

A : Dra. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO
DIRECTORA DEL PSEP-UNH

ASUNTO : ELEVO INFORME FINAL DE TESIS PARA EMISION DE
RESOLUCIÓN DE DESIGNACION DE JURADOS

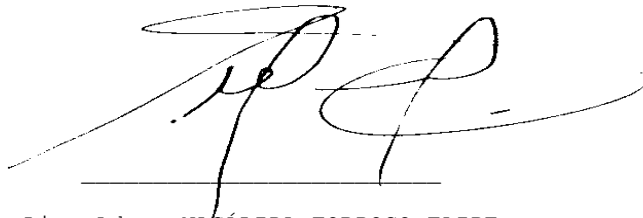
FECHA : Huancavelica, 13 de abril del 2026

Por medio del presente me dirijo a su Despacho; a fin de remitir 1 informe final el cual ya fue aprobado por su asesor (a, por lo que solicito emisión de resolución de designación de jurados, adjunto documentos pertinentes, el informe corresponden a:

APELLIDOS Y NOMBRES	DE ACUERDO AL PROVEIDO DEL DIRECTOR
Elina Navarro Bautista Luz Mary Mamani Jacinto	PRESIDENTE: Dra. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO SECRETARIO (A Mtra. JESSICA CORONEL CAPANI VOCAL: Mg. MARIBEL MATOS GOMEZ ACCESITARIO (A): Mg. EDGAR YALLI HUAMAN ACCESITARIO (A): Mtro. JOSÉ AGUSTIN SIERRA MATOS

Dirección. Cabe indicar que la presente designación fue coordinada con

pertinentes. Es cuanto informo a usted para su conocimiento y fines



Lic. Adm. NASÁLIDA TORPOCO TAIPE
(e) AREA DE TITULACIÓN
PSEP-FCED-UNH



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
(Creada por Ley N° 25265)
Ciudad Universitaria Paturpampa
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
SECRETARÍA DOCENTE



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

RESOLUCIÓN DE DECANATURA

Resolución N° 2254-2024-D-FCED-UNH

Huancavelica, 12 de diciembre del 2024.

VISTO:

Copia de Resolución N° 1679-2024-D-FCED-UNH, de fecha (05.11.2024); Solicitud de MAMANI JACINTO, Luz Mari y NAVARRO BAUTISTA, Elina, con carta N° 0923-2024-NTT/ATAT-PSEP-UNH/HVCA, de fecha (02.12.2024); con oficio N° 2183-2024-UNH/PSEP-FCED de fecha (04.12.2024); ficha de evaluación del informe final de investigación, derivado con proveído de Decanatura N° 3845-2024-DFCED-R-UNH, de fecha (04-12-2024), y de Secretaría Docente N° 3178-2024-DFCED-R-UNH, de fecha (05-12-2024), y;

CONSIDERANDO:

El artículo 1° de la ley de firmas y certificados digitales aprobado mediante Ley N° 27269 señala que la misma tiene por “objetivo regular la utilización de las firmas electrónicas otorgándole la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita u otra análoga que conlleve manifestación de voluntad”.

En consonancia con ello, el Reglamento de la Ley de firmas y certificados digitales aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM, dispone en su artículo 3° que “la firma digital generada dentro de la Infraestructura Oficial de firma Electrónica tiene la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita. En tal sentido, cuando la ley exija la firma de una persona, ese requisito se entenderá cumplido en relación con un documento electrónico si se utiliza una firma digital generado en el marco de la Infraestructura Oficial de la Firma Electrónica (...)”.

A mayores, el artículo 6° de la norma bajo comentario⁷ establece también que la firma digital es aquella firma electrónica que tiene la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita, siempre y cuando haya sido generado por el prestador de servicios de Certificación digital⁸ debidamente acreditado⁹ ante el Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (en adelante, el Indecopi), quien desempeña el rol de Autoridad Administrativa competente¹⁰.

Que, de conformidad con el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, aprobado con Resolución N° 1068-2024-CU-UNH de fecha 13 de setiembre del 2024, de acuerdo con el Artículo 44°, inciso i), j) y k), de la presentación del proyecto de investigación será evaluado por el asesor y su opinión favorable será requisito necesario para que se disponga la inscripción y aprobación del proyecto. El proyecto de investigación aprobado, será remitido a decanatura, para que emita resolución de aprobación e inscripción del mismo. El egresado procederá a desarrollar el informe final de tesis con la orientación del docente asesor, inscrito el proyecto de tesis, las modificaciones posteriores requieren informe favorable del docente asesor y jurado evaluador. Debiendo inscribirse nuevamente el proyecto modificado y aprobado con acto resolutivo. El Proyecto de investigación será elaborado por el (los) egresado (s) a partir del II ciclo de estudios, que se efectuará en un plazo máximo de 2 años para su ejecución. Pasando este periodo optará por otro trabajo de investigación o modalidad. El proyecto de tesis, las modificaciones posteriores requieren informe favorable del docente asesor. Debiendo inscribirse nuevamente el proyecto modificado y aprobado con acto resolutivo.

Que, las egresadas MAMANI JACINTO, Luz Mari y NAVARRO BAUTISTA, Elina, solicitan al Director del Programa de Segunda Especialidad Profesional la aprobación, modificación e inscripción del Título del Proyecto de Investigación, el Director del Programa de Segunda Especialidad Profesional, conforme al Reglamento de Grados y Títulos de la UNH, y en cumplimiento de la misma, con oficio N° 2183-2024-UNH/PSEP-FCED de fecha (04.12.2024); solicita al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación emisión de resolución de aprobación, modificación e inscripción del Título del Proyecto de Investigación remitido. El Decano de la Facultad dispone al Secretario Docente emisión de la resolución respectiva.

Que, con Resolución N° 1679-2024-D-FCED-UNH, de fecha (05.11.2024); se designa como asesor al Dr. UBALDO CAYLLAHUA YARASCA, presentado por las egresadas MAMANI JACINTO, Luz Mari y NAVARRO BAUTISTA, Elina, del Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Que, con cargo a dar cuenta al Consejo de Facultad, se aprueba la inscripción y modificación del Proyecto de Investigación Titulado: Juegos cooperativos y conductas agresivas en los niños y niñas de una institución educativa de la Región San Martín, presentado por las egresadas MAMANI JACINTO, Luz Mari y NAVARRO BAUTISTA, Elina, del Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que le confieren al Decano, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto vigente de la Universidad Nacional de Huancavelica y Resolución del Comité Electoral Universitario N° 001-2023-CEU-AU-UNH de fecha (28.06.2023);

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - APROBAR la modificación del Proyecto de Investigación Titulado: Juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de una Institución Educativa de la Provincia de Rioja, 2024, POR: Juegos cooperativos y conductas agresivas en los niños y niñas de una institución educativa de la Región San Martín, presentado por las egresadas MAMANI JACINTO, Luz Mari y NAVARRO BAUTISTA, Elina, para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO SEGUNDO. - APROBAR la inscripción del Proyecto de Investigación Titulado: Juegos cooperativos y conductas agresivas en los niños y niñas de una institución educativa de la Región San Martín, presentado por las egresadas MAMANI JACINTO, Luz Mari y NAVARRO BAUTISTA, Elina, para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO TERCERO. - APROBAR el cronograma del Proyecto de Investigación presentado por las participantes del Programa de Segunda Especialidad Profesional MAMANI JACINTO, Luz Mari y NAVARRO BAUTISTA, Elina, a fines de optar el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, debiendo de sustentar en el mes de diciembre 2025.

ARTÍCULO CUARTO. - NOTIFICAR con la presente a las interesadas al Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación, para los fines que estime conveniente.

“Regístrese, Comuníquese y Archívese”.

Dr. Abel GONZALES CASTRO
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación

Mtro. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación

CLTA/*yvv



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

Investigador (es)	Elina Navarro Bautista
	Luz Mary Mamani Jacinto
Título del Proyecto de Investigación	Juegos cooperativos y conductas agresivas en los niños y niñas de una institución educativa de la Región San Martín
Asesor (a)	Ubaldo Cayllahua Yarasca

ESCALA DE CALIFICACIÓN

PÉSIMO	MALO	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
1	2	3	4	5

TÍTULO	ESCALA				
	1	2	3	4	5
1 El título presenta claridad y precisión (15 a 20 palabras)				X	
2 Especifica la variable y/o la relación de variables y la población de estudio				X	
RESUMEN	1	2	3	4	5
3 Establece el problema de investigación, la población y/o muestra y los objetivos				X	
4 Indica el método de estudio utilizado, con sus respectivas técnicas e instrumentos				X	
5 Indica los resultados y las conclusiones del estudio				X	
6 Tienen un máximo de 200 palabras y están redactadas en un solo párrafo				X	
INTRODUCCIÓN	1	2	3	4	5
7 Se indica el problema de investigación y los antecedentes de estudio			X		
8 Se señala los objetivos de investigación y la hipótesis			X		
9 Presenta la estructura del informe de investigación			X		
CAPÍTULO I [PROBLEMA] PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1	2	3	4	5
10 Se describe el problema con fundamentación teórica y empírica			X		
11 Se delimita y contextualiza el problema			X		
12 La redacción del planteamiento del problema es coherente			X		
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	1	2	3	4	5
13 La formulación del problema está redactado sin ambigüedad				X	
14 El problema presenta la variable y/o la relación de variables y la población				X	
OBJETIVOS	1	2	3	4	5
15 El objetivo general es claro y evidencia el propósito del estudio				X	
16 Los objetivos se vinculan con los problemas de investigación				X	
17 Los objetivos específicos se derivan del objetivo general y son factibles de alcanzar				X	
JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	1	2	3	4	5
18 Se exponen las razones ¿por qué? y ¿para qué? del estudio			X		
LIMITACIONES DEL ESTUDIO	1	2	3	4	5
19 Se analizan las limitaciones: control de las variables, selección de la muestra, instrumentos de medición utilizados y/o falta de corroboración de resultados	---	----	----	----	----
CAPÍTULO II [MARCO TEÓRICO] ANTECEDENTES	1	2	3	4	5
20 Se mencionan los antecedentes de estudio				X	
21 En los antecedentes se mencionan el problema, la población y los resultados de la investigación, entre otros.				X	
BASES TEÓRICAS	1	2	3	4	5
22 Existe relación entre las bases teóricas y el problema de investigación				X	
23 La organización de las bases teóricas es coherente y corresponde a las variables de estudio				X	
24 La redacción de las bases teóricas es clara, coherente y sustentada en fuentes				X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

HIPÓTESIS		1	2	3	4	5
25	La hipótesis se enuncia de manera clara y precisa				X	
26	La hipótesis responde al problema planteado				X	

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS		1	2	3	4	5
27	Se identifican los conceptos más relevantes del estudio				X	
28	Se definen los conceptos básicos según fuentes				X	

VARIABLES		1	2	3	4	5
29	Se identifica (n) claramente la (s) variable (s) de estudio				X	
30	Se operacionaliza correctamente la (s) variables (s) de estudio				X	

CAPÍTULO III [METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN]		1	2	3	4	5
31	Se identifica el ámbito de estudio				X	
32	Se señala el tipo, nivel y diseño de investigación				X	
33	Se describen los métodos de investigación utilizados				X	
34	Se identifican la población y muestra de estudio				X	
35	Se señala el tipo de muestreo utilizado			X		
36	Se identifican las técnicas e instrumentos utilizados			X		
37	Se señala la fundamentación para la elaboración del instrumento			X		
38	Se establecen las actividades realizadas en la recolección de datos			X		
39	Se especifican las técnicas estadísticas utilizadas en el análisis de datos			X		

CAPÍTULO IV [RESULTADOS] PRESENTACIÓN DE RESULTADOS		1	2	3	4	5
40	Se describe en forma detallada y secuencial cada uno de los resultados encontrados				X	
41	Las tablas y las figuras sirven de complemento para la descripción de los resultados				X	

DISCUSIÓN DE RESULTADOS		1	2	3	4	5
42	Se interpreta y justifica los resultados			X		
43	Se discute la relación de los resultados hallados con otras investigaciones previamente citadas, así como las bases teóricas y la hipótesis			X		

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		1	2	3	4	5
44	Las conclusiones se sustentan en los resultados hallados y se derivan de la discusión de los resultados			X		
45	Se hacen recomendaciones para implementar los hallazgos del estudio y se sugiere nuevas vías de investigación			X		

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA		1	2	3	4	5
46	Las referencias bibliográficas están redactadas según el modelo establecido				X	
47	Existe correspondencia entre las referencias bibliográficas presentadas y las citas de texto				X	

ANEXO		1	2	3	4	5
48	Se incluye la matriz de consistencia, validación del instrumento, gráficos, fotografías y otros de acuerdo a la naturaleza del estudio			X		

CONTEO TOTAL DE MARCAS		1	2	3	4	5
(realice el conteo de marcas en cada una de las cinco categorías de la escala y anote)				17	29	
		A	B	C	D	E

$$Puntaje\ total = 1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E = 3(17) + 4(29) = 167$$

Para el resultado final, ubicar el puntaje obtenido en la siguiente tabla:

RESULTADO	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	48 – 96
Replantear <input type="radio"/>	97 – 144
Aprobado X <input type="radio"/>	145 - 240

Nombre del asesor : Ubaldo Cayllhua Yarasca



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

HOJA DE OBSERVACIONES

1. En anexo, Falta las fichas de validación del instrumento.

Huancavelica, 21 de enero de 2025.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Ubaldo Cayllahua Yarasca", is written over a horizontal dotted line.

Ubaldo Cayllahua Yarasca

DNI: 23258849

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
(Creada por Ley N° 25265)

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL**



TESIS

**Juegos cooperativos y conductas agresivas en los niños y niñas de una institución
educativa de la Región San Martín**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación del Infante

PRESENTADO POR:

Lic. Elina Navarro Bautista

Lic. Luz Mary Mamani Jacinto

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL**

HUANCAVELICA – PERÚ

2026

Acta de sustentación

Certificado de similitud



UNI

UNIVERSIDAD NACIONAL DE
HUANCAVELICA

UNIDAD FONDO EDITORIAL



CERTIFICADO DE SIMILITUD

Por medio del presente y de acuerdo al siguiente detalle:

- Trabajo de investigación, titulado:
"Juegos cooperativos y conductas agresivas en los niños y niñas de una institución educativa de la región San Martín"
- Presentado por:
**NAVARRO BAUTISTA, ELINA
MAMANI JACINTO, LUZ MARY**
- Docente asesor (a):
CAYLLAHUA YARASCA, UBALDO
- Para obtener:
**EL TÍTULO: TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
EDUCACIÓN INICIAL**

La Unidad Fondo Editorial **certifica que es un trabajo de investigación original**, se encuentra dentro del porcentaje permitido de coincidencia por la Universidad Nacional de Huancavelica.

Por tanto, en cumplimiento del Art.4° del Reglamento del Software Anti plagio de la Universidad Nacional de Huancavelica, se dictamina que el trabajo de investigación fue analizado por el software anti plagio **TURNITIN** (realizado por el docente Asesor), se expide el presente.

ORIGINALIDAD	SIMILITUD
78%	22%

El Certificado se expide el 26 de febrero de 2026.



Firmado digitalmente por
CASTAÑEDA DUEÑAS Julio Cesar
FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 26.02.2026 16:24:55 -05:00



Verificar la autenticidad del presente
documento en el siguiente QR.

TÍTULO:

Juegos cooperativos y conductas agresivas en los niños y niñas de una institución educativa de la Región San Martín

AUTOR:

Lic. Elina Navarro Bautista

Lic. Luz Mary Mamani Jacinto

Asesor:

Ubaldo Cayllahua Yarasca
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9081-3181>
DNI: 23258849

Dedicatoria

A Dios, por darme la fortaleza, sabiduría y salud en cada paso de este camino académico.

A mis padres, por su amor incondicional, por sus sacrificios y por creer siempre en mí. Gracias por ser mi motor y mi ejemplo de perseverancia.

A mis docentes, por brindarme sus conocimientos con paciencia y vocación, y por inspirarme a ser una mejor profesional cada día.

A los niños y niñas, fuente de ternura y motivación constante, que me recuerdan el verdadero valor de la educación inicial.

