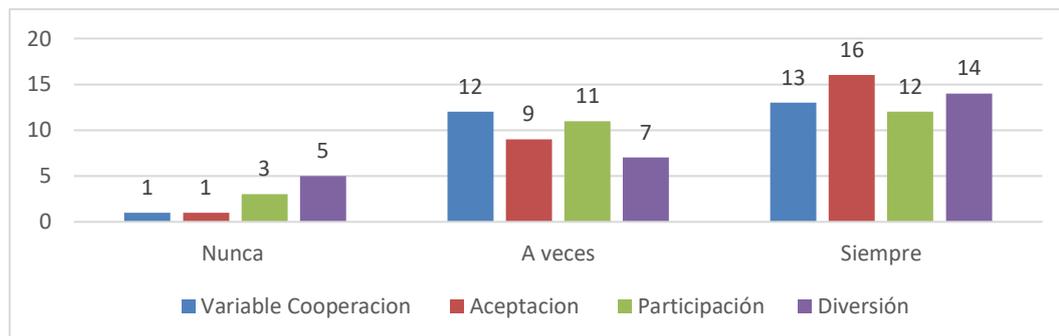
Tabla 6

Resultados de la prueba post test en la variable la variable juegos de cooperación con sus dimensiones.

	Variable							
	juego de cooperación		Aceptación		Participación		Diversión	
Niveles	F	%	F	%	F	%	F	%
Nunca	4	15.4	5	19.2%	2	7.7%	6	23.1%
A veces	10	38.5	7	26.9%	10	38.5%	8	30.8%
Siempre	12	46.2	14	53.8%	14	53.8%	12	46.2%
Total	26	100.0	26	100.0%	26	100.0%	26	100.0%

Figura 3

Resultados de la prueba post test en la variable cooperación con sus dimensiones.



Interpretación:

De acuerdo con lo observado en cuanto a la variable juegos de cooperación, se obtuvo 46% lo que significa que luego de aceptación de los estudiantes en su mayoría comprenden y realizan de forma correcta los juegos de participación empleados por el docente. En cuanto a las dimensiones de la variable se obtuvo que la mayoría de estudiantes 53% siempre consiguió efectuar las actividades del juego numérico, además, el 53.8% siempre realizó las practicas del juego de diversión, asimismo, el 46% siempre consiguió efectuar el juego de medidas. Lo que significa que después de la implementación del juego didáctico la mayoría de estudiantes logro comprender y realizar las actividades determinadas por el docente.

Tabla 7

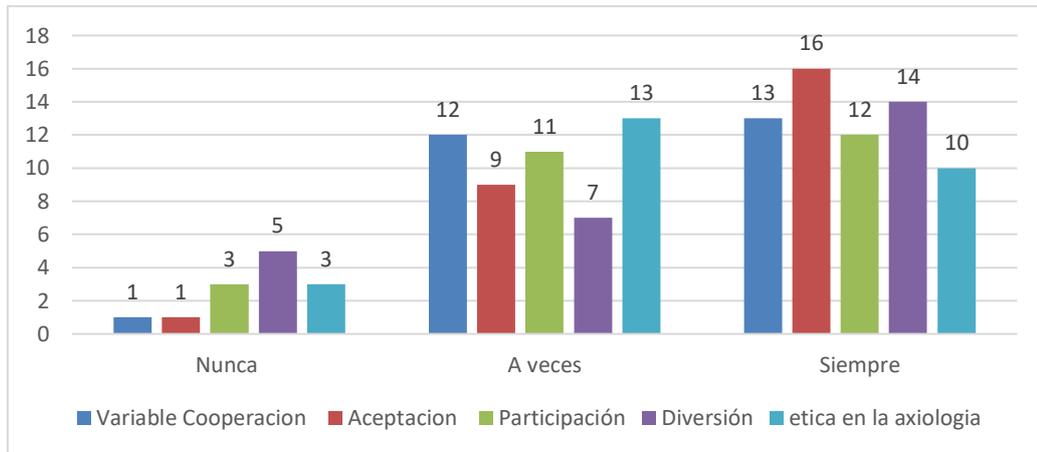
Resultados de la prueba pre test en la variable agresividad

	Variable Agresividad		Agresividad física				Agresividad verdad		Autoagresión		Ética en la axiología	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
Nunca	1	3.8	1	3.8	2	7.7	5	19.2	2	7.7		
A veces	12	69.2	9	57.7	14	76.9	9	57.7	8	61.5		
Siempre	7	26.9	10	38.5	4	15.4	6	23.1	10	38.5		
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20	100,0		

21

Figura 4

Resultados de la prueba pre test en la variable agresividad con sus dimensiones.

**Interpretación:**

De acuerdo con lo observado en cuanto la variable agresividad en una muestra 20 estudiantes, se obtuvo el siguiente resultado, a veces 69.2% lo que significa la gran parte de los estudiantes algunas veces se interesa y utiliza los materiales asignados para la dimensión agresión física. En cuanto **las dimensiones de la variable**, algunos **de los estudiantes** a veces 57.7% lograron realizar agresividad verbal, por otra parte, a veces 76.9% emplearon la agresividad autoagresión, a veces 57,7% siguen las instrucciones y reglas dictadas por el docente, asimismo, a veces 61,5% consiguen poseer ética en la axiología. Lo que significa la mayoría de estudiantes antes de la implementación de las prácticas para la agresividad a veces realizaba las actividades matemáticas determinadas por el docente.

39

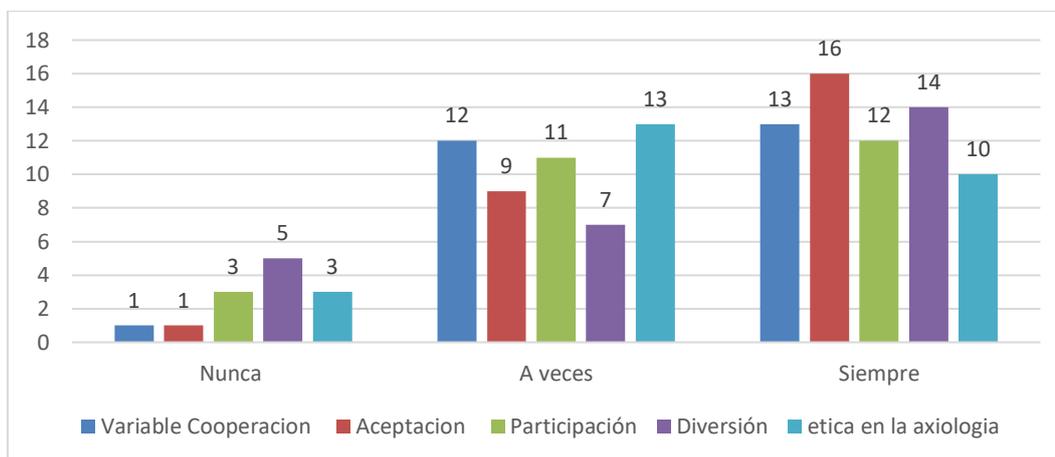
Tabla 8

Resultados de la prueba post test en la variable con sus dimensiones.

Niveles	Variable agresividad		Agresión física		Agresión verbal		Autoagresión		Ética en la axiología	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Nunca	1	3,8	1	4%	3	12%	5	19%	3	12%
A veces	12	46,2	9	35%	11	42%	7	27%	13	50%
Siempre	13	50,0	16	62%	12	46%	14	54%	10	38%
Total	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%

Figura 5

Resultados de la prueba post test en la variable agresividad con sus dimensiones



Interpretación:

De acuerdo con lo observado en cuanto la variable agresividad, se obtuvo 50,00% siempre; lo que significa que gran parte de los estudiantes luego de las prácticas aplicadas participa activamente al escuchar las indicaciones del juego implementado por el docente, lo que logra mejorar su agresividad física. En cuanto las dimensiones de la variable se obtuvieron que la mayoría de estudiantes 62,0% siempre consiguieron efectuar agresividad verbal, por otro lado, el 46.0% siempre empleó las prácticas de autoagresión, conjuntamente, el 54,0% siempre siguió las instrucciones y reglas dictadas por el docente, además, el 38,0% siempre presentó ética en la axiología. Lo que significa la mayoría de estudiantes después del

implemento de las prácticas para agresividad siempre realizaba las actividades matemáticas implementadas por el docente.

5.1.2. Nivel Inferencial

- **Prueba de normalidad de los datos de las variables.**

Ho: Los datos referidos a las variables juego de cooperación y agresividad tienen distribución normal.

Ha: Los datos referidos a las variables juego de cooperación y agresividad no tienen distribución normal.

El nivel de significancia es 0.05 (5%) con un nivel de confiabilidad del 95%. La prueba estadística es la prueba de Normalidad de Kolmogorov Smirnov.

Tabla 9

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego de cooperación	,259	20	,000	,791	20	,000
Agresividad	,456	20	,000	,735	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

En la tabla se observa en la prueba de normalidad considerando la escala de Shapiro-Wilk, que se obtuvo un resultado de 0.000, el cual es menor a 0.05; por lo que, se certifica que los datos no proceden de una de un orden normal, por ende, corresponden a pruebas no paramétricas.