Y a mí misma, por no rendirme, por superar cada obstáculo y por haber llegado hasta aquí con esfuerzo, fe y dedicación.

Agradecimiento

Agradezco en primer lugar a Dios, por iluminar mi camino y brindarme la fuerza necesaria para culminar esta etapa tan importante de mi vida.

A mis padres, por su amor, comprensión y apoyo incondicional en cada momento de este proceso. Gracias por ser mi pilar y por confiar siempre en mí.

A mis docentes y asesores, por compartir sus conocimientos, por su guía constante y por orientarme con responsabilidad y vocación durante el desarrollo de esta investigación.

A mis compañeras y amigas de estudio, por su compañerismo, ánimo y por cada palabra de aliento que me ayudó a seguir adelante.

A la institución educativa que me abrió sus puertas para la recolección de datos, así como a las docentes y familias que participaron con disposición y compromiso.

Finalmente, a todos los que, de alguna manera, fueron parte de este logro. Mi gratitud es inmensa.

Índice

Caratula	
Dedicatoria	viii
Agradecimiento	ix
Índice.....	x
Índice de tablas.....	xii
Índice de figuras	xiii
Resumen	xiv
Abstract	xv
Introducción	xvi
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	18
1.1.Descripción del Problema	18
1.2.Formulación del problema	20
1.3 Objetivos.....	20
1.4 Justificación	21
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	22
2.1.Antecedentes.....	22
2.2.Bases teóricas	25
2.3.Definición de términos	32
2.4. Hipótesis	33
2.5.Variable	33
2.6.Operacionalización de variables	34
CAPITULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	36
3.1. Ámbito temporal y espacial	36
3.2. Tipo de investigación	36
3.3. Nivel de investigación.....	37
3.4. Métodos de investigación.....	38
3.5. Diseño de investigación	38
3.6. Población, muestra y muestreo	39
3.7. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	40
3.8 Técnicas y procesamiento de análisis de datos	43
_CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	44
4.1 Análisis de información.....	44
4.2 Prueba de hipótesis	53

4.3 Discusión de resultados.....	58
Conclusiones	61
Recomendaciones.....	62
Referencias.....	63
Anexos	1

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Operacionalización de la variable</i>	34
Tabla 2. <i>Población de estudio</i>	39
Tabla 3. <i>Ficha técnica del instrumento</i>	33
Tabla 4. <i>Resultados generales sobre el nivel de conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest</i>	41
Tabla 5. <i>Resultados sobre el nivel de conductas agresivas físicas en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest</i>	43
Tabla 6. <i>Resultados sobre el nivel de conductas agresivas verbales en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest</i>	45
Tabla 7. <i>Resultados sobre el nivel de conductas agresivas sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest</i>	46
Tabla 8. <i>Prueba de hipótesis general</i>	48
Tabla 9. <i>Prueba de hipótesis específica 1</i>	49
Tabla 10. <i>Prueba de hipótesis específica 2</i>	50
Tabla 11. <i>Prueba de hipótesis específica 3</i>	52

Índice de figuras

Figura 1. <i>Resultados generales sobre el nivel de conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest.....</i>	<i>41</i>
Figura 2. <i>Resultados sobre el nivel de conductas agresivas físicas en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest.....</i>	<i>43</i>
Figura 3. <i>Resultados sobre el nivel de conductas agresivas verbales en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest.....</i>	<i>45</i>
Figura 4. <i>Resultados sobre el nivel de conductas agresivas sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest.....</i>	<i>46</i>

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general evaluar el efecto que tiene la práctica de los juegos cooperativos en las conductas agresivas de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la Región San Martín. Las conductas agresivas en la primera infancia, ya sean físicas, verbales o sociales, afectan negativamente el desarrollo emocional y la convivencia entre pares. En ese contexto, se propuso una intervención basada en juegos cooperativos para observar su influencia sobre dichas conductas. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño preexperimental con pre y postest en un solo grupo. La muestra fue de 18 estudiantes de cinco años, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la recolección de datos se utilizó una ficha de observación estructurada, aplicada antes y después de la intervención. Los resultados obtenidos, analizados con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, evidenciaron una disminución estadísticamente significativa en las conductas agresivas físicas, verbales y sociales, tras la implementación de 12 sesiones de juegos cooperativos. Se concluye que esta estrategia pedagógica es efectiva para reducir dichas conductas en estudiantes de educación inicial, contribuyendo al fortalecimiento de habilidades sociales y a una convivencia más armoniosa dentro del aula.

Palabras claves: Juegos cooperativos, conductas agresivas, educación inicial, convivencia escolar, niños de 5 años.

Abstract

The objective of this research was to evaluate the effect that the practice of cooperative games has on the aggressive behaviors of 5-year-old children from an educational institution in the San Martín Region. Aggressive behaviors in early childhood—whether physical, verbal, or social—negatively affect children's emotional development and peer relationships. In this context, an intervention based on cooperative games was implemented to observe its influence on such behaviors. The study followed a quantitative approach, with an applied type, explanatory level, and a pre-experimental design using a single group with pretest and posttest. The sample consisted of 18 five-year-old students, selected through non-probabilistic convenience sampling. Data collection was carried out using a structured observation sheet applied before and after the intervention. The results, analyzed using the Wilcoxon signed-rank test, showed a statistically significant reduction in physical, verbal, and social aggressive behaviors after the implementation of 12 sessions of cooperative games. It is concluded that this pedagogical strategy is effective in reducing aggressive behaviors in early childhood students, contributing to the strengthening of social skills and promoting a more harmonious classroom environment.

Keywords

Cooperative games, aggressive behaviors, early childhood education, classroom coexistence, 5-year-old children.

Introducción

El abordaje de las conductas agresivas en la primera infancia requiere la implementación de metodologías innovadoras que respondan adecuadamente a las necesidades emocionales y sociales de los estudiantes. En este marco, los juegos cooperativos emergen como una estrategia pedagógica con gran potencial, ya que no solo propician espacios de interacción lúdica, sino que también fortalecen valores como el respeto, la solidaridad y el trabajo en equipo. Estas dinámicas, al centrarse en la colaboración más que en la competencia, favorecen una convivencia armónica y contribuyen a la disminución de comportamientos agresivos. Partiendo de esta premisa, la presente investigación se orienta a responder la siguiente interrogante: ¿Qué efecto tiene la aplicación de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la región San Martín?

Sustentada en fundamentos teóricos contemporáneos y en diversos estudios previos, tanto nacionales como internacionales, esta investigación busca evidenciar los beneficios de aplicar estrategias lúdicas con enfoque cooperativo en el aula de educación inicial. En ese sentido, se plantea como objetivo general determinar el efecto de la aplicación de los juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas en niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la región San Martín; y como hipótesis, que la aplicación de los juegos cooperativos influye significativamente en la disminución de las conductas agresivas en niños y niñas de 5 años de dicha institución.

Asimismo, se considera que la aplicación de los juegos cooperativos genera oportunidades para que los niños interioricen normas sociales, desarrollen el autocontrol y fortalezcan sus habilidades para la convivencia, favoreciendo relaciones interpersonales positivas y un clima escolar adecuado. Desde esta perspectiva, el estudio pretende aportar evidencia que contribuya al diseño de propuestas pedagógicas orientadas a la prevención de la agresividad y al fortalecimiento del desarrollo socioemocional en la educación inicial.

La estructura del presente trabajo se desarrolla en cuatro capítulos. En el Capítulo I, Planteamiento del problema, se describe la problemática abordada, los objetivos, la justificación del estudio y las limitaciones encontradas. El Capítulo II, Marco teórico, expone las bases conceptuales, las teorías pertinentes y los antecedentes relacionados. En el Capítulo III, Metodología, se detallan el tipo y diseño de investigación, el enfoque, la población, la muestra y los instrumentos utilizados. Finalmente, el Capítulo IV, Resultados, presenta el análisis de los datos obtenidos, su interpretación y la discusión correspondiente.

Las autoras.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

La agresividad en la primera infancia constituye una problemática de alcance global que afecta a diversas culturas y contextos educativos, manifestándose en conductas físicas y verbales que interfieren en el adecuado desarrollo social y emocional de los niños. Diversas investigaciones sostienen que, en edades tempranas, estos comportamientos suelen estar asociados a factores familiares y sociales. En Ecuador, Quintuña y Vásquez (2013) señalan que la agresividad en niños pequeños puede verse intensificada por la violencia en el hogar y la escasa atención parental, favoreciendo la imitación de conductas agresivas. De manera similar, en Colombia, Moreno (2022) advierte que los ambientes escolares influyen significativamente, pues los niños reproducen en sus interacciones las conductas aprendidas en su entorno.

Desde una perspectiva teórica, la agresividad en niños de 3 a 5 años se relaciona con procesos inmaduros de regulación emocional, socialización y adquisición de habilidades sociales. La exposición a entornos familiares negativos, caracterizados por violencia física o verbal, refuerza estas conductas (Moreno, 2022). Asimismo, las interacciones con pares en el contexto escolar pueden intensificar la agresividad mediante la imitación y el refuerzo social (Sapos y Princesas, s.f.). Estas manifestaciones pueden ser tanto físicas como verbales y, de no ser abordadas oportunamente, pueden generar dificultades en la convivencia, rechazo por parte de los compañeros y problemas en el desarrollo socioemocional (Psicólogos Bogotá, s.f.).

En el contexto peruano, la problemática de la agresividad infantil se ha visto

agravada en los últimos años, especialmente durante y después de la pandemia. El Instituto Nacional de Salud Mental (2021) reportó un incremento significativo de agresiones y trastornos clínicos en niños, evidenciando que el 44.4% de los menores de 1.5 a 5 años fueron víctimas de maltrato físico y el 25% de violencia psicológica (MINSA, 2021). De manera concordante, Ochoa (2019), en la Institución Educativa N.º 402 de Samugari, identificó que el 54% de los niños presentaba un nivel medio de agresividad y el 20% un nivel alto, lo que evidencia la necesidad de intervenir desde edades tempranas. Asimismo, Save the Children (2022) informó más de 17 000 casos de violencia contra niños y adolescentes entre enero y abril de 2022, reflejando un incremento alarmante. UNICEF (2019) advierte que la normalización de la violencia en el hogar y en la escuela constituye un factor crítico que perpetúa estas conductas.

En el ámbito local, la realidad problemática se evidencia en los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la provincia de Rioja, donde se observan con frecuencia comportamientos de agresión física y verbal, tales como golpes, empujones, mordidas, gritos y uso de lenguaje inapropiado. Estas conductas afectan negativamente el clima del aula y las relaciones interpersonales. Esta situación podría estar asociada a limitadas habilidades socioemocionales, especialmente en el control de impulsos, la empatía y la resolución pacífica de conflictos. Además, factores como un ambiente familiar tenso, la exposición a contenidos violentos y la insuficiente aplicación de estrategias pedagógicas orientadas a la convivencia estarían contribuyendo a la persistencia del problema. La ausencia de intervenciones sistemáticas que promuevan un clima de respeto y cooperación podría estar agravando esta realidad, comprometiendo el bienestar emocional y el desarrollo integral de los estudiantes.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Qué efecto tiene la práctica de los juegos cooperativos en las conductas agresivas de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la Región San Martín?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Qué efecto tiene la práctica de los juegos cooperativos en las conductas agresivas físicas de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la Región San Martín?
- ¿Qué efecto tiene la práctica de los juegos cooperativos en las conductas agresivas verbales de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la Región San Martín?
- ¿Qué efecto tiene la práctica de los juegos cooperativos en las conductas agresivas sociales de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la Región San Martín?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

- Evaluar el efecto que tiene la práctica de los juegos cooperativos en las conductas agresivas de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la de la Región San Martín

1.3.2 Objetivos Específicos

- Describir el efecto que produce la práctica de los juegos cooperativos en las conductas agresivas físicas de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la de la Región San Martín
- Describir el efecto que produce la práctica de los juegos cooperativos en las conductas agresivas verbales de niños y niñas de 5 años de una institución

educativa de la de la Región San Martín.

- Describir el efecto que produce la práctica de los juegos cooperativos en las conductas agresivas sociales de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la de la Región San Martín.

1.4 Justificación

La presente investigación se justifica porque la agresividad en niños y niñas de 5 años se ha convertido en una problemática recurrente en la institución educativa de la provincia de Rioja, afectando la convivencia escolar, el bienestar emocional y el adecuado desarrollo de los procesos de aprendizaje. Esta situación demanda la implementación de estrategias pedagógicas pertinentes que permitan prevenir y reducir conductas agresivas desde edades tempranas, evitando que estas se consoliden y se proyecten a etapas posteriores. Asimismo, el estudio se justifica porque es necesario contar con evidencia empírica sobre la eficacia de los juegos cooperativos como estrategia metodológica en la educación inicial, considerando que el juego constituye un medio fundamental para el desarrollo socioemocional y la socialización del niño. La investigación se realiza para aplicar juegos cooperativos como una alternativa pedagógica orientada a disminuir las conductas agresivas, promoviendo la cooperación, el respeto, la empatía y el trabajo en equipo dentro del aula. De este modo, se busca fortalecer las habilidades sociales y emocionales de los niños y niñas, favoreciendo un clima escolar armónico. Asimismo, se desarrolla para brindar a los docentes estrategias prácticas y replicables que contribuyan a mejorar la convivencia escolar y prevenir la violencia en el aula. Finalmente, este estudio se orienta para aportar al campo educativo conocimientos teóricos y metodológicos que respalden el uso del juego cooperativo como herramienta eficaz para la formación integral de los estudiantes y la construcción de una comunidad educativa más empática y colaborativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Antecedentes internacionales

Gonzales y Magallanes (2024), en su investigación titulada “*El juego cooperativo y la convivencia escolar en niños de 4 a 5 años*”, tuvieron como objetivo evaluar cómo el juego cooperativo contribuye a la convivencia escolar en niños de educación inicial. El estudio se sustentó en un enfoque constructivista, basado en la teoría sociocultural de Vygotsky y en la teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson, las cuales orientaron las categorías de análisis. Se empleó un enfoque cualitativo con método fenomenológico-hermenéutico, utilizando como técnicas la observación y las entrevistas semiestructuradas. El análisis de la información se realizó con apoyo del software Atlas.ti 24, que permitió la elaboración de redes semánticas y nubes de palabras. La población estuvo conformada por una docente y 10 niños del Subnivel Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Leonardo William Berry. Los resultados evidenciaron que los juegos cooperativos fortalecen significativamente la convivencia escolar, al promover habilidades sociales como la empatía, el compañerismo y el respeto, generando un ambiente pacífico dentro y fuera del aula.

Munevar (2021), en su investigación denominada “*Programa de juegos cooperativos para la reducción de la agresividad en estudiantes de tercer grado*”, analizó el impacto de un programa de intervención basado en juegos cooperativos en la disminución de la agresividad en estudiantes del colegio Custodio García Rovira de Málaga. La intervención tuvo una duración de 12 semanas y se aplicó a una muestra de 60 niños de entre 7 y 12 años, distribuidos en un grupo experimental y un grupo control. El programa se estructuró en tres fases: intrapersonal, interpersonal e interacción mediante juegos cooperativos. La agresividad fue evaluada antes y después de la intervención a través del cuestionario de Buss y Perry (1992). El análisis estadístico MANOVA de dos factores (grupo*momento) evidenció una interacción significativa (Wilks Lambda = 0,514; $F_{1:50} = 2,54$; $p < 0,01$; η^2

= 0,49) en la agresividad verbal en las fases 2 y 4, así como un efecto principal en el momento de evaluación para la agresividad física, verbal y la hostilidad. Estos resultados permitieron concluir que el programa de juegos cooperativos fue eficaz para reducir la agresividad en los participantes.

Moreno (2022), en el estudio titulado *“Estrategias pedagógicas para reducir la agresividad y fortalecer la socialización en niños de educación inicial”*, desarrolló una investigación con 10 niños de 3 a 6 años del colegio Nuestra Señora del Rosario, ubicado en Usaqué, con el propósito de disminuir las conductas agresivas y fomentar la socialización. El estudio se inició con la observación sistemática de comportamientos agresivos durante varios meses, empleando como instrumentos el diario de campo, fotografías, entrevistas y encuestas. Posteriormente, se analizaron los datos para identificar los principales problemas y proponer acciones pedagógicas, que incluyeron actividades con los niños y procesos de sensibilización dirigidos a padres de familia y docentes. Asimismo, se examinaron los factores que influyen en la agresividad infantil y su repercusión en la socialización. Se concluyó que la agresividad en la infancia puede generar consecuencias negativas a mediano y largo plazo en el ámbito social.