• **Prueba de Hipótesis General**

22

H_i: El juego de cooperación influyen significativamente en la agresividad en los niños de 4 años de la I.E.P “Emanuel”

22

H₀: El juego de cooperación no influyen significativamente en la agresividad en los niños de 4 años de la I.E.P “Emanuel”

49

Estadísticas de grupo: A continuación, se observan los resultados del pre y post test del grupo experimental:

Tabla 10

Resultados del Pre -test del grupo experimental

64

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedi
Par 1	Juego de cooperación	16,700	20	2,41816	,45628
	Juego de cooperación	45,7000	20	4,00000	,24661

Tabla 11

Resultados del Post-test del grupo experimental

37

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Juego de cooperación	20	,706	,003
	Juego de cooperación	20	,747	,034

Interpretación:

De acuerdo con lo observado en la tabla en un grupo de 20 participantes, en cuanto la hipótesis general se observó que para el juego de cooperación en el pre test tuvo un coeficiente de correlación 0,706 y para el Juego de cooperación post test tuvo un coeficiente de correlación 0,747, además, se obtuvo en el pre test 16,70 y en el post test un 45,70, lo que quiere decir que para ambos grupos existe una

1

43

influencia significativa entre la variable juego de cooperación y agresividad corroborándose la hipótesis planteada.

Tabla 12

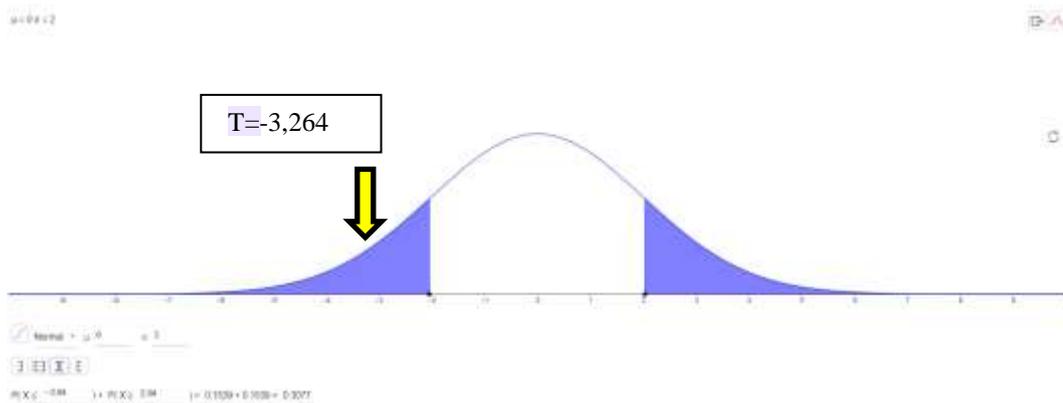
Prueba de muestras emparejadas hipótesis general

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilatera l)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
0Par	Juego de cooperación	-1,145	2,47444	,34994	1,84323	,43677	-3,258	25	,000
1	- Juego de cooperación								

Nota prueba de muestras emparejadas en los niños de 4 años de la I.E.P Emanuel 2024

Figura 6

Prueba de muestras emparejadas hipótesis general



Fuente: Reporte de Geogebra para el estudio.

Interpretación:

En esta tabla y figura se puede evidenciar los datos obtenidos de los 20 estudiantes (grupo experimental), quienes participaron dentro de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis general. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = -3,264$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

• **Prueba de Hipótesis Específica 1**

H_i: El juego de cooperación influye de forma significativa para reducir la agresividad en niños de 4 años de la I.E.P “Emanuel”

H_o: El juego de cooperación no influyen de forma significativa para reducir la agresividad en niños de 4 años de la I.E.P “Emanuel”

Tabla 13

Estadística de muestras emparejadas: Post test y Dimensión clasificación

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test &	19,3200	20	2,64816	,33208
	Dimensión clasificación	16,4800	20	1,55727	,23437

Tabla 14

Correlaciones de Muestras Emparejadas Post test y Dimensión clasificación

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test &	20	,787	,547
	Dimensión clasificación			

Tabla 15

Prueba de muestras emparejadas Post test y Dimensión clasificación

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
	Media	Desv. Desviación	Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
				Inferior	Superior				
Post test - Dimensión clasificación	1,7600	2,11467	,29906	1,15902	2,36098	5,885	25	,000	

57

Tabla 11

Estadísticas de muestras emparejadas Post test - dimensión aceptación

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test - dimensión aceptación	48,8000	20	4,00000	,56569
		13,0000	20	1,49830	,21189