Antecedentes nacionales

Abregú y Tineo (2024), en su investigación titulada *“Influencia del aprendizaje cooperativo en la reducción de la agresividad en niños de 5 años del distrito de Huancayo”*, desarrollaron un estudio de tipo aplicado, de nivel tecnológico y método experimental, con el objetivo de determinar la influencia del aprendizaje cooperativo en la disminución de la agresividad. Para la medición se utilizó una ficha de observación. La población estuvo conformada por 1446 estudiantes y la muestra, seleccionada de manera intencional no probabilística, incluyó a 45 niños de 5 años, distribuidos en un grupo experimental (22) y un grupo control (23). La contrastación de hipótesis se realizó mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, concluyéndose que el aprendizaje cooperativo influye significativamente en la reducción de la agresividad en los niños del distrito de Huancayo.

Sierralta (2023), en el estudio denominado *“Programa de juegos sociales para reducir conductas agresivas en estudiantes de primaria”*, tuvo como objetivo disminuir las conductas agresivas en estudiantes de tercer grado “B”, quienes manifestaban actitudes hostiles, insultos y agresiones físicas hacia sus compañeros. Se aplicó un Programa de Juegos Sociales basado en la propuesta de Garaigordobil (2003). La investigación presentó un diseño cuasi-experimental, donde la sección “B” constituyó el grupo experimental y la sección “A” el grupo control. Se aplicó un pretest y posttest, utilizando una adaptación del test de Gosser (Candless, 1984), para identificar agresiones verbales, físicas y psicológicas. La confiabilidad se determinó mediante el índice Kappa, y para la contrastación de hipótesis se emplearon las pruebas no paramétricas de Wilcoxon y Mann-Whitney. Los resultados evidenciaron una disminución significativa de las conductas agresivas, observándose niños más tolerantes, solidarios, colaborativos y respetuosos. Se recomendó la implementación de este tipo de programas en el ámbito educativo.

Maldonado (2022), en la investigación titulada *“Juegos cooperativos para reducir conductas agresivas en niños de 5 años”*, abordó la problemática de la agresividad infantil en la I.E.I. N.º 289-Succha, donde se evidenciaban manifestaciones frecuentes de violencia física, verbal y psicológica. El objetivo principal fue demostrar la influencia de los juegos cooperativos en la reducción de dichas conductas. El estudio fue de tipo aplicado, con diseño preexperimental, y la muestra estuvo conformada por 17 niños de 5 años. La técnica empleada fue la observación y el instrumento una escala de estimación de 20 ítems, validada por juicio de expertos. Los datos se procesaron mediante Excel 2016 y SPSS 2010. En el pretest, el 47 % de los niños se ubicó en la categoría “a veces” respecto a conductas agresivas, mientras que en el posttest el mismo porcentaje alcanzó la categoría “nunca”. Se concluyó que los juegos cooperativos resultan eficaces para disminuir las conductas agresivas en los niños.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos cooperativos

2.2.1.1 Definición

Los juegos cooperativos son actividades diseñadas para fomentar una dinámica en la que prevalece el interés colectivo sobre el individual, lo que convierte las contribuciones de cada participante en elementos valiosos desde una perspectiva socioeducativa. Esta forma de juego elimina la competencia entre los integrantes, promoviendo relaciones inclusivas y auténticas que reflejan la esencia de la interacción humana (Madrona & Naveiras, 2007).

Se caracterizan por ser actividades lúdicas en las que la cooperación se convierte en el único medio de interacción, permitiendo que los participantes trabajen juntos para alcanzar un objetivo común a través de acciones coordinadas, asegurando que nadie sea discriminado, eliminado o derrotado (Rojas, 2007).

Por su parte, Ortecho y Quijano (2011) argumentan que los juegos cooperativos tienen como objetivo reducir las manifestaciones de agresividad, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, respeto y solidaridad. Estas propuestas facilitan la interacción entre las personas y un acercamiento a la naturaleza, priorizando la participación de todos y destacando los objetivos colectivos por encima de las metas individuales. Este enfoque no solo contribuye al bienestar emocional de los participantes, sino que también cultiva un sentido de comunidad y cohesión social.

2.2.1.2 Características de los juegos cooperativos

Garaigordobil y Fagoaga (2006) destacan varias características esenciales de los juegos cooperativos:

En primer lugar, la participación se manifiesta al asegurar que todos los integrantes del

grupo participen sin eliminar a ninguno, ya que el objetivo se centra en alcanzar una meta grupal. Cada participante tiene un rol significativo en el juego, enfatizando que todos tienen la oportunidad de involucrarse y encontrar su lugar dentro del grupo.

En segundo lugar, se enfatiza la comunicación e interacción amistosa, que busca fomentar la comunicación interna y el sentido de pertenencia entre los miembros. Los juegos están diseñados para estructurar procesos de comunicación que implican escuchar, tomar decisiones y negociar, estimulando la interacción positiva y el apoyo mutuo en la consecución de metas compartidas.

Por último, se promueve la cooperación, donde los juegos generan dinámicas relacionales que alientan a los participantes a ayudarse mutuamente, resaltando que el éxito individual depende del logro colectivo. Así, la cooperación se entiende como un proceso social basado en la interacción, donde cada miembro da y recibe apoyo para alcanzar un objetivo común, fortaleciendo los lazos y la cohesión grupal.

2.2.1.3 Importancia de los juegos cooperativos

Ortecho y Quijano (2011) destacan que los juegos son actividades que involucran a las personas en procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Sin embargo, advierten que si se distorsiona el juego infantil al fomentar la competencia desmedida, la agresión física, el engaño y el juego sucio, se perjudica el desarrollo integral de los niños. Las experiencias y aprendizajes adquiridos en estos primeros años son fundamentales, ya que moldean su comportamiento y forma de ser en la vida diaria. Por ello, es crucial que el juego ofrezca diversas alternativas formativas que favorezcan no solo la creatividad, sino también aspectos afectivos, motrices, actitudinales y sociales, contribuyendo así al desarrollo integral del niño.

El juego se convierte en un valioso entrenamiento para las habilidades sociales, fomentando la expresión y comunicación, tanto verbal como gestual. Segovia (2001) resalta que el juego es la principal actividad del niño en sus primeros años, permitiéndole explorar y

relacionar sus conocimientos y experiencias de manera libre y espontánea.

Euceda (2007) enfatiza que el juego cooperativo es esencial para el crecimiento y desarrollo de las áreas afectivas, psicomotoras, cognitivas y sociales del niño, ofreciendo herramientas para enfrentar los desafíos de la vida. A través del juego, los niños desarrollan su identidad, cimentan su vida interior y autenticidad, y experimentan un crecimiento armonioso de su inteligencia y creatividad. Además, los juegos, al ser flexibles, pueden adaptarse a diversos objetivos, siempre transmitiendo valores importantes para la vida.

2.2.1.4 Dimensiones de los juegos cooperativos

Orlick (1988) identifica varias dimensiones clave del juego cooperativo las cuales son:

- a) **Cooperación**, que está estrechamente relacionada con la comunicación, la cohesión, la confianza y el desarrollo de las habilidades de interacción social. A través de esta dimensión, los niños aprenden a compartir, a desarrollar empatía, y a preocuparse por los sentimientos de los demás, favoreciendo la construcción de relaciones interpersonales. Según Johnson et al. (1999), la cooperación implica trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes, buscando resultados beneficiosos tanto para uno mismo como para el grupo.
- b) **Participación**, se vincula con una alta autoestima; en los juegos cooperativos, todos son valorados por quienes son, no por los puntos que puedan obtener.
- c) **Diversión**, es fundamental, ya que la principal motivación de los niños para participar en juegos es disfrutar y divertirse. Estas dimensiones trabajan en conjunto para crear un entorno lúdico que no solo fomenta la diversión, sino que también contribuye al desarrollo social y emocional de los niños.

2.2.1.4 Teorías relacionadas a la variable juegos cooperativos

A. Teoría exceso de energía

Herbert Spencer, filósofo inglés, dedicó gran parte de su obra a explorar el concepto de juego, integrándolo en sus reflexiones sobre psicología, biología,

ética y sociología. En su libro "Principios de psicología" (1853), propone la hipótesis de que existe una energía sobrante en los organismos que, si no se utiliza para la supervivencia, se canaliza hacia actividades sin objetivos inmediatos, especialmente de tipo motórico, que permiten liberar tensiones acumuladas en el cuerpo. De esta manera, el juego se convierte en un medio para desahogar esta energía excedente. Spencer adopta una perspectiva evolucionista, apoyándose en ideas de Lamarck y Darwin, y analiza cómo el juego se manifiesta en diversas especies. Su teoría sugiere que el juego no solo es fundamental para el desarrollo individual, sino que también tiene un papel importante en la evolución y adaptación de los seres vivos.

B. La teoría Genética de Piaget

Jean Piaget (1979) sostiene que el juego es una manifestación fundamental de la inteligencia infantil, ya que refleja la asimilación funcional y reproductiva de la realidad en cada etapa evolutiva. Según Piaget, las capacidades sensorio-motrices, simbólicas y de razonamiento son esenciales para el desarrollo del niño y condicionan tanto el origen como la evolución del juego. Identifica tres estructuras básicas del juego que se correlacionan con las fases del desarrollo del pensamiento: el juego de ejercicio, que es un juego simple similar a las actividades motoras básicas; el juego simbólico, que implica la representación abstracta y ficticia de la realidad; y el juego reglado, que es colectivo y surge de acuerdos grupales.

Si bien Piaget se centra principalmente en la cognición, su teoría del desarrollo por etapas describe cómo la inteligencia o lógica del niño evoluciona y se adapta en función de su crecimiento. Establece cuatro etapas del desarrollo cognitivo: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), donde el niño explora y comprende el mundo a través de la manipulación; la etapa preoperativa (de dos a seis años), caracterizada por el desarrollo del lenguaje y la representación simbólica; la etapa de las operaciones concretas (de seis a once

años), donde los niños empiezan a razonar de manera lógica; y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años en adelante), en la que se desarrolla la capacidad para pensar de forma abstracta y hipotética.

La etapa sensomotriz, en particular, se distingue por la limitada capacidad del niño para representar y entender el mundo; sin embargo, mediante la exploración activa y la manipulación, aprende sobre la permanencia de los objetos, lo que significa que reconoce la continuidad de la existencia de cosas que no son visibles en ese momento.

2.2.2. Conductas agresivas

2.2.2.1 Definición

Bourcier (2012) sostiene que la agresividad en los niños es una manifestación común en los primeros años de vida, pero tiende a disminuir a medida que el niño crece y aprende a controlar y expresar sus necesidades y frustraciones de manera más adecuada. La capacidad de comunicarse verbalmente contribuye significativamente a la reducción de la agresividad, ya que les permite expresar sus emociones y pensamientos, fomentando así el respeto hacia sí mismos y hacia los demás.

Por su parte, Train (2010) argumenta que las acciones de las personas, incluidos los niños, se basan en sus intereses. Para moldear una conducta positiva en un niño, es crucial reforzar comportamientos adecuados y minimizar la atención hacia comportamientos agresivos. Según Train, cuando se les presta demasiada atención a las pataletas o al comportamiento inadecuado, se refuerza sin querer esa conducta, lo que puede llevar a que los niños continúen utilizando la agresión para llamar la atención.

Giménez (2014) define la agresividad como un comportamiento que causa daño a personas u objetos, y señala que en los niños, esta puede manifestarse de forma directa, a través de

actos físicos como empujones y patadas, o de forma verbal, mediante insultos y palabrotas. Estos actos impulsivos son intencionados y pueden causar daño tanto físico como psicológico.

2.2.2.2 Características de los niños agresivos

Los niños que presentan comportamientos agresivos a menudo inician peleas por motivos triviales, transforman sus caprichos en necesidades urgentes y se enojan fácilmente con sus compañeros. Su conducta agresiva puede surgir de una percepción de superioridad, sustentada en el miedo que infunden en los demás, lo que paradójicamente los lleva a sentirse excluidos socialmente. Esta agresividad se manifiesta tanto hacia sus pares como hacia adultos en su entorno familiar, lo que dificulta su manejo y control (Carranza, 2010).

Además, muchos de estos niños no reciben la atención adecuada por parte de sus padres, lo que puede contribuir a su rechazo por parte de maestros y compañeros. Esta falta de apoyo y aceptación puede impactar negativamente en su rendimiento académico, resultando en calificaciones inferiores debido a una baja concentración en clase. Asimismo, a menudo muestran resistencia hacia la escuela, llegando tarde, comportándose mal y deambulando por los pasillos. Estas conductas pueden provocar reacciones de sus superiores, lo que puede servir como una justificación para su comportamiento agresivo (Carranza, 2010).

Este ciclo de agresividad, rechazo y bajo rendimiento sugiere la necesidad de estrategias efectivas para abordar estos comportamientos, promoviendo un entorno escolar y familiar que fomente la comunicación, la empatía y el desarrollo de habilidades sociales.

2.2.2.3 Agresividad en infantes

Según Carranza (2010) la categorización de "niños agresivos" se refiere a aquellos infantes que muestran comportamientos perjudiciales hacia otros o hacia objetos. Estas conductas pueden incluir agresiones físicas, burlas, ofensas directas o indirectas, y el uso de lenguaje inapropiado, a menudo con el fin de captar la atención de su entorno.

Prevalencia y Diferencias de Género

La agresividad infantil tiende a alcanzar su punto máximo en los primeros años de vida, disminuyendo gradualmente a medida que el niño se desarrolla. Se ha notado una diferenciación de género en la expresión de la agresividad: los varones tienden a exhibir comportamientos agresivos con mayor frecuencia que las niñas. Además, los niños suelen recurrir a la agresión física, mientras que las niñas tienden a manifestar su agresividad de manera verbal.

Impacto Emocional

Los infantes con patrones de comportamiento agresivo a menudo experimentan sentimientos de inadecuación y baja autoestima. Este tipo de comportamiento puede ser una manifestación de temores subyacentes, que se expresan a través de ira, ansiedad y, en algunos casos, tristeza. Esta relación sugiere que los estados emocionales internos influyen en las conductas agresivas observables.

VARIABLES IMPORTANTES EN LA AGRESIVIDAD INFANTIL

1. **Modelado del Comportamiento:** El comportamiento agresivo en los niños puede ser influenciado por su entorno. La exposición a ambientes agresivos aumenta la probabilidad de que los infantes adopten y desarrollen conductas similares.
2. **Refuerzo de Conductas:** La agresividad puede ser reforzada si el niño percibe que sus actos agresivos le permiten alcanzar objetivos o prevalecer en ciertas situaciones, lo que lo lleva a persistir en estas conductas.
3. **Factores Situacionales:** La manifestación de la agresividad en los niños también puede depender de factores situacionales, incluyendo el contexto, las personas involucradas y las circunstancias específicas que los rodean.

2.2.2.3 Dimensiones de las conductas agresivas

Según Flores (2014), las conductas agresivas en los niños se clasifican en tres dimensiones fundamentales:

1. Conductas agresivas físicas: Este tipo de agresión se manifiesta a través de comportamientos como empujones, patadas, puñetazos, y el uso de objetos para causar daño, lo que puede resultar en hematomas, contusiones o cicatrices. Las lesiones pueden ser provocadas por diferentes objetos, como hebillas o correas, así como por quemaduras y laceraciones. La agresión física es más frecuente en la educación primaria que en la secundaria, lo que indica que los niños más pequeños son más propensos a manifestar este tipo de conducta.
2. Conductas agresivas verbales: se expresa a través de insultos, menosprecios y comentarios que resaltan los defectos físicos de la víctima. Este tipo de acoso es a menudo menos visible que la agresión física, pero es el método de acoso más común en entornos escolares. A pesar de que no deja marcas visibles, sus efectos pueden ser igualmente dañinos para la autoestima de los niños.
3. Conductas agresivas sociales: se refiere a un tipo de comportamiento que tiene como objetivo causar daño o malestar a otra persona dentro de un contexto social. Puede manifestarse de varias maneras, como insultos, intimidación, exclusión social, rumores, manipulación o abuso verbal. Esta conducta suele estar relacionada con la búsqueda de poder o control en las relaciones interpersonales y puede ser tanto física como verbal o psicológica. Este tipo de comportamiento es especialmente preocupante en entornos educativos o laborales, ya que puede afectar negativamente el clima social, la convivencia y el desarrollo de habilidades sociales, además de generar un ambiente hostil.