25

Tabla 17

Correlaciones de Post test - dimensión participación

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test - dimensión participación	20	,732	,104

1

Tabla 12

Prueba de muestras emparejadas Post test - dimensión diversión

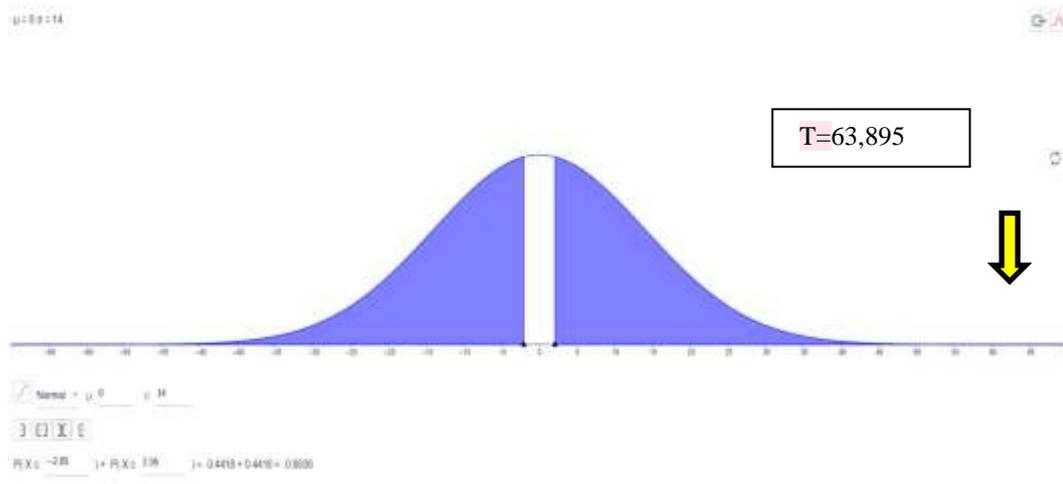
35

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Post test - Dimensión diversión	31,34	3,52605	,49866	30,33791	32,34209	62,849	25	,000

5

Figura 8

Prueba de muestras emparejadas Post test - dimensión participación



Fuente: Reporte de Geogebra para el estudio.

Interpretación:

En esta tabla y figura se puede evidenciar los datos obtenidos de los 26 estudiantes (grupo experimental), quienes participaron dentro de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del post test se observa un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis específica 2. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t = 63,895$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y los juegos ha ayudado en el desarrollo del pensamiento matemático en la dimensión seriación.

- **Prueba de Hipótesis Específica 3**

H_i: El juego de cooperación influyen de forma significativa en reducir la agresividad en su dimensión agresión física en niños 4 años de la I.E.P “Emanuel”

H_o: El juego de cooperación no influyen de forma significativa en reducir la agresividad en su dimensión agresión física en niños de 4 años de la I.E.P “Emanuel”

Tabla 13

Estadísticas de muestras emparejadas post test y dimensión agresión física

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	post test y dimensión agresión física	19,2200	20	1,65727	,23437
		13,0000	20	1,49830	,21189

Tabla 20

Correlaciones de post test y dimensión agresión física

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 2	post test y dimensión instrucciones y reglas	20	,729	,000

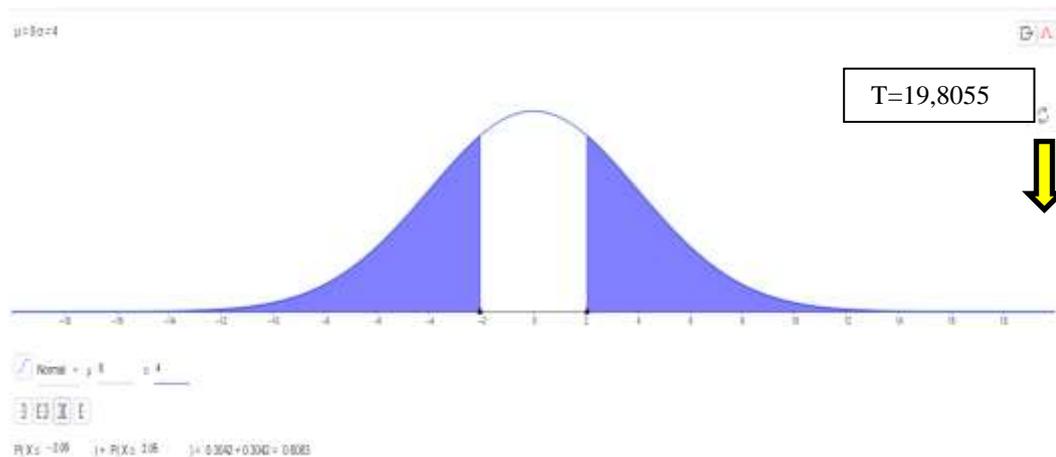
Tabla 14

Prueba de muestras emparejadas dimensión agresión física

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas		Desv. Error promedio		95% de intervalo de confianza de la diferencia		Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación	o	Inferior	Superior	t	gl)
Par 1	post test y dimensión instrucciones y reglas	5,12000	2,25551	,31898	4,478995	7,76101	16,051	25	,000