2.3. Definición de términos

- a) La agresividad se define como un estado emocional caracterizado por sentimientos de odio y deseos de causar daño a otros, ya sea personas, animales o cosas (García, 2000, citado en Rodríguez y Barrera, 2018). Dentro de este concepto se distinguen varias formas de agresión:
- b) Agresión directa: Se refiere a una manifestación abierta de la agresión, que puede

incluir acciones como insultar, patear, enseñar las uñas, gruñir, golpear tanto a la víctima como a sus pertenencias (Martínez y Moncada, 2011).

- c) Agresión indirecta: Implica una forma encubierta de agresión, como criticar o burlarse de una persona en su ausencia (Martínez y Moncada, 2011).
- d) Bullying: Es una situación social donde uno o más estudiantes ejercen acciones agresivas contra un compañero (Muñoz, 2009).
- e) Conducta: Se refiere al conjunto de actos externos y visibles de una persona, que revelan sus verdaderos pensamientos, propósitos e ideales más allá de sus palabras (Arboccó, 2009).
- f) Conducta externalizante: Son patrones de comportamiento que el niño expresa hacia su entorno, involucrando a las personas que lo rodean (Benites, 2017).

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

La práctica de los juegos cooperativos, disminuye significativamente las conductas agresivas de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la provincia de Rioja, 2024

2.4.2 Hipótesis Específicas

- La práctica de los juegos cooperativos disminuye significativamente las conductas agresivas físicas de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la Región San Martín
- La práctica de los juegos cooperativos disminuye significativamente las conductas agresivas verbales de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la Región San Martín
- La práctica de los juegos cooperativos disminuye significativamente las conductas agresivas sociales de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la Región San Martín

2.5. Variable

Variable independiente: juegos cooperativos

Variable dependiente: conductas agresivas

2.6. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de las variables de la investigación

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente: Juegos cooperativos	Orlick (200) define los juegos cooperativos como actividades diseñadas para que todos los jugadores participen y contribuyan a alcanzar un objetivo compartido, sin que haya ganadores o perdedores. Su propósito es fomentar el respeto mutuo y la cohesión del grupo.	Los juegos cooperativos se definen operacionalmente como actividades grupales en las que se observa y mide la colaboración, participación activa, y la interacción positiva entre los niños, con el objetivo de resolver desafíos comunes sin competencia.	Cooperación	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa y colabora con sus compañeros al abordar tareas y resolver problemas de manera conjunta.
			Participación	<ul style="list-style-type: none"> • Busca posibles soluciones en un clima de grata confianza
			Diversión	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de forma activa y actúa con entusiasmo y alegr
Variable Dependiente: Conductas agresivas	Según Boj (2015), las conductas agresivas son "acciones intencionadas que pueden causar daño a otros, tales como golpear, burlarse, ofender, tener rabietas o emplear palabras inapropiadas para referirse a los demás" (p. 9).	En esta investigación, la variable de interés (conductas agresivas) fue evaluada a través de una ficha de observación compuesta por 20 ítems. Esta herramienta se organizará de acuerdo con las dimensiones de la variable: conductas agresivas físicas, conductas agresivas verbales y conductas	Conductas agresivas físicas	<ul style="list-style-type: none"> • Recurre a golpes para manifestar su malestar hacia sus compañeros durante los juegos cooperativos. • Responde de forma agresiva de manera similar a como fue agredido durante los juegos cooperativos. • Emplea objetos para agredir a sus compañeros en el transcurso de los juegos cooperativos.

		agresivas sociales.	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1201 118 1465 570">Conductas agresivas verbales</td> <td data-bbox="1465 118 1898 570"> <ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta de forma constante sus ideas de manera agresiva hacia los demás durante los juegos cooperativos. • Emplea lenguaje ofensivo contra sus compañeros cuando surge algún desacuerdo en el contexto de los juegos cooperativos. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1201 570 1465 834">conductas agresivas sociales.</td> <td data-bbox="1465 570 1898 834"> <ul style="list-style-type: none"> • El estudiante margina. • El estudiante realiza rabietas. • El estudiante utiliza chantajes. • El estudiante burla. </td> </tr> </table>	Conductas agresivas verbales	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta de forma constante sus ideas de manera agresiva hacia los demás durante los juegos cooperativos. • Emplea lenguaje ofensivo contra sus compañeros cuando surge algún desacuerdo en el contexto de los juegos cooperativos. 	conductas agresivas sociales.	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante margina. • El estudiante realiza rabietas. • El estudiante utiliza chantajes. • El estudiante burla.
Conductas agresivas verbales	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta de forma constante sus ideas de manera agresiva hacia los demás durante los juegos cooperativos. • Emplea lenguaje ofensivo contra sus compañeros cuando surge algún desacuerdo en el contexto de los juegos cooperativos. 						
conductas agresivas sociales.	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante margina. • El estudiante realiza rabietas. • El estudiante utiliza chantajes. • El estudiante burla. 						

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Ámbito temporal y espacial

La investigación se realizó en el primer semestre de 2025. En lo que respecta al ámbito geográfico, el estudio se llevó a cabo en el distrito de Rioja, que forma parte de la provincia de Rioja, en el departamento de San Martín.

3.2. Tipo de investigación

La indagación se clasificará como un tipo de investigación aplicada. Este tipo de investigación se orienta a comprender para actuar, construir o modificar; se centra en la aplicación inmediata a una realidad específica en lugar de desarrollar un conocimiento de alcance universal. Se puede afirmar que es el enfoque comúnmente utilizado por investigadores en educación, ciencias sociales y psicología aplicada (Hugo & Reyes, 2015). En este estudio, se implementarán estrategias relacionadas con las variables de investigación, lo que permitirá adquirir conocimiento científico y ampliar la relación con temas similares, buscando soluciones al problema planteado a través de este enfoque aplicado.

Adicionalmente, el estudio adoptará un enfoque cuantitativo. La investigación cuantitativa se relaciona con la "cantidad", por lo que su principal medio es la medición y el cálculo. Generalmente, se propone medir variables en términos de magnitudes (Niño, 2011). Se empleará el enfoque cuantitativo con el fin de guiar la investigación hacia la resolución del problema e hipótesis formuladas mediante el uso de instrumentos específicos.

3.3. Nivel de investigación

La tesis se clasifica con un alcance explicativo. La investigación explicativa se centra en esclarecer o identificar las causas de la aparición de ciertos eventos (Hugo & Reyes, 2015). El motivo por el cual esta investigación posee un nivel explicativo es que se identificará la

influencia de los juegos cooperativos en la reducción de la agresividad en niños y niñas de cinco años.

3.4. Métodos de investigación

Se aplicaron los siguientes métodos:

Método General

La indagación se desarrolló por los principios del método científico. Este método constituye un conjunto de procedimientos a través de los cuales se formulan problemas científicos y se ponen a prueba tanto las hipótesis como los instrumentos de investigación (Tamayo, 2003). De esta manera, el estudio adoptará el método científico para abordar el problema mediante la búsqueda teórica y el análisis de la información.

Métodos Específicos

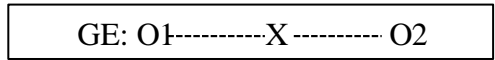
De manera específica, la tesis aplicó el método deductivo. Este enfoque permite llegar a conclusiones generales que sustentan observaciones específicas. Se optará por el método deductivo porque posibilitará derivar resultados tras el análisis de la teoría de los juegos cooperativos y su efecto en la disminución de las conductas agresivas en niños y niñas de cinco años.

3.5. Diseño de investigación

El estudio empleó un diseño preexperimental de tipo preprueba–posprueba con un solo grupo, en el cual los mismos participantes se evalúan antes y después de la intervención, sin incorporar un grupo de control. Aunque este enfoque limita las inferencias causales, es útil como aproximación inicial en contextos educativos (Ariel, Bland & Sutherland, 2024).

En la investigación se midieron las conductas agresivas de niños y niñas de cinco años en una institución educativa de Rioja. Se implementó un programa de juegos cooperativos durante 12 sesiones, orientado a reducir tales conductas. Para ello, se aplicó una ficha de observación como pretest y, tras la intervención, se empleó nuevamente en el postest para identificar posibles cambios atribuibles al programa.

A continuación, se precisa el diseño pre experimental en base a Espinoza (2010, p.96)
Gráficamente se representa así:



Donde:

O1: Pretest de conductas agresivas en el G.E.

x: Tratamiento (Aplicación de juegos cooperativos)

O2: Posttest de conductas agresivas en el G.E.

3.6. Población, muestra y muestreo

3.6.1. Población

Se entiende por población al conjunto total de individuos, objetos o eventos que comparten determinadas características y sobre los cuales se busca obtener conclusiones mediante investigación (Casteel & Bridier, 2021). Esta definición es esencial para el planteamiento metodológico, ya que delimita claramente el universo de estudio y orienta todo el proceso de recolección de datos.

En esta investigación, la población objeto de análisis estuvo constituida por 18 estudiantes de cinco años matriculados en una institución educativa inicial de Rioja. Dicha población fue elegida intencionalmente por presentar las características específicas que se querían evaluar: niveles iniciales de conductas agresivas susceptibles de ser modificadas mediante una intervención de base lúdica.

Tabla 2*Población de estudio*

Grado	Sección	N° de estudiantes		Total, de estudiantes
		H	M	
5 años	Única	12	6	18
Total		12	6	18

Nota. Datos extraídos de la nómina de matrícula 2025 de la institución educativa.

3.6.2. Muestra

Con base en la delimitación previa de la población, la muestra estuvo conformada por la totalidad de los sujetos disponibles, aplicándose un muestreo no probabilístico de tipo intencional o por conveniencia. Según Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2018), este tipo de muestreo se emplea cuando la selección de los participantes no depende de la probabilidad, sino de criterios del investigador, siendo pertinente en estudios con grupos pequeños, accesibles y que cumplen características específicas vinculadas a los objetivos de la investigación.

En tal sentido, la muestra quedó constituida por 18 niños y niñas de cinco años de una institución educativa inicial del distrito de Rioja. Esta selección permitió el acceso directo a los participantes y la aplicación integral de la intervención con juegos cooperativos, favoreciendo la observación sistemática de las conductas agresivas y la evaluación de los efectos de la estrategia implementada.

3.7. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos**3.7.1 Técnicas**

Se utilizó como técnica la observación; en ese sentido, según Angrosino (2012), la observación es fundamental para obtener información detallada y contextualizada sobre fenómenos sociales, resultando útil para comprender patrones de comportamiento y

dinámicas sociales que no siempre son captadas por otras técnicas.

3.7.2 Instrumentos

La ficha de observación se empleó como instrumento de recolección de datos, ya que permite registrar de manera sistemática, objetiva y directa las conductas que manifiestan los estudiantes en su contexto natural. De acuerdo con Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014), la observación constituye una técnica fundamental en la investigación educativa, pues posibilita captar comportamientos, interacciones y acontecimientos tal como ocurren, sin necesidad de recurrir al reporte verbal de los participantes, lo cual resulta especialmente pertinente cuando se trabaja con niños en edad inicial.

Asimismo, la ficha de observación se estructura a partir de categorías e indicadores previamente definidos, lo que garantiza un registro organizado y facilita el análisis cuantitativo de la información. Según Arias (2012), un instrumento de observación adecuadamente diseñado permite medir variables conductuales de manera válida y confiable, asegurando que los datos obtenidos reflejen con precisión el fenómeno estudiado.

En el presente estudio, el instrumento fue adaptado de Marceliano Neira Regina Beatriz (2018) y se orientó a evaluar las conductas agresivas físicas, verbales y sociales, dimensiones fundamentadas en la clasificación propuesta por Flores (2014), quien sostiene que la agresividad infantil se manifiesta de manera multidimensional. Las conductas agresivas físicas comprenden acciones directas como empujones, golpes o lanzamiento de objetos; las verbales incluyen insultos, gritos o burlas; y las sociales se relacionan con la exclusión, intimidación o daño a las relaciones interpersonales. Esta organización dimensional permitió evaluar de manera integral la variable “conductas agresivas”, identificar la frecuencia de cada tipo de manifestación y valorar los cambios producidos tras la aplicación de los juegos cooperativos.

Tabla 3*Ficha técnica de instrumento*

Características	Descripción
Nombre del instrumento	Ficha de observación sobre conductas agresivas.
Dirigido a	Niños y niñas de 5 años.
Procedencia	Marceliano Neira Regina Beatriz (2018)
Propósito	Identificar las conductas agresivas que manifiestan los estudiantes en su interacción social.
Forma de administración	Individual.
Número de ítems	20 ítems.
Dimensiones que evalúa	D1: Conductas agresivas físicas (7 ítems) D2: Conductas agresivas verbales (7 ítems) D3: Conductas agresivas sociales (6 ítems)
Confiabilidad	0,980
Variable que evalúa	Variable dependiente: Conductas agresivas.
Escala de valoración	Frecuentemente (3 puntos) Ocasionalmente (2 puntos) Rara vez (1 punto)
Categorías interpretación	de Bajo [20–33] Moderado [34–47] Alto [48–60]
Tipo de instrumento	Ficha estructurada de observación.

3.8 Técnicas y procesamiento de análisis de datos

La recolección de datos se realizó mediante la técnica de observación directa y sistemática, utilizando una ficha de observación, aplicada en dos momentos: antes (pretest) y después (postest) de la intervención. En la fase inicial se registró el nivel de conductas agresivas de los niños y niñas de cinco años; posteriormente se ejecutó un programa de 12 sesiones de juegos cooperativos, con actividades orientadas a promover la cooperación, el respeto de normas, la ayuda mutua, el autocontrol y la resolución pacífica de conflictos. Concluida la intervención, se aplicó nuevamente el instrumento para identificar variaciones en las conductas agresivas.

Las sesiones incluyeron dinámicas grupales, juegos de cooperación, circuitos lúdicos, juegos de roles y actividades de integración, desarrolladas de manera progresiva y acordes a la edad de los participantes, favoreciendo la interacción positiva y la convivencia. Para el procesamiento y análisis de los datos se empleó Excel para la codificación y organización de la base de datos, y el software SPSS para el análisis estadístico y la elaboración de tablas y gráficos.

En el análisis inferencial, se aplicó previamente una prueba de normalidad a los puntajes del pretest y postest, con la finalidad de verificar el comportamiento de los datos y determinar la prueba estadística adecuada. Al evidenciarse una distribución no normal, se optó por el uso de una prueba no paramétrica, específicamente la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, por ser pertinente para comparar dos mediciones relacionadas (pretest–postest) en un mismo grupo. Este procedimiento permitió contrastar la hipótesis planteada y establecer si la aplicación de los juegos cooperativos influyó significativamente en la disminución de las conductas agresivas

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Análisis de información

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la ficha de observación, instrumento diseñado para evaluar la variable dependiente: conductas agresivas en los niños y niñas considerados en el estudio. La recolección de información se realizó mediante la técnica de la observación, y se aplicó como instrumento la ficha de observación empleada, se elaboró con criterios predefinidos que facilitaron el registro sistemático de las conductas observadas, lo que permitió obtener datos organizados y precisos para su posterior análisis.

La aplicación del instrumento se desarrolló en dos momentos clave:

- Fase de pretest: La ficha de observación fue aplicada de manera remota con el propósito de identificar el nivel de manifestación de conductas agresivas en niños y niñas de 5 años antes de la implementación del módulo experimental, basado en juegos cooperativos (para conocerse, de confianza, de comunicación y de distensión).
- Fase de posttest: Después de implementar el módulo experimental, se aplicó nuevamente la misma ficha de observación, a fin de evaluar en qué medida la participación en las actividades cooperativas contribuyó a disminuir la presencia de conductas agresivas en los niños y niñas objeto de estudio.