Figura 9

Prueba de muestras emparejadas dimensión instrucciones y reglas



Fuente: Reporte de Geogebra para el estudio.

Interpretación:

De acuerdo con lo observado en la tabla en cuanto la hipótesis 3 se puede evidenciar los datos obtenidos de los 20 estudiantes (grupo experimental), quienes participaron dentro de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del post test se observa un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis específica 3. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t= 19,805$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y los juegos ha ayudado en el desarrollo del pensamiento matemático en la dimensión instrucciones y reglas.

5.2. Discusión de resultados

En cuanto a los resultados encontrados, podemos decir que, en la comparación o evaluación de ideas, se identificó un estudio claro que muestra la relación entre juegos conjuntos que realizan los niños de 4 años con IEP “Emanuel” y los juegos conjuntos que realizan. Existe una correlación negativa significativa entre la agresión. Entonces la puntuación del comportamiento agresivo disminuirá nuevamente (Tabla 6). Según Vera y Garza (2020), quienes demostraron que los juegos participativos existen, si el juego cooperativo implica vivir en un ambiente armonioso y enseñar cooperación y cooperación, se debe creer que se deben de tener todas las actividades que permitan a

33 los niños aprender conductas agresivas. Capacidad de reducir estímulos agresivos en 30 estudiantes. Se aplicó el pre test (una encuesta) a las estudiantes de ambas aulas logrando obtener resultados porcentuales de nuestra variable independiente “Juego de cooperación”.

39 Nuestro grupo experimental obtuvo un 69.2% lo que significa la gran parte de los estudiantes algunas veces se interesa y utiliza los materiales asignados para la dimensión agresión física. En cuanto las dimensiones de la variable, algunos de los estudiantes a veces 57.7% lograron realizar agresividad verbal, por otra parte, a veces 76.9% emplearon la agresividad autoagresión, a veces 57,7% siguen las instrucciones y reglas dictadas por el docente, asimismo, a veces 61,5% consiguen poseer ética en la axiología. Lo que significa la mayoría de los estudiantes antes de la implementación de las prácticas para la agresividad a veces realizaba las actividades matemáticas determinadas por el docente.

6 El objetivo general establecido fue Analizar la influencia de los juegos cooperativos en reducción a la agresividad en los niños del Nivel Inicial de la IEP. “Emanuel”

1 Para demostrar el cumplimiento de la veracidad del objetivo me remito a los resultados de la aplicación de las pruebas pre y post test en la cual obtuve valores superiores a 0,05 en la prueba de normalidad la cual nos indica una distribución normal y hacer uso de pruebas paramétricas. Para evaluar la uniformidad de nuestros datos se ejecutó la prueba de Levene, cumpliendo la normalidad para así aplicar la t de estudiantes para la comprobación de nuestras hipótesis.

41 En la significancia del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = -0,902$ lo que significa que hemos desestimado la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

74 Nuestra puntuación obtenida en el pre test fue de 57,7 un resultado bajo en el aula sin embargo al hacer un contraste con la prueba post test, posterior a la aplicación de nuestra estrategia de juego, se obtuvieron mejores puntuaciones con un total de 69,2. Con ello se demuestra la mejora en cuanto a la motivación de los juegos de cooperación. Finalmente se concluyó que nuestra hipótesis general es válida.

Para corroborar los resultados tenemos el trabajo de investigación de Amaro (2019) donde enfatiza la importancia de implementar juegos donde nos demuestra que influyen en la reducción de agresividad. Asimismo, sirve para la reflexión docente pueda implementar juegos didácticos durante la realización de diversas actividades que pueden darse en grupos o parejas para lograr una participación activa y una interacción durante el horario de clase.

Por otro lado, tenemos a Meléndez (2020), Se cree que muchos métodos no sólo ayudan a alcanzar los objetivos, sino que también incluyen pasos para formar y probar ideas a partir de la experiencia hacia los objetivos establecidos. En otras palabras, pasamos de la teoría general a la práctica y la recopilación de datos. Del mismo modo comprobaron que dentro de los juegos se deben incorporar materiales visuales, audiovisuales y auditivos.