Tabla 4

Resultados generales sobre el nivel de conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest

Categorías	Rangos	Pretest		Postest	
		f(i)	h(i) %	f(i)	h(i) %
Alto	[48-60]	1	5.56	0	0
Moderado	[34-47>	16	88.89	1	94.44
Bajo	[21-33>	1	5.56	17	5.56
Total		18	100	18	100
\bar{x} (Media)		41		30,72	
s^2 (Varianza)		19,05		3,036	

Nota. Datos extraídos de los resultados de la investigación

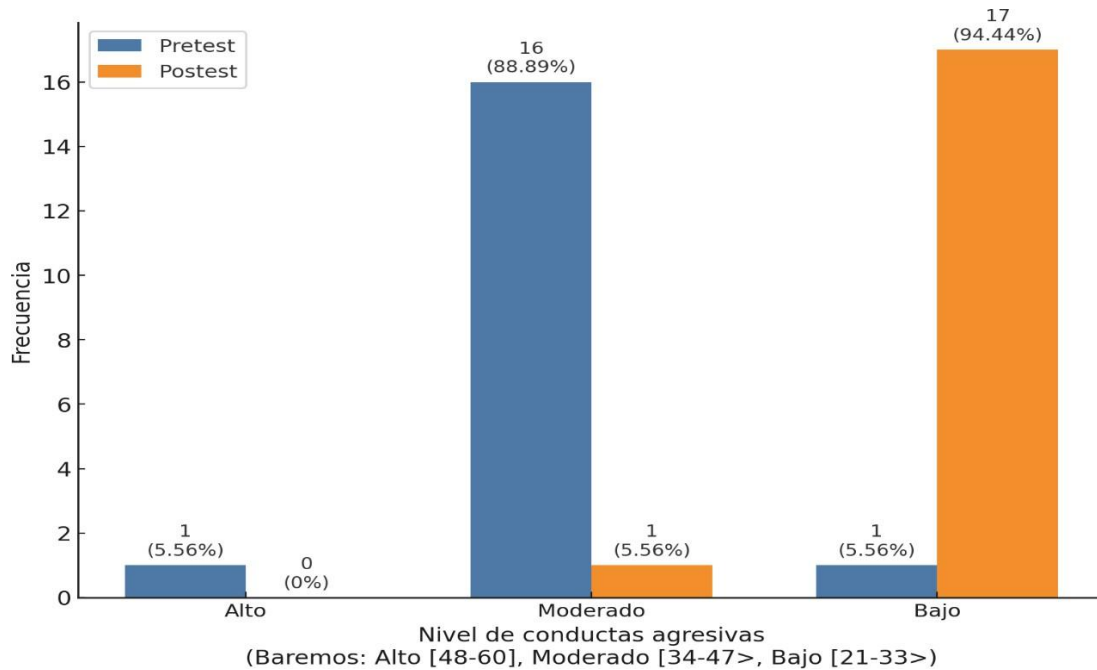


Figura 1. *Resultados generales sobre el nivel de conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest*

Nota. Datos extraídos de los resultados de la investigación

Interpretación:

En la Tabla 4 se presentan los resultados generales obtenidos tras la aplicación de la ficha de observación para medir el nivel de conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de una institución educativa del distrito de Rioja, en los momentos del pretest y postest, como parte del desarrollo de la presente investigación.

En el pretest, 1 estudiante que representa el 5.56% de la muestra se ubicó en el nivel alto de conductas agresivas, 16 estudiantes (88.89%) se situaron en el nivel moderado, y solo 1 estudiante (5.56%) presentó un nivel bajo. Se obtuvo una media aritmética de 41 puntos, lo cual indica una tendencia general hacia un nivel moderado-alto de conductas agresivas en la etapa inicial. La varianza registrada fue de 19.05, lo que sugiere una dispersión considerable en los comportamientos observados.

En el postest, los resultados muestran una mejora significativa: ningún estudiante se ubicó en el nivel alto, solo 1 estudiante (5.56%) permaneció en el nivel moderado, mientras que 17 estudiantes (94.44%) alcanzaron el nivel bajo de conductas agresivas. La media disminuyó a 30.72 puntos, reflejando una clara reducción en la frecuencia e intensidad de estas conductas tras la intervención. Además, la varianza bajó a 3.036, indicando mayor homogeneidad en los comportamientos de los estudiantes.

De lo observado en la Tabla 3 se concluye que el nivel de conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años disminuyó significativamente como resultado de la aplicación del módulo experimental basado en juegos cooperativos (juegos para conocerse, de confianza, de comunicación y de distensión). Esta intervención no solo redujo el nivel general de agresividad, sino que también unificó positivamente el comportamiento del grupo.

Tabla 5

Resultados sobre el nivel de conductas agresivas físicas en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest

Categorías	Rangos	Pretest		Postest	
		f(i)	h(i) %	f(i)	h(i) %
Alto	[17-21]	3	16.67	0	0
Moderado	[12-16>	13	72.22	3	16.67
Bajo	[7-11>	2	11.11	15	83.33
Total		18	100	18	100
\bar{x} (Media)		14,61		10,88	
s^2 (Varianza)		5,546		1,634	

Nota. Datos extraídos de los resultados de la investigación

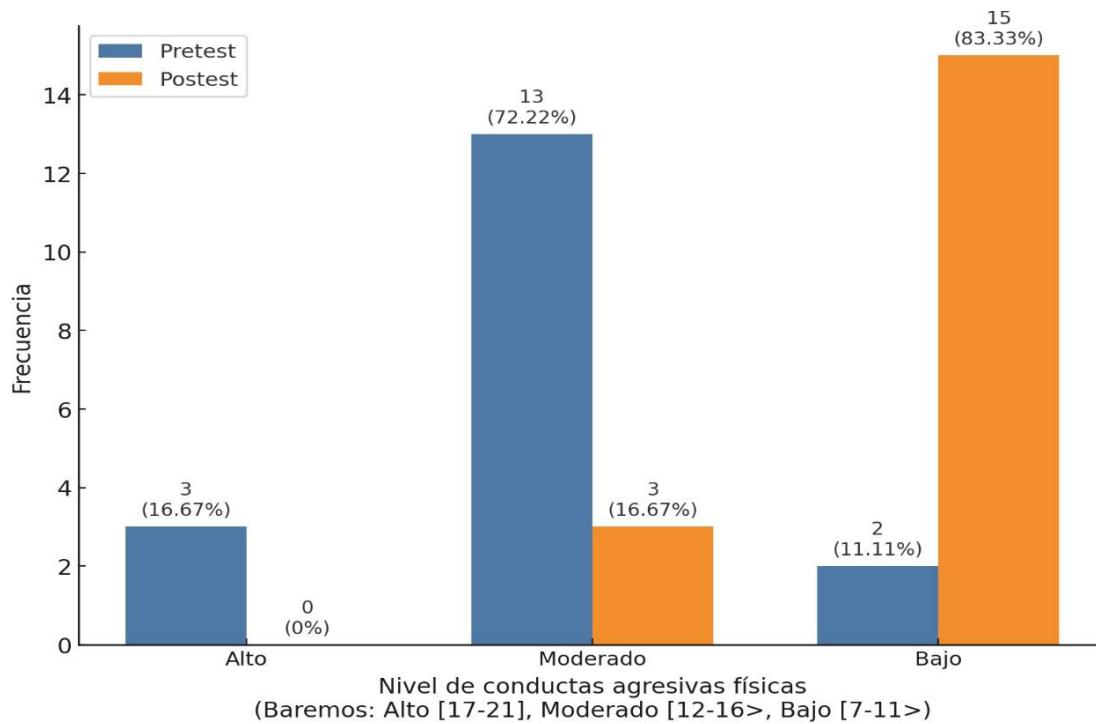


Figura 2. *Resultados sobre el nivel de conductas agresivas físicas en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest*

Nota. Datos extraídos de los resultados de la investigación

Interpretación:

La Tabla 5. expone los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la ficha de observación, utilizada para valorar el nivel de conductas agresivas físicas en niños y niñas de 5 años, antes y después de una intervención pedagógica centrada en juegos cooperativos, desarrollada en una institución educativa del distrito de Rioja.

Durante la evaluación inicial (pretest), se identificó que un 16.67% del total de estudiantes se encontraba en un nivel alto de conductas agresivas físicas, el 72.22% en un nivel moderado, y solo un 11.11% mostró un nivel bajo. La media aritmética fue de 14.61, lo que sugiere que, en promedio, el grupo presentaba una presencia intermedia a elevada de conductas físicas agresivas. Asimismo, la varianza fue de 5.546, lo cual indica cierta dispersión en las respuestas observadas.

Luego de implementarse la intervención (postest), los resultados evidencian una mejora sustancial: ningún estudiante se ubicó en el nivel alto, solo el 16.67% se mantuvo en el nivel moderado, mientras que la mayoría (83.33%) alcanzó el nivel bajo. La media descendió a 10.88, lo que refleja una reducción en la frecuencia e intensidad de los comportamientos agresivos. Del mismo modo, la varianza disminuyó a 1.634, lo que indica una mayor uniformidad en las conductas del grupo.

En conclusión, los hallazgos confirman que la intervención aplicada tuvo un efecto positivo, reduciendo significativamente las conductas agresivas físicas y promoviendo una mejor convivencia entre los estudiantes evaluados.

Tabla 6

Resultados sobre el nivel de conductas agresivas verbales en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest

Categorías	Rangos	Pretest		Postest	
		f(i)	h(i) %	f(i)	h(i) %
Alto	[17-21]	3	16.67	0	0
Moderado	[12-16>	13	72.22	3	16.67
Bajo	[7-11>	2	11.11	15	83.33
Total		18	100	18	100
\bar{x} (Media)		14,00		10,83	
s^2 (Varianza)		4,235		0,500	

Nota. Datos extraídos de los resultados de la investigación

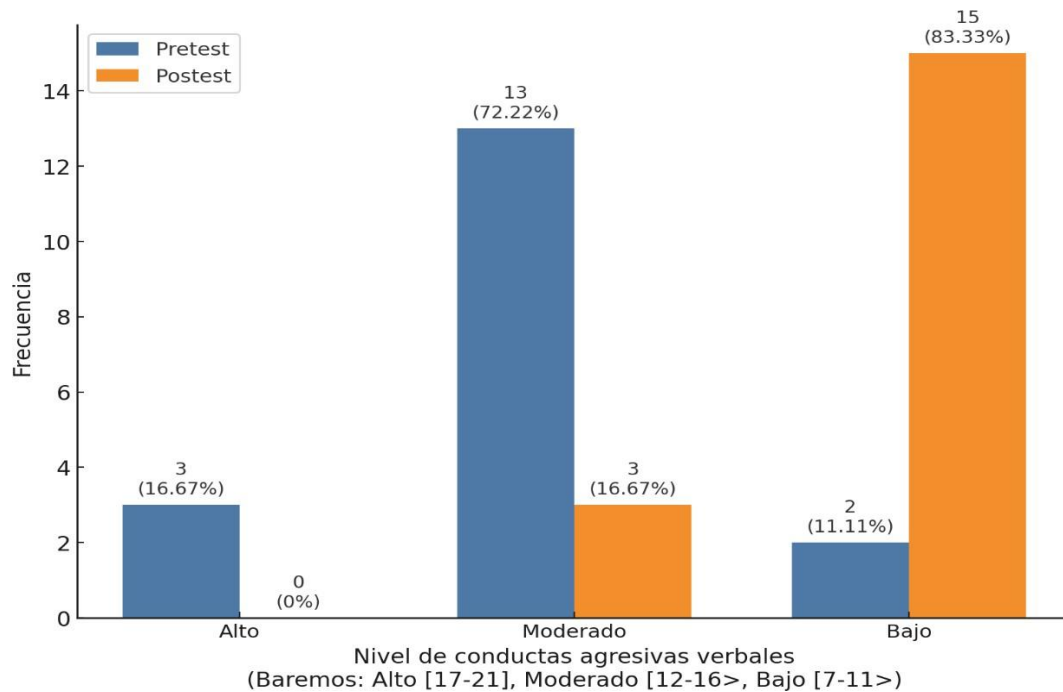


Figura 3. *Resultados sobre el nivel de conductas agresivas verbales en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest*

Nota. Datos extraídos de los resultados de la investigación

Interpretación:

La Tabla 6. muestra los resultados obtenidos sobre el nivel de conductas agresivas verbales en niños y niñas de 5 años de edad, antes y después de la aplicación del programa pedagógico basado en juegos cooperativos. Esta evaluación se llevó a cabo en una institución educativa del distrito de Rioja, como parte del proceso investigativo. Durante la fase de pretest, se observó que el 16.67% de los estudiantes se encontraba en el nivel alto de conductas agresivas verbales, mientras que el 72.22% presentó un nivel moderado y el 11.11% un nivel bajo. El puntaje promedio alcanzado fue de 14.00, lo cual indica una tendencia general hacia un nivel moderado de agresividad verbal. La varianza fue de 4.235, lo que evidencia cierta dispersión en las conductas observadas dentro del grupo.

Posteriormente, en el postest, se identificó una mejora significativa: ningún estudiante permaneció en el nivel alto, solo el 16.67% se mantuvo en el nivel moderado, y la gran mayoría (83.33%) se ubicó en el nivel bajo. La media descendió a 10.83, reflejando una disminución en la frecuencia e intensidad de las conductas verbales agresivas. Asimismo, la varianza se redujo a 0.500, lo que indica una mayor homogeneidad en el comportamiento verbal de los estudiantes tras la intervención.

En síntesis, los resultados reflejan un impacto positivo del programa de juegos cooperativos en la disminución de conductas agresivas verbales, favoreciendo una convivencia más armónica entre los niños y niñas participantes.

Tabla 7

Resultados sobre el nivel de conductas agresivas sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest

Categorías	Rangos	Pretest		Postest	
		f(i)	h(i) %	f(i)	h(i) %
Alto	[15-18]	1	5.6	0	0
Moderado	[11-14>	16	88.9	1	5.6
Bajo	[6-10>	1	88.9	17	94.4
Total		18	100	18	100
\bar{x} (Media)		12,38		8,77	
s^2 (Varianza)		1,310		1,595	

Nota. Datos extraídos de los resultados de la investigación

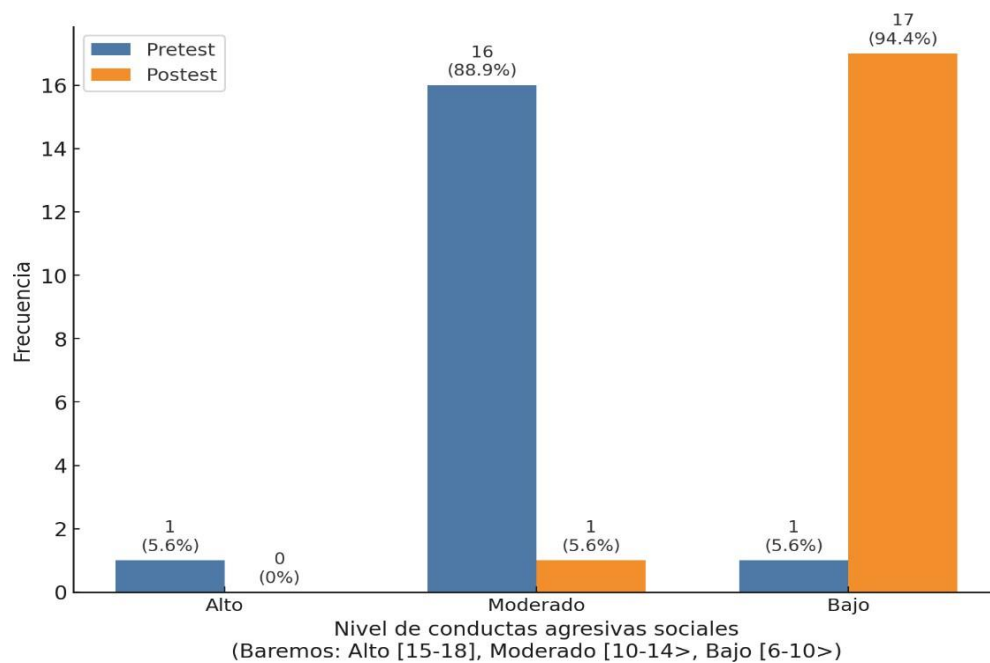


Figura 4. *Resultados sobre el nivel de conductas agresivas sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en el pretest y Postest*

Nota. Datos extraídos de los resultados de la investigación

Interpretación:

La Tabla 7. presenta los resultados obtenidos en relación con el nivel de conductas agresivas sociales en niños y niñas de 5 años de edad, antes y después de la implementación de una estrategia educativa basada en juegos cooperativos. Esta evaluación se realizó en el marco de la intervención pedagógica desarrollada en una institución educativa inicial del distrito de Rioja.

En la fase de pretest, se identificó que un 5.6% del total de estudiantes presentó un nivel alto de conductas agresivas sociales, la mayoría (88.9%) se ubicó en el nivel moderado, y solo un 5.6% mostró un nivel bajo. El promedio general de puntaje fue de 12.38, lo que indica una tendencia hacia comportamientos sociales moderadamente agresivos. La varianza registrada fue de 1.310, lo que sugiere cierta consistencia entre las conductas del grupo.

En el postest, los resultados evidencian una mejora clara: ningún estudiante permaneció en el nivel alto, solo uno (5.6%) se mantuvo en el nivel moderado, y el 94.4% alcanzó el nivel bajo. La media se redujo a 8.77 puntos, lo que refleja una disminución notable en la presencia de conductas agresivas de tipo social. Sin embargo, se observa un ligero aumento en la varianza (1.595), lo que podría indicar pequeñas diferencias individuales en la respuesta a la intervención.

En conclusión, los datos reflejan una reducción significativa de las conductas agresivas sociales luego de la aplicación del módulo experimental. La mejora observada respalda la eficacia del uso de juegos cooperativos como una estrategia educativa positiva para fomentar la convivencia y regular las interacciones sociales en niños y niñas de educación inicial.

4.2 Prueba de hipótesis

4.2.1 Elección de prueba de hipótesis a utilizar

Tabla 8

Prueba de normalidad

Ho: $P < 0.05$ No existe una normalidad en los datos

H1: $P > 0.05$ los datos son normales

] Pruebas de normalidad		
	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Pretest	,764	18	,000
Postest	,932	18	,209

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Datos extraídos del programa SPSS versión 26.

Interpretación:

Según la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, se observó que los datos del pretest no presentan distribución normal ($p = 0.000 < 0.05$), mientras que los datos del postest sí la presentan ($p = 0.209 > 0.05$). Al no cumplirse el supuesto de normalidad en uno de los grupos, se optará por utilizar la prueba no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon para evaluar las diferencias significativas entre los resultados del pretest y postest.

4.2.2 Comprobación de hipótesis planteadas

Hipótesis General

H1 La práctica de los juegos cooperativos, disminuye significativamente las conductas agresivas de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la región San Martín

H0: La práctica de los juegos cooperativos, no disminuye significativamente las conductas agresivas de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la región San Martín

Tabla 9

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

Resumen	
N total	18
Estadístico de prueba	,000
Error estándar	22,897
Estadístico de prueba estandarizado	-3,734
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000

Nota. Datos extraídos del programa SPSS versión 26.

Interpretación:

Según los resultados de la Tabla 9., la prueba de rangos con signo de Wilcoxon arrojó un valor de significancia bilateral de 0.000, que es menor al nivel establecido de 0.05. Esto significa que hay una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados del Pretest y el Postest. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis general (H1), concluyéndose que la práctica de los juegos cooperativos sí contribuye a reducir de forma significativa las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la región San Martín. Esta conclusión se respalda en el estadístico estandarizado obtenido (-3.734), que refuerza la existencia de un cambio real tras la intervención.

Hipótesis Específica 1

H1: La práctica de los juegos cooperativos disminuye significativamente las conductas agresivas físicas de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la Región San Martín.

H0: La práctica de los juegos cooperativos no disminuye significativamente las conductas agresivas físicas de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la Región San Martín

Tabla 10

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

Resumen	
N total	18
Estadístico de prueba	,000
Error estándar	21,009
Estadístico de prueba estandarizado	-3,641
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000

Nota. Datos extraídos del programa SPSS versión 26.

Interpretación:

Según los resultados mostrados en la Tabla 10., la prueba de rangos con signo de Wilcoxon arrojó un valor de significancia bilateral de 0.000, inferior al nivel crítico de 0.05. Esto indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del Pretest y Posttest en las conductas agresivas físicas. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis específica 1 (H1), concluyéndose que la práctica de los juegos cooperativos disminuye significativamente las conductas agresivas físicas en niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la región San Martín. Este resultado se ve reforzado por el estadístico estandarizado de -3.641, que confirma el efecto positivo de la intervención aplicada.

Hipótesis Específica 2

H1: La práctica de los juegos cooperativos disminuye significativamente las conductas agresivas verbales de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la Región San Martín.

H0: La práctica de los juegos cooperativos no disminuye significativamente las conductas agresivas verbales de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la Región San Martín

Tabla 11

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

Resumen	
N total	18
Estadístico de prueba	,000
Error estándar	21,030
Estadístico de prueba estandarizado	-3,638
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000

Nota. Datos extraídos del programa SPSS versión 26.

Interpretación:

Según los resultados presentados en la Tabla 11, la prueba de rangos con signo de Wilcoxon arrojó un valor de significancia bilateral de 0.000, el cual es menor al nivel de significancia establecido (0.05). Este resultado permite rechazar la hipótesis nula (H0) y aceptar la hipótesis específica 2 (H1), concluyéndose que la práctica de los juegos cooperativos disminuye significativamente las conductas agresivas verbales en niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la región San Martín. La disminución observada se respalda estadísticamente con un estadístico estandarizado de -3.638, lo que evidencia un cambio significativo en los niveles de agresión verbal tras la intervención.

Hipótesis Específica 3

H1: La práctica de los juegos cooperativos disminuye significativamente las conductas agresivas sociales de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la Región San Martín.

H0: La práctica de los juegos cooperativos no disminuye significativamente las conductas agresivas sociales de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la Región San Martín

Tabla 12

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

Resumen	
N total	18
Estadístico de prueba	,000
Error estándar	21,000
Estadístico de prueba estandarizado	-3,643
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000

Nota. Datos extraídos del programa SPSS versión 26.

Interpretación:

Según los resultados mostrados en la Tabla 12, la prueba de rangos con signo de Wilcoxon evidenció un valor de significancia bilateral de 0.000, lo cual es menor al nivel crítico de 0.05. Este resultado permite rechazar la hipótesis nula (H0) y aceptar la hipótesis específica 3 (H1), concluyéndose que la práctica de los juegos cooperativos disminuye significativamente las conductas agresivas sociales en niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la región San Martín. El efecto de la intervención queda respaldado por un estadístico estandarizado de -3.643, lo que indica una diferencia significativa entre los puntajes del Pretest y Posttest en esta dimensión del comportamiento agresivo

4.3 Discusión de resultados

En relación con el objetivo general, orientado a evaluar el efecto de los juegos cooperativos en las conductas agresivas de niños y niñas de 5 años, los resultados evidenciaron una reducción estadísticamente significativa después de la intervención, confirmada mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon ($p = 0.000$). Este hallazgo demuestra que la aplicación sistemática de juegos cooperativos influyó positivamente en la disminución de dichas conductas, permitiendo aceptar la hipótesis de investigación. Desde una perspectiva teórica, estos resultados se sustentan en la teoría sociocultural de Vygotsky, quien afirma que el desarrollo infantil se construye a partir de la interacción social, así como en los planteamientos de Piaget, quien sostiene que el juego constituye un medio natural para el aprendizaje y la regulación de la conducta. En este sentido, los juegos cooperativos favorecieron espacios de interacción guiada donde los niños desarrollaron habilidades socioemocionales, como el autocontrol, la empatía y el respeto por normas compartidas.

Asimismo, los resultados obtenidos coinciden con los antecedentes de Gonzales y Magallanes (2024), quienes demostraron que la aplicación de juegos cooperativos contribuye significativamente a la mejora de la convivencia escolar mediante el fortalecimiento del compañerismo y la empatía. De igual modo, se relacionan con investigaciones que destacan el valor del juego como estrategia para la prevención de la violencia escolar. Por tanto, puede afirmarse que los juegos cooperativos no solo reducen las manifestaciones de agresividad, sino que también promueven conductas prosociales que impactan positivamente en el clima del aula y en el desarrollo integral del niño.

Respecto al primer objetivo específico, orientado a describir el efecto de los juegos cooperativos en las conductas agresivas físicas, los resultados evidenciaron una disminución significativa en esta dimensión, lo que confirma la efectividad de la estrategia como recurso pedagógico. Este resultado se sustenta en los aportes de Orlick (1988), quien señala que las experiencias cooperativas fomentan la participación, el apoyo mutuo y la resolución pacífica de conflictos, reduciendo la necesidad de recurrir a la fuerza física como medio de interacción. En concordancia, Munevar (2021) reportó una

reducción significativa de la agresividad física tras la aplicación de un programa de juegos cooperativos, mientras que Abregú y Tineo (2024) demostraron, a nivel nacional, que el aprendizaje cooperativo permite canalizar la energía infantil hacia la colaboración en lugar de la confrontación.

Estos hallazgos refuerzan la idea de que el juego cooperativo, al promover metas comunes, reglas compartidas y responsabilidades grupales, genera un entorno seguro donde los niños aprenden a controlar impulsos, respetar a sus pares y resolver conflictos de manera no violenta. En consecuencia, los juegos cooperativos se consolidan como una estrategia eficaz para disminuir las conductas agresivas físicas y favorecer interacciones basadas en el respeto y la cooperación desde la educación inicial.

En cuanto al segundo objetivo específico, orientado a describir el efecto de los juegos cooperativos sobre las conductas agresivas verbales, los resultados evidenciaron una disminución estadísticamente significativa posterior a la intervención. Este hallazgo sugiere que la aplicación sistemática de actividades cooperativas favoreció una comunicación más respetuosa y empática entre los niños. Estos resultados se relacionan con lo planteado por Madrona y Naveiras (2007), quienes sostienen que los juegos cooperativos promueven formas de interacción basadas en el diálogo, el respeto y la escucha activa, reduciendo expresiones verbales negativas. Al participar en actividades donde el logro depende del aporte de todos, los niños se ven motivados a expresar ideas, emociones y desacuerdos de manera más adecuada. Asimismo, estos resultados coinciden con lo reportado por Sierralta (2023), quien evidenció una reducción significativa de insultos, burlas y expresiones verbales hostiles en estudiantes que participaron en programas de juegos sociales. Desde el sustento teórico, la teoría del desarrollo psicosocial de Erikson respalda estos hallazgos, al señalar que en la etapa preescolar los niños buscan afirmar su iniciativa dentro de un entorno que les brinde seguridad emocional, siendo el juego cooperativo un medio propicio para fortalecer la autorregulación y las relaciones interpersonales positivas.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico, orientado a describir el efecto de los juegos cooperativos sobre las conductas agresivas sociales, los resultados también evidenciaron una disminución estadísticamente significativa. Este tipo de agresión, caracterizada por la exclusión, el rechazo o la manipulación dentro del grupo, suele ser menos visible, pero genera efectos negativos en el clima escolar y en el desarrollo socioemocional. En este sentido, los juegos cooperativos, al promover la participación equitativa, la integración y el trabajo en equipo, contribuyeron a contrarrestar estas manifestaciones. Flores (2014) clasifica la agresividad social como conductas orientadas a dañar las relaciones interpersonales, las cuales tienden a disminuir cuando los niños se sienten parte de un grupo donde son aceptados y valorados. Estos resultados coinciden con lo encontrado por Maldonado (2022), quien comprobó que la aplicación de juegos cooperativos en niños de 5 años redujo significativamente los actos de exclusión y rechazo. En consecuencia, se reafirma el valor del juego cooperativo como herramienta formativa que no solo disminuye la agresividad social, sino que también fortalece la convivencia, la integración y el sentido de pertenencia desde la educación inicial.

CONCLUSIONES

- Se determinó que los juegos cooperativos influyen significativamente en la disminución de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la región San Martín (2025), sustentado en la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$; $Z = -3.734$), que evidenció diferencias significativas entre el pretest y el postest.
- Se determinó que los juegos cooperativos disminuyen significativamente las conductas agresivas físicas en los niños y niñas de 5 años, de acuerdo con la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$; $Z = -3.641$), evidenciándose una reducción significativa entre los resultados del pretest y postest.
- Se determinó que los juegos cooperativos disminuyen significativamente las conductas agresivas verbales en los niños y niñas de 5 años, según la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$; $Z = -3.638$), confirmándose una reducción significativa después de la intervención.
- Se determinó que los juegos cooperativos disminuyen significativamente las conductas agresivas sociales en los niños y niñas de 5 años, sustentado en la prueba de Wilcoxon ($p = 0.000 < 0.05$; $Z = -3.643$), evidenciándose diferencias significativas entre el pretest y el postest.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los directores de instituciones educativas de nivel inicial implementar de forma permanente programas basados en juegos cooperativos dentro del currículo escolar, debido a que se ha comprobado que esta metodología influye significativamente en la disminución de las conductas agresivas en niños y niñas de 5 años. Su inclusión contribuirá al desarrollo de un ambiente escolar saludable y pacífico desde los primeros años de formación.
- Se recomienda a los docentes de educación inicial incorporar en sus sesiones pedagógicas actividades lúdicas centradas en juegos cooperativos físicos, con el fin de disminuir conductas agresivas físicas en el aula. Estas actividades deben diseñarse considerando el desarrollo psicomotor infantil y orientarse hacia la colaboración, el autocontrol y la empatía entre pares.
- Se recomienda a los psicólogos educativos y orientadores escolares utilizar juegos cooperativos verbales como herramienta en talleres y sesiones grupales para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas y la regulación emocional de los niños. Esto permitirá reducir significativamente las expresiones verbales agresivas, promoviendo una comunicación respetuosa y asertiva entre los estudiantes.
- Se recomienda a los padres y madres de familia fomentar en el hogar la práctica de juegos cooperativos sociales que promuevan valores como la solidaridad, la inclusión y el respeto mutuo. Estas experiencias refuerzan los aprendizajes obtenidos en la escuela y ayudan a prevenir conductas de rechazo o exclusión social entre los niños, fortaleciendo la convivencia familiar y social.

REFERENCIAS

- Abregú, E. y Tineo, L. (2024). *Aprendizaje cooperativo en la agresividad en estudiantes de 5 años del distrito de Huancayo*. [Tesis Licenciatura]. Huancayo: universidad Nacional del Centro del Perú. <https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/10741>
- Ariel, B., Bland, M., & Sutherland, A. (2024). *Experimental Designs*. Sage Research Methods. <https://doi.org/10.4135/9781529682779>
- Bourcier, S. (2012). *La agresividad en niños de 0 a 6 años*. Madrid: Ediciones: Narcea, S.A.
- Casteel, A., & Bridier, N. L. (2021). Describing populations and samples in doctoral student research. *International Journal for Doctoral Studies*, 16, 339–362. https://ijds.org/Volume16/IJDSv16p339362Casteel7067.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Carranza, M. (2010). *Agresividad infantil: ¿Por qué el niño recurre a la violencia?*. Etitorial Conpets.
- Consultores, B. (12 de Diciembre de 2022). ONLINE-TESIS. Obtenido de ONLINE-TESIS: <https://online-tesis.com/investigacion-pre-experimental/>
- Euceda, A. T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica*. Tegucigalpa: Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.
- Garaigordobil, M., & Fagoaga, J. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares* - Google Libros (1 a . ed.). Cide. 60 <https://acortar.link/fJqgbf>
- Gonzales, S. y Magallanes, N. (2024). *El juego cooperativo en la convivencia escolar en niños de 4 a 5 años*. [Tesis Licenciatura]. La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2024. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/12120>

Giménez, E. (2014). *Como disminuir la agresividad en los niños*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Hernández-Sampieri, R., Mendoza, C., & Fernández-Collado, C. (2020). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (7.^a ed.) [Libro electrónico]. McGraw-Hill. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15338867>

Hugo, S., & Reyes, C. (2015). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Lima: Editorial Mantaro.