Del mismo modo Carza (2022) presentaron su tesis donde pusieron en práctica la utilización de materiales originales para que se fortalezca los juegos de cooperación. Ellos lograron ultimar que usar diversos materiales auténticos, los estudiantes se mostraran con una actitud más elevada de motivación evidenciado por la participación durante las actividades.

Finalmente hemos tenido por medio de las investigaciones, de estudios ya realizados y nuestras bases teóricas. Del mismo modo Mendoza (2022) nos menciona que en los juegos de cooperación se pueden emplear materiales sin tener una cantidad definida, es decir mientras más materiales el estudiante observe y manipule, mejores resultados se van a obtener, donde va primar la motivación que ellos sientan obtendremos buenos resultados en su dimensión agresividad física.

Por medio de rompecabezas, alimentos perecibles y no perecibles, objetos de casa. Con ellos presentar un nuevo vocabulario, la práctica de estructuras gramaticales, realizar juegos lúdicos y retadores y finalmente con actividades que se relacionan con el método Total Pley Cooperative.

Al desarrollar nuestra Pedagogía Franciscana, obtuvimos buenos resultados, que al inicio se podía ver la falta de valores y no contaban con un buen clima en el aula, sin embargo con la aplicación de nuestra estrategia Juegos de cooperación, por medio de diversas actividades lúdicas, físicas, lograban reconocer y darle la importancia respectiva a un valor semanal, que estaba organizada por medio de nuestro cuadro de

valores, siendo importante resaltar lo que Rufino (2019), nos indicaba que las estrategias de los juegos, no solo deben estar centradas en la adquisición de socializar, sino también tener relación con la fe, para obtener un pensamiento cristiano, así podremos contribuir en una sociedad, buscando una buena convivencia. Es por ello que la planificación tenía que tener momentos en que las estudiantes logren sentirse motivadas, bajo nuestros principios axiológicos, logró que las estudiantes tengan una mejor convivencia y logren reconocer que la práctica de valores es importante para su propia vida, donde aprendieron a reconocer sus fortalezas y debilidades. De acuerdo a Pérez (2019), como docentes siempre debemos de buscar la manera que las estudiantes generen conciencia y logró establecer normas de convivencia, así logramos solucionar conflictos entre las estudiantes y que ellas se sientan con la seguridad y confianza. Gracias a mi ejemplo no solo por los valores mostrados en mi Misión Franciscana también a través de mis testimonios personales, con nuestro encuentro con Dios y como hemos logrado confiar más en él y que la Fe siga aumentando cada día más, pudimos evidenciar que las estudiantes tenían muchas ganas de poder mejorar en su aspecto personal, emocional y espiritual. Finalmente logramos que las estudiantes logren escribir un compromiso que las ayudaría a tener un verdadero cambio en sus vidas.

31 El primer objetivo específico fue determinar qué medida los juegos de cooperación influyen en la reducción de agresividad en su dimensión física en los niños del Nivel Inicial 4 años en la I.E.P “Emanuel”.

1
28 Los resultados de nuestra prueba post test, aplicada a las estudiantes del Nivel Inicial de 4 años, se obtuvo una puntuación de 76,9 con respecto a nuestra variable dependiente y una puntuación de 26,09 que representa nuestra dimensión cooperación y agresividad.

Con relación al resultado al aplicar el pre test de nuestra primera dimensión “Cooperación y agresividad”, se obtuvo un porcentaje mayor con un 52,7% equivalente al nivel de que a veces son capaces de comprender de durante las actividades en el aula. Luego de la aplicación de nuestra estrategia se analizaron los resultados del post test donde se obtuvo un 15,4 en el nivel “casi siempre” y un 20% en el nivel de “siempre”, donde se demuestra que un mayor número de estudiantes han logrado vencer su temor en cuanto a la reducción de agresividad verbal.

Hemos podido concluir que los juegos de cooperación motivan la reducción de agresividad verbal. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t = 19,220$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Citando como referencia Cabello (2020) Este tipo de agresión se refiere a una respuesta emocional como mal comportamiento, amenazas o violencia. De esta manera, existen tres tipos de crítica: crítica, crítica y despectiva. La crítica al malhechor es indirecta al comentar negativamente sobre sus actividades o comportamiento. Dado que el insulto es la forma más grave de agresión verbal, en este caso la víctima es atacada directamente con palabras duras y malas palabras.

Así concluyeron que el uso de los juegos si genera un interés y motivación por parte de los estudiantes mejorando su aprendizaje en cuanto a comprender y expresarse oralmente, adquiriendo un adecuado comportamiento en ellos.

Otra investigación que refuerza nuestro segundo objetivo Orbezo (2021) la reducción de agresión verbal a influye en su mejora del comportamiento del niño. Los estudiantes deben tener contacto con objetos reales durante las actividades de juegos, a si logrando se obtener una interacción entre estudiantes y docentes en un ambiente más divertido y se logró obtener interés y participación por parte de los estudiantes.

Nuestra investigación se vincula con lo mencionado por Loyola (2022) quien hace referencia en la conversación de los padres que necesitan adaptarse, mientras más practique y juegue el estudiante tendrá mejores resultados. Con ello las actividades de aprendizaje deben ser motivadoras y contextualizadas para la mejora de conducta, empleando diversos materiales de apoyo y el manejo gestual que lograrán la interacción entre los estudiantes y docente.

En relación con nuestro segundo objetivo específico fue determinar qué medida los juegos de cooperación influyen en la reducción de agresividad en su dimensión verbal en los niños del Nivel Inicial 4 años en la IEP "Emanuel".

Nuestra prueba aplicada post test que fue aplicado a las estudiantes del aula del nivel Inicial, en nuestro grupo experimental se obtuvo la puntuación de 57,7 en relación

a nuestra variable dependiente y una puntuación de 23,1 con respecto a nuestra dimensión autoagresión.

Nuestra segunda dimensión “Autoagresión”, un 61,5% demuestra que la mayoría de estudiantes casi nunca les interesa socializar con sus compañeros. Luego de aplicar se obtiene un 38,5% que corresponde al nivel de a veces, un 16,7% nivel de casi siempre y un 13,3% nivel de siempre, lo que demuestra un cambio de niveles en que las estudiantes han podido comprender y socializar con los juegos de cooperación.

Con lo cual hemos podido concluir que los juegos motivan la reducción de agresividad. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el valor de $t=25,051$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

El estudio de Pariona (2020) con el objetivo de investigación centrada en mejorar en los estudiantes aplicando una estrategia didáctica respaldada del aprendizaje cooperativo y socializar. Él logró evidenciar las limitaciones que se presenta en la planificación docente sin considerar las necesidades de sus estudiantes y el escaso uso de materiales didácticos.

Junto a ello, la teoría del constructivismo social con Vygotsky y la gramática generativa, teoría presidida por Chomsky, la motivación del enfoque humanista junto a la teoría de Kagan sobre el aprendizaje cooperativo. El investigador asegura que es indispensable la creación de un material didáctico que motive al estudiante mejorando la comprensión lectora tomando de referencia el diseño de talleres didácticos.

Planteamos en nuestro tercer objetivo específico fue determinar qué medida los juegos de cooperación influyen en la reducción de agresividad en su dimensión autoagresión en los niños del Nivel Inicial 4 años en la IEP “Emanuel”.

La prueba de nuestro post test que fue aplicado a nuestro grupo experimental se pudo observar una puntuación de 61,5 en relación a nuestra variable dependiente y una puntuación de 38,5 con respecto a nuestra tercera dimensión.

Nuestra última dimensión “autoagresión” en el grupo experimental obtuvimos los resultados de nuestro pre test, con un 58,2% de estudiantes que tenían una capacidad de “a veces”. Sin embargo, al aplicar nuestra estrategia se obtuvieron los siguientes

8 resultados; un 45,1% se encuentran en el nivel “a veces”; un 33,3% en el nivel “casi siempre” y un 19,2% en el nivel de “siempre”. Lo que nos indica que las estudiantes han podido reducir la agresividad.

33 Con estos resultados obtenidos queda demostrado que los juegos motivan la reducción de agresividad. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t = 63,895$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

2 Evangelista (2020) tuvieron como objetivo conocer la influencia de un taller por medio de actividades lúdicas que motiven a los estudiantes. Luego de la aplicación de su taller, a través de sus resultados del post test sus estudiantes lograron motivarse por medio de una metodología educativa con materiales lúdicos lograron desarrollar sus capacidades y reducción de agresividad. Asimismo, realizaron dinámicas que les permitieron aumentar su confianza.

Mendoza (2022) reitera la idea de que los juegos de cooperación influyen en sus habilidades, conocimientos, para poder expresar sus sentimientos, emociones de acuerdo a la situación por lo que se requiere que el docente motive a sus estudiantes por medio de diversas estrategias para evitar la agresión.