Madrona, P. G., & Naveiras, D. (2007). *La educación física cooperativa: aprendizaje y juegos cooperativos, enfoque teórico práctico*. Wanceulen Editorial. https://elibro.net/es/ereader/uladech/33623?fs_q=juego_cooperativo&prev=fs&page=83

Maldonado (2022). *Los juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en niños de 05 años de la I.E.I. n°289 de Succha, Aija, 2020*. [Tesis Licenciatura]. Chimbote: Universidad Católica de los Ángeles. <https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28095>

Moreno, Y. (2022). *Acciones pedagógicas para disminuir la agresividad y mejorar la socialización en los niños de 3 a 6 años de edad del “Colegio Nuestra Señora del Rosario de San Cipriano*. [Tesis Licenciatura]. Bogotá: Universidad Santo Tomás, <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/43795/2022MorenoYenny.pdf>

Munevar, S. (2021). *Juegos cooperativos: una estrategia efectiva para la disminución de la agresividad en escolares de básica primaria*. *Impetus*, 13(1), 16-29. <https://doi.org/10.22579/20114680.503>

Niño, V. (2011). *Metodología de la investigación*. En V. Niño. Bogotá: Ediciones de la U

Ortecho, J. J y Quijano, M. M (2011). Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea”, De la ciudad de Trujillo, en el año 2011. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.

Rojas, P. P. (2009). Juegos Cooperativos para el Kin-Ball. Wanceulen Editorial.
[https://elibro.net/es/ereader/uladech/33800?fs_q=juego cooperativo&prev=fs&page=26](https://elibro.net/es/ereader/uladech/33800?fs_q=juego_cooperativo&prev=fs&page=26)

Stratton, S. J. (2023). Population sampling: Probability and non probability techniques. *Prehospital and Disaster Medicine*, 38(2), 147–148.
<https://doi.org/10.1017/S1049023X23000304>

Segovia, F. (2001) Juegos infantiles. Quito: Tiempo libre.

Sierralta, I. et al. (2023). *Juegos sociales y disminución de la conducta agresiva. Habilidades sociales para una niñez tolerante, solidaria y colaboradora*. Religación Press.
<https://doi.org/10.46652/ReligacionPress.47>

Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación científica*. En M. Tamayo, *El proceso de la investigación científica*. México: LIMUSA NORIEGA EDITORES .

Anexos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “.”
EDAD : 5 AÑOS.
NOMBRE DE LA SESIÓN : MI NOMBRE Y EL DE MIS AMIGOS.
PRACTICANTE :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
CONVIVE RESPETÁNDOSE ASÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derechos y tiene deberes.	<ul style="list-style-type: none">• Identifica situaciones y comportamientos que afectan la convivencia en el aula.• Llama por su nombre a sus compañeros.• Se incorpora con facilidad al grupo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes. Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día, canciones.</p> <p>Iniciamos la actividad motivando a los niños mediante un juego llamado “Donde Esta” (de presentación). Formamos una ronda Cantamos la canción “La cadena se está abriendo” hasta tomar nuestra respectiva ubicación, nos sentamos levantamos nuestra mano y estiramos el dedo índice lo agitamos, la docente pregunta ¿Dónde está Angie Madai? Todo el grupo responde con la mano y el dedo índice estirado ¡Ahí está Angie Madai? Seguimos hasta que hemos mencionado todos los niños y niñas del grupo, no se admite llamar a un niño por un apodo.</p> <p>Finalizado el juego preguntamos ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto el juego? ¿Les gusta su nombre? ¿Les gusta que les pongan apodos? ¿Por qué?</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños que todas las personas tienen un nombre para poder diferenciarnos de los demás y hacemos énfasis en que está mal poner apodos porque podemos lastimar a nuestros amigos.</p> <p>Trabajamos la ficha N°3. Aseo. Lonchera. Recreo.</p>	Ficha. Lápiz. Colores.
CIERRE	<p>Conversamos sobre la actividad realizada haciendo hincapié de lo importante que es tener un nombre.</p> <p>Cada niño busca a su amigo o amiga lo llama por su nombre y le transmite un mensaje de cariño(abrazo).</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA

: “ .”

EDAD

: 5 AÑOS.

NOMBRE DE LA SESIÓN

: SOY FELIZ JUGANDO CON MIS AMIGOS.

PRACTICANTE

:

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PARTICIPA EN ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN INTERACCIÓN CON EL ENTORNO.	EMPLEA SUS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES AL COMPARTIR CON OTROS, DIVERSAS ACTIVIDADES FÍSICAS.	<ul style="list-style-type: none"> • Propone y participa en juegos grupales, interactuando con sus pares, compartiendo materiales y aceptando otras propuestas de juego. • Comparte sus cosas con los demás.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes.</p> <p>Damos inicio a la sesión motivando a los niños con el juego “Cambio de Sitio” (J.de Conocimiento). Pedimos a los niños que se sienten en círculo en una silla y alguien dirá una frase cualquiera por ejemplo que pongan de pie y cambien de sitio los que tengan chompa, entonces todos los niños que tengan chompa se ponen de pie y cambiaran de silla, que se cambie de sitio los que tienen mandil, a los que le guste el color rojo, a quien le gusta bailar, al que le gusta compartir sus juguetes, etc. Seguimos el juego con frases nuevas buscando las que nos sirvan para conocer más a los niños. Podemos pedir a los niños que antes de cambiarse de silla quienes tengan las mismas características se saluden efusivamente en el centro del corro.</p> <p>Realizamos una asamblea para dialogar y rescatar los saberes previos lo hacemos mediante preguntas ¿con quién cambiaste de lugar? ¿Te gusto abrazar a tu amigo? ¿Te gusta tener amigos? ¿Qué harías si no tuvieras amigos? ¿cómo se llama tu mejor amigo?</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Enseñamos una lámina “Compartiendo en el aula y les planteamos las siguientes preguntas: ¿Qué está haciendo los niños? ¿Cómo creen que se sienten? ¿Discuten o pelean con sus amigos? ¿Por qué? También preguntamos qué podemos hacer para jugar mejor con nuestros amigos. Aprovechamos las respuestas de los niños para resaltar la importancia de tener amigos, compartir nuestras cosas, jugar, resolver problemas y ayudarnos unos a otros.</p> <p>Trabajamos la ficha N°4. aquí observaran los dibujos que hay en la parte superior y comentan, luego en el espacio en blanco dibujan a sus amigos.</p> <p>Aseo.</p> <p>Lonchera. Recreo</p>	Laminas. Ficha. Lápiz Colores.
CIERRE	Invitamos a los niños a compartir sus trabajos.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

LDATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

EDAD : 5 AÑOS.

NOMBRE DE LA SESIÓN : ” ASÍ ME SIENTO CUANDO ESTOY CON MIS AMIGOS”.

PRACTICANTE :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
AFIRMA SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones y comportamiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones, dice si esta alegre, triste, con miedo o enojo, frente a las diferentes situaciones que vive. • Demuestra alegría y ríe al momento de jugar. • Realiza movimientos coordinados.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes: Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día, canciones. Comenzamos la sesión contándoles una pequeña historia. En Piura había una niña llamada Luisa que tenía un problema en un dedo, en un codo, en el hombro, y sin embargo estaba contenta porque tenía buenos amigos que la ayudaban en lo que necesitaba. Terminada la historia nos ponemos de pie en círculo para jugar el juego denominado ¡Que alegría, que alegría! (J. de Distención), caminaos a la vez que recitamos rítmicamente:</p> <p>¡Qué alegría que alegría! Cachun cachun (2) Dedo arriba. ¡Qué alegría que alegría! Cachun cachun Dedo arriba, codo empinado. Que alegría que alegría. Cachun cachun Dedo arriba, codo empinado, hombro elevado, cabeza torcida, pierna quebrada. Hablamos con los niños que en ocasiones podemos sentirnos alegres tristes o enojados y estos sentimientos son normales, pero siempre tenemos nuestros amigos que nos ayudan a sentirnos Bien cuando estamos triste o enojados y existen palabras mágicas que nos producen alegría, bienestar y sirven también para agradecer pedir disculpas cuando nos equivocamos.</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Realizamos una función de títeres” A veces es difícil ser amigos”. Carolina y Pedro eran amigos, asistían al mismo jardín y se sentaban juntos en la misma mesa. Un día mientras conversaban a la hora de lonchera, Pedro derramo por casualidad su refresco y cayó sobre el vestido favorito de carolina ella molesta le grito y le pego. Pedro intento disculparse, pero ella no lo escucho y le volvió a gritar. Pedro se puso a llorar. Dialogamos sobre la actitud de Carolina y preguntamos si fue correcto este comportamiento, ¿Cómo debió comportarse? ¿Qué debemos hacer para que vuelvan hacer amigos? Trabajamos la ficha 7ª</p>	Títeres . Fichas. Lápiz. Plumones.
CIERRE	Finalizamos la actividad leyendo el cuento “Cuida a los amigos”.	Cuento.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS INFORMATIVOS.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :
EDAD : 5 AÑOS.
NOMBRE DE LA SESIÓN : COMPARTO CON MIS AMIGOS.
PRACTICANTE :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
CONVIVE RESPETÁNDOSE ASÍ MISMO Y A LOS DEMÁS.	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derechos y deberes.	<ul style="list-style-type: none"> • Incluye a sus compañeros en las actividades que realiza. • Comparte sus cosas con los demás.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día canción. Invitamos a los niños a sentarse y les decimos que jugaremos el juego Pasa la Pelota (J. de conocimiento), pedimos a los niños que se agrupen libremente y formen dos columnas. Entregamos una pelota a cada columna e indicamos a los niños que levanten las manos y separen las piernas. El primer niño pasa la pelota a quien esta atrás de el por entre sus piernas mencionando el nombre de su compañero y así sucesivamente hasta el final, luego el ultimo niño pasa la pelota hacia adelante por sobre la cabeza de quien está delante suyo. Los niños expresan sus emociones en diferentes momentos del juego con ayuda de docente, nos sentamos en semicírculo y comentamos la actividad: ¿Les gusto? ¿Por qué? ¿Cómo se sienten cuando juegan con sus amigos? ¿Tuvieron dificultades para pasar la pelota? ¿Qué otras cosas podemos compartir con los amigos.	Juguetes de los sectores
DESARROLLO	Invitamos a los niños a que jueguen libremente en el sector de construcciones, compartan los materiales y construyan lo que más les agrada. Cuando terminan de armar sus construcciones se les pide a los niños que expliquen lo que han hecho, como lo han hecho y para que lo han hecho. Entregamos la ficha de trabajo N°1 junto a los autoadhesivos para que los peguen donde corresponde. Aseo. Lonchera. Recreo.	Bloques lógicos. Fichas. Autoadhesivos.
CIERRE	Dialogamos sobre lo ¿Que hemos hecho el día de hoy?,¿Que aprendimos?, ¿Cómo lo aprendimos?¿Les gusto?.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :

EDAD :

5 AÑOS.

NOMBRE DE LA SESIÓN :

SOY ESPECIAL Y ÚNICO.

PRACTICANTE :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
AFIRMA SU IDENTIDAD.	Se valora así mismo.	<ul style="list-style-type: none">Expresa satisfacción sobre sí mismo cuando se esfuerza y logra su objetivo, en juego u otras actividades.Se expresa positivamente de su persona.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes (Juego en los sectores, Saludo, oración, Noticia del día, canción.</p> <p>Jugamos a las escondidas (J de resolución de conflictos.), le indicamos a un niño que se voltee mirando a la pared, con los ojos cerrados y deberá contar hasta diez mientras sus compañeros se esconden, luego debe buscarlos y encontrarlos diciendo ¡Ampay! ¡Te encontré! Y se deberá llamarlo con alegría por su nombre y decir alguna característica que lo diferencie de los otros niños para que se sienta muy feliz y querido.</p> <p>Después realizamos las siguientes preguntas. ¿Les gusto el juego? ¿Les agrado la característica que les dijo su amigo? ¿Por qué? ¿Todos tenían las mismas características?</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Los niños con sus propias palabras describen la secuencia de la actividad y comentamos sobre algunas características físicas de cada niño (alto, bajo, gordo, flaco, etc.) y les decimos todos somos únicos y especiales y cada uno sabe hacer cosas diferentes como dibujar, pintar, jugar futbol, vóley, resaltamos la idea que cada uno tiene habilidades diferentes y por eso somos importantes.</p> <p>Entregamos a los niños para que dibujen ellos mismos resaltando sus características.</p> <p>Aseo Lonchera.</p> <p>Recreo.</p>	Hojas. Lápiz. Colores.
CIERRE	Les leemos el cuento Moti un Perro Especial. Los niños dicen lo que más les gusto del cuento.	Cuento.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS INFORMATIVOS.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :
EDAD : 5 AÑOS.
NOMBRE DE LA SESIÓN : NOS COMUNICAMOS ENTRE AMIGOS.
PRACTICANTE :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA ORALMENTE.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entiende. • Conversa gentilmente con sus compañeros.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día, canción.</p> <p>Empezamos jugando el juego El Portavoz Fiel (J. de Comunicación.) Los niños se agrupan de dos en dos. Un niño dice al otro sus gustos, sus comidas preferidas, sus paseos favoritos, lo que le molesta, como se sienten y el otro escucha atentamente. Después el otro presenta a su compañero al grupo, procurando ser un fiel portavoz. Si un elemento importante ha sido omitido, completará el otro niño finalmente Se Intercambian los papeles.</p> <p>Al culminar el juego los niños comentan el juego y plantamos las siguientes preguntas ¿Les gusto el juego? ¿se sintieron bien al dialogar con su amigo?</p> <p>¿Les gusta decir lo que sienten? ¿Por qué?</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Invitamos a los niños para que participen y compartan con todo el grupo algunas experiencias, sentimientos, emociones, frustraciones, etc.</p> <p>Les decimos a los niños lo importante que es comunicarnos, decir lo que sentimos, lo que nos gusta, disgusta, dar nuestra opinión, para así poder comunicarnos mejor con nuestros amigos evitando hacer cosas que los puedan molestar o que hagan cosas que nos hagan sentir mal.</p> <p>Entregamos una hoja para que los niños dibujen a su mejor amigo con el cual les gusta dialogar.</p> <p>Aseo.</p> <p>Lonchera. Recreo.</p>	Hojas. Lápiz. Colores.
CIERRE	<p>En asamblea los niños comentan como se sintieron y rescatan la importancia que tiene la comunicación oportuna entre amigos.</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7.