Finalmente, es importante resaltar que nuestro trabajo de investigación ha sido muy satisfactorio porque se obtuvieron resultados óptimos durante la aplicación de nuestra estrategia. Al inicio las estudiantes mostraban desinterés durante la clase de reflejada en la falta de participación, y realización de las actividades que propone el docente.

Con las investigaciones realizadas previamente por diversos autores y las experiencias previas que poseemos, logramos planificar actividades de impacto que involucraban el uso de materiales auténticos elaborados por nosotras, considerando las necesidades de las estudiantes, de modo que los niños se sientan motivadas y pierdan el temor de participar durante las actividades, logrando una diferencia significativa durante las semanas de aplicación de la estrategia de los juegos con la finalidad que los docentes reflexionen sobre las estrategias que ejecutan en sus clases para que logren cambiar y ser más innovadores en cuanto a su didáctica.

60

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Primera: En base a lo obtenido como resultado al objetivo general se demostró que los juegos de cooperación en estudiantes del Nivel Inicial “Emanuel”. Hemos podido concluir gracias a resultados de nuestra prueba pre y post test, quedando demostrado que la motivación por medio de diversas actividades juegos generó un interés en las estudiantes por reducir la agresividad. Finalmente, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = - 3,264$ lo que significa que hemos desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Segunda: Con respecto al objetivo específico 1 se determinó que los juegos de cooperación influyen en la reducción de agresividad, motivando la aceptación en estudiantes del Nivel Inicial de la Institución Educativa Privada “Emanuel”. Gracias a resultados obtenidos en el pre y post test hemos podido concluir, mediante los juegos, donde se utilizaron diversos materiales que motivaron a las estudiantes a poder aceptar a sus compañeros. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t = 4,762$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Tercera: En relación al objetivo específico 2 se logró determinar en qué medida los juegos cooperativos influyen en la reducción de agresividad en su dimensión verbal en estudiantes del Nivel Inicial de la Institución Educativa Privada “Emanuel”. Hemos llegado a una conclusión al aplicar nuestra prueba del pre y post test y las actividades realizadas con las estudiantes quienes lograron motivarse a comprender de materiales lúdicas que se planificaron en base a la estrategia juegos. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a

5

1

27

5

2

28

5

la hipótesis específica 2 con el valor de $t= 63,895$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Cuarta: Conforme al objetivo específico 3 se pudo determinar que los juegos de cooperación influyen de forma significativa la reducción de autoagresión, del nivel Inicial de la Institución Educativa Privada “Emanuel”. Por medio del contraste entre las pruebas pre y post test, concluimos el uso indispensable de materiales que fueron elaborados para aplicar los juegos como estrategia que motive a las estudiantes a reducir la autoagresión. Finalmente, La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t= 19,805$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Quinta: Finalmente, con respecto al objetivo de una educación Inicial basada bajo una currícula evangelizadora, en el marco de la Axiología FIC, se determinó que los juegos de cooperación influye significativamente en la reducción de agresividad en su dimensión axiológica, motivando la práctica de valores, las estudiantes reconocieron como único modelo de vida a Dios, que las ayudaría a crecer humanamente y espiritualmente por medio de los principios y valores, bajo el ejemplo de nuestro patrón San Francisco de Asís y la interacción entre docentes y estudiantes, se logró un mejor convivencia en aula y el compromiso por el bien común.

6.2. Recomendaciones

Primero: Se recomienda a las instituciones Educativas implementar programas relacionados con la participación grupal para mejorar la convivencia entre los niños y reducir los niveles de agresión.

Segundo: Se recomienda a los docentes, reflexionar y tomar conciencia sobre como realizan la planificación y ejecución de las actividades dentro de su aula, para un cambio positivo en la educación, por medio de la búsqueda y actualización de diferentes estrategias, elaboración de materiales, uso de recursos innovadores que motiven a los estudiantes a tener mayor interés para así reducción la agresividad en ellos.

Tercero: Se recomienda a los docentes ejecutar talleres para padres donde puedan educar a sus hijos en un entorno familiar, donde siempre se transmita la ayuda mutua de todo el núcleo familiar.

Cuarto: Se recomienda a los docentes impulsar la aplicación de los juegos cooperativos como una alternativa de intervención estratégica con el propósito de reducir el comportamiento agresivo, ya que la estructura de los juegos cooperativos tiene entre sus componentes la interacción, inclusión y participación de todos los miembros del grupo.

Quinto: Se recomienda a futuros investigadores profundizar la información acerca del juego cooperativo el cual trae beneficio en el desarrollo de la personalidad del niño, por esta razón se sugiere el juego cooperativo como una estrategia para diagnosticar e intervenir en un determinado problema social relacionado con la infancia reforzando los valores Franciscanos.