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :
EDAD : 5 AÑOS.
NOMBRE DE LA SESIÓN : USANDO PALABRAS MÁGICAS.
PRACTICANTE :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
SE EXPRESA ORALMENTE.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entiende. • Conversa gentilmente con sus compañeros.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración noticia del día, canción).</p> <p>Invitamos a los niños a jugar el juego ¡Déjame entrar! J de comunicación, que consiste hacer una ronda con un grupo de 4 niños todos agarrados de la mano, mientras tanto los otros niños forman una columna. El primer niño de la columna pedirá por favor lo dejen entrar a la ronda, después que lo dejan entrar agradecerá que lo dejen formar parte de ronda y así sucesivamente hasta completar con todos los niños, se procurara en todo momento usar palabras mágicas de lo contrario no podrán entrar a la ronda.</p> <p>Terminado el juego realizamos las siguientes preguntas ¿Les gusto el juego? ¿De qué se trataba? ¿Conocen las palabras mágicas? ¿Qué han aprendido?</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños que cuando necesitamos algo o nos dan algo tenemos que usar palabras adecuadas como: Por favor, gracias, disculpa, perdón, etc. o llamadas Palabras Mágicas. Recalcamos que si las usamos frecuentemente podemos conseguir lo que necesitamos.</p> <p>Les damos una hoja para que los niños transcriban según su nivel de escritura las palabras mágicas que se encuentran en un papelote.</p> <p>Aseo. Lonchera. Recreo.</p>	Papelotes. Hojas. lápiz
CIERRE	Dialogamos sobre la importancia que tienen las palabras mágicas y las mencionamos.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “..”
EDAD : 5 AÑOS.
NOMBRE DE LA SESIÓN : REALICEMOS ACTIVIDADES FÍSICAS.
PRACTICANTE :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES.	Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas y también cuando desarrolla actividades físicas variadas. Reconoce que ello genera efectos positivos en su salud.	Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar como caminar, correr, saltar, trepar, gatear, reptar Subir bajar caer, lanzar.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ESTRATEGIA	MATERIALES
INICIO	Actividades Permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día, canción) Empezamos la sesión con el juego denominado “La Conejita(o) Se Quedó Encerrada (o). Nos ponemos de pie en círculo agarrándonos de la mano y se queda una niña encerrada en el círculo y el resto canta: La conejita se quedó encerrada. De su casa no podía salir. La conejita quiere salir y golpea la puerta toc toc (golpea las manos de las niñas y se abre la puerta) los niños alzan las manos para que salga fuera de la ronda. La conejita sale muy feliz (la conejita sonríe, corre, trepa y salta de las sillas) Corre que corre. Salta que salta. Y la conejita vuelve a su casa. Corriendo y saltando, luego pedimos voluntarios para que continúen el juego. Al terminar el juego planteamos las siguientes preguntas ¿Les gusto el juego? ¿Les gusta correr saltar libremente? ¿Saben cómo se llaman lo que han hecho? ¿Se cansaron?	Sillas.
DESARROLLO	Nos sentamos en nuestros respectivos lugares y dialogamos sobre lo que significa las actividades físicas, cuales son, para que nos sirven en nuestras vidas, y que podemos evitar diversas enfermedades mediante la práctica de estas. Utilizamos la técnica los niños dictan y la profesora escribe, los niños dictan las actividades físicas que les gustaría realizar en el colegio. Los niños leen según el nivel de lectura las actividades escritas en el papelote. Aseo. Recreo.	Papelotes. Lápiz. Hojas.
CIERRE	Los niños asumen el compromiso de realizar ejercicios físicos que no demanden de esfuerzo como: saltar, correr, trepar, etc.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

LDATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ .”
EDAD : 5 AÑOS.
NOMBRE DE LA SESIÓN : MIS EMOCIONES.
PRACTICANTE :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
AFIRMA SU IDENTIDAD.	Autorregula sus emociones y comportamiento.	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones, dice si esta alegre, triste, con miedo o enojo, frente a las diferentes situaciones que vive.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día, canción). Jugamos a Los Limpiadores de Estatuas (J de Confianza). Elegimos a cuatro niños para que se coloquen quietos como estatuas, por la noche llegara un niño a limpiar el polvo de las estatuas, pero como es de noche el niño no podrá ver (estará con los ojos cerrados). Cuando logre encontrar a una estatua la limpiara de los pies a la cabeza Los demás niños se distribuyen por toda el aula convertidos en estatuas, la estatua que ha sido limpiada será la próxima que cierre los ojos y busque las otras estatuas para que las limpie continuamos con la mecánica del juego hasta que todos los niños les toque limpiar las estatuas. Escuchamos los comentarios de los niños, les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Sintieron miedo? ¿Les gusta caminar con los ojos cerrados? ¿Sentían miedo de hacer o hacerse daño?	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	Presentamos caritas con diferentes expresiones e indicamos a los niños para que las imiten. Explicamos a los niños que las personas presentamos miedo y otras emociones como tristeza, alegría, ira y cuando tenemos miedo tenemos que mantener la calma y pedir ayuda a nuestros padres o a algún familiar para que nos acompañe o cuando estamos tristes o algún amigo esta triste acompañarlo y consolarlo. Entregamos una hoja para que los niños para que dibujen las diferentes emociones que han aprendido	Cartulinas. Hojas de aplicación. Lápiz. Colores. Crayolas.
CIERRE	Recordamos las emociones que hemos aprendido y decimos las que más nos gusta.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVO :
INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “.”
EDAD : 5 AÑOS.
NOMBRE DE LA SESIÓN : LO QUE ME GUSTA Y NO ME DISGUSTA.
PRACTICANTE :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PARTICIPA EN ASUNTOS PÚBLICOS PARA PROMOVER EL BIEN COMÚN.	Asume una posición sobre un asunto público que le permite construir consensos.	<ul style="list-style-type: none"> Escucha con atención las opiniones de sus compañeros sobre un tema de interés común.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día canción)</p> <p>Motivamos a los niños con el juego Ami me gusta (J. de Conocimiento)</p> <p>Nos sentamos en círculo y pasamos una pelota, el niño que le toca coger la pelota dirá su nombre, su comida favorita, su mascota favorita, su color preferido, lo que le gusta y le disgusta, a que le tiene miedo, y todo lo que él quiera contarle al grupo. Cuando termine pasara la pelota al niño de al lado para que haga lo mismo se continua hasta terminar con todos los niños.</p> <p>Finalizado el juego hacemos las siguientes preguntas:¿Cómo se sintieron al contar las cosas que les gusta?¿Conocían lo que les a sus amigos?</p>	Juguetes de los sectores.
DESARROLLO	<p>Mostramos a los niños figuras y les pedimos que nos digan lo que les gusta y no les gusta de las imágenes, se estará atenta a lo que dicen los niños para profundizar el tema recalcándoles lo importante que es expresar lo que nos gusta o no nos gusta, sin lastimar a otros.</p> <p>Entregamos a los niños una hoja para que los niños dibujen lo que más les gusta.</p> <p>Aseo.</p> <p>Lonchera.</p> <p>Recreo</p>	Imágenes. Hojas de aplicación. Lápiz. Colores.
CIERRE	En asamblea jugamos Ritmo Abogo Diga Ud. que es lo que ti te gusta. Dialogamos sobre la actividad realizada.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “.”
EDAD : 5 AÑOS.
NOMBRE DE LA SESIÓN : MI FAMILIA Y YO.
PRACTICANTE :

III. APRENDIZAJES ESPERADOS.

competencia	capacidad	indicador
PARTICIPA EN ASUNTOS PÚBLICOS PARA PROMOVER EL BIEN COMÚN.	Conocimiento de sí mismo comprender y respetar los pensamientos y necesidades de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> Puede nombrar y describir a los miembros de su familia un tema de interés común.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Actividades permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día canción)</p> <p>Motivamos a los niños con el juego Ami me gusta (J. de Conocimiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> Se organizan en equipos de tres integrantes y se entrega una tarjeta a cada estudiante. El equipo deberá formar un número de tres cifras y mostrarlo diciendo en voz alta qué número representaron con las tarjetas. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 50px; background-color: #f4a460;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 50px; background-color: #f4a460;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 50px; background-color: #f4a460;"></div> </div> <ul style="list-style-type: none"> Se plantea las siguientes preguntas a partir de lo realizado: ¿Les gustó la actividad?, ¿Cómo te sientes cuando estas con tu familia?, ¿Qué representaron en las tarjetas?, ¿Cuál será el número mayor?, ¿Cuál será el número menor? Se recoge sus saberes previos mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo están conformados los números de tres cifras?, ¿Qué te gusta hacer con tu familia? ¿quién es tu persona favorita en la familia y porque? <p>Finalizado el juego hacemos las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron al contar sobre los integrantes de sus familias?</p>	<p>Fotos de la familia</p> <p>Papel y lápices</p> <p>Marcadores</p> <p>Árbol genealógico en blanco.</p>
DESARROLLO	<p>Mostramos a los niños figuras y les pedimos que nos digan lo que les gusta y no les gusta de las imágenes, se estará atenta a lo que dicen los niños para profundizar el tema recalcándoles lo importante que es expresar lo que nos gusta o no nos gusta, sin lastimar a otros.</p> <p>Entregamos a los niños una hoja para que los niños dibujen lo que más les gusta.</p> <p>Aseo.</p> <p>Lonchera.</p> <p>Recreo</p>	<p>Imágenes.</p> <p>Hojas de aplicación.</p> <p>Lápiz. Colores.</p>
CIERRE	<p>En asamblea jugamos Ritmo Abogo Diga Ud. que es lo que ti te gusta. Dialogamos sobre la actividad realizada.</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “.”
EDAD : 5 AÑOS.
NOMBRE DE LA SESIÓN : EMPATÍA Y RESPETO.
PRACTICANTE :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PARTICIPA EN ASUNTOS PÚBLICOS PARA PROMOVER EL BIEN COMÚN. AUTORREGULA SUS EMOCIONES.	Reconocer y comprender y compartir los sentimientos de los demás	Demostrar empatía hacia un compañero que esta triste o necesitado

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes (Juego en los sectores, saludo, oración, noticia del día canción) Motivamos a los niños con el juego A mí me gusta (J. de Conocimiento) Nos sentamos en círculo y pasamos al juego del espejo, los niño deben imitar las acciones de un compañero sin hablar, lo que le gusta y le disgusta, a que le tiene miedo, y todo lo que él quiera contarle al grupo. Cuando termine pasara al niño de al lado para que haga lo mismo se continua hasta terminar con todos los niños. Finalizado el juego hacemos las siguientes preguntas: ¿Cómo te sentiste cuando tu compañera te imito? se sintieron al contar las cosas que les gusta? ¿Porque es importante imitar a los demás de manera respetuosa? ¿Cómo podemos ayudar a alguien que se siente triste o solo?	Juguetes de los sectores. Imágenes de diferentes sentimientos
DESARROLLO	Mostramos a los niños figuras y les pedimos que creen un dibujo que represente la empatía hacia los demás con las imágenes, se estará atenta a lo que dicen los niños para profundizar el tema recalcándoles lo importante que es expresar lo que nos gusta o no nos gusta, sin lastimar a otros. Entregamos a los niños una hoja para que los niños dibujen lo que más les gusta. Aseo. Lonchera. Recreo	Imágenes. Hojas de aplicación. Lápiz. Colores.
CIERRE	En asamblea jugamos Ritmo Abogo Diga Ud. que es lo que ti te gusta. Dialogamos sobre la actividad realizada.	

Anexo 1

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Problema general</p> <p>¿En qué medida los juegos cooperativos permiten disminuir de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la provincia de Rioja, 2024?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Evaluar la influencia de los juegos cooperativos en la disminución de conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la provincia de Rioja, 2024</p> <p>Objetivos Específicos</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Los juegos cooperativos influyen significativamente en la disminución de las conductas agresivas en niños y niñas de 5 años.</p> <p>Variables</p>	<p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Diseño de investigación: pre - experimental</p> <p>Población: 18 niños y niñas de cinco años</p> <p>Muestra: 18 niños y niñas de cinco años</p> <p>Técnica: la observación</p> <p>Instrumento: ficha de observación</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de conductas agresivas que presentan los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la provincia de Rioja, antes y después de la aplicación de juegos cooperativos?</p> <p>¿Será posible diseñar y aplicar un programa de juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas que presentan los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la provincia de Rioja, 2024?</p>	<p>Evaluar el nivel de conductas agresivas que presentan los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la provincia de Rioja, 2024, antes y después de la aplicación de juegos cooperativos</p> <p>Diseñar y aplicar un programa de juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas que presentan los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la provincia de Rioja, 2024.</p> <p>Determinar la eficiencia de la</p>	<p>Variable independiente: juegos cooperativos</p> <p>Variable dependiente: conductas agresivas</p>	

<p>¿Cuál la eficiencia de la aplicación de un programa de juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas presentan los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la provincia de Rioja, 2024?</p>	<p>aplicación de un programa de juegos cooperativos en la disminución de las conductas agresivas que presentan los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de la provincia de Rioja, 2024</p>		
---	--	--	--

Anexo 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : Mijahuanga Chumbe, Zarita Isabel
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente de la Universidad Nacional de San Martín
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Ficha de Observación
 1.4. Autor (es) del instrumento : Navarro Bautista, Elina
 : Mamani Jacinto, Luz Mary

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4.ORGANIZACION	Presentación ordenada					X
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6.PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8.COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9.METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10.APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	0	0	0	6	4
	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{A + B + C + D + E}{\dots} = 0.88$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00 – 0,60]
Observado	[0,60 – 0,70]
Aprobado	[0,71 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento es aplicable y cumple con el objeto de investigación

Rioja, 17 de marzo de 2025

M. Sc. ZARITA L. MIJAHUANGA CHUMBE

Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : Lloclla Rosillo, Doris Maribel
 1.2 Cargo e institución donde labora : Directora de la Institución Educativa N.° 1359
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Ficha de Observación
 1.4. Autor (es) del instrumento : Navarro Bautista, Elina
 : Mamani Jacinto, Luz Mary

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4.ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6.PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8.COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9.METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10.APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X
↓ ↓ ↓ ↓ ↓						
CONTEO TOTAL DE MARCAS		0	0	0	4	6
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E

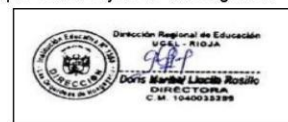
Coficiente de Validez = $\frac{A + B + C + D + E}{\dots}$ = 0.92

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	[0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	[0,71 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento es aplicable y cumple con el objeto de investigación

Rioja, 12 de marzo de 2025



Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
 CRITERIO DE JUECES**

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : Cerna Coronel Celina
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente de la facultad de Educación de la UNSM
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Ficha de Observación
 1.4. Autor (es) del instrumento : Navarro Bautista, Elina
 : Mamani Jacinto, Luz Mary

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4.ORGANIZACION	Presentación ordenada					X
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6.PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8.COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems				X	
9.METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10.APLICACION	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	0	0	0	7	3
	A	B	C	D	E


$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{A + B + C + D + E}{7 + 3} = 0.86$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	[0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	[0,71 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento es aplicable y cumple con el objeto de investigación

Rioja, 12 de marzo de 2025


 Lic. Mg. Celina Cerna Coronel
 Reg. N° A01654977

Firma del juez

Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN

Institución Educativa : _____
Grado y Sección : _____
Fecha de evaluación : _____
Código de estudiante : _____

OBJETIVO:

Identificar las conductas o comportamientos agresivos que manifiestan los alumnos en su interacción social

INSTRUCCIONES:

Observa detenidamente al niño (a) y marca la valoración que consideres para cada conducta que expresen los niños y niñas: Frecuentemente = 3 Ocasionalmente = 2 Nunca = 1

N°	ITEM	CRITERIO		
		Frecuentemente	Ocasionalmente	Rara Vez
Dimensión: Conductas agresivas físicas				
1	Empuja o golpea a sus compañeros en la formación			
2	Se enoja rápidamente y golpea a sus compañeros			
3	Si alguien lo agrede responde de la misma manera			
4	Cuando pierde un juego golpea a sus compañeros			
5	Escupe a sus compañeros cuando pierde una disputa			
6	Agrede con golpes cuando no es integrado a algún juego.			
7	Utiliza algún objeto para agredir a sus compañeros			
Dimensión: Conductas agresivas verbales				
8	Grita cuando no está de acuerdo con sus compañeros en alguna actividad.			
9	Insulta a sus compañeros o a niños de otras aulas.			
10	Emite sonidos inadecuados en un lugar y tiempo determinado.			
11	Menciona palabras soeces a sus compañeros.			
12	Nombra con apodos a sus compañeros.			

- 13 Se burla de sus compañeros cuando se equivocan
- 14 Amenaza a sus compañeros cuando no le hacen caso.

Dimensión: Conductas Agresivas Sociales

- 15 Se incomoda cuando se integra un nuevo compañero a su grupo.
- 16 Pierde el control y hace pataletas.
- 17 Hace muecas de modo ofensivo.
- 18 Ridiculiza a sus compañeros/as y/o familiares.
- 19 Frecuentemente quiere hacer todo según su voluntad.
- 20 Interrumpe cuando sus compañeros/as y/o familiar se expresan.

OBSERVACIONES

Anexo 4

Constancia de aplicación de instrumentos



Dirección Regional de Educación de San Martín
Unidad de Gestión educativa Local Rioja
Institución Educativa inicial N.º 203 – Rioja

“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”

La que suscribe, directora de la Institución Educativa Inicial N.º 203, perteneciente a la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) Rioja de la Dirección Regional de Educación de San Martín, deja constancia de lo siguiente:

Que las ciudadanas **Navarro Bautista, Elina** y **Mamani Jacinto, Luz Mary**, egresadas **del** Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial **de la** Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Huancavelica, han desarrollado la investigación titulada: **“JUEGOS COOPERATIVOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA REGIÓN SAN MARTÍN”**, la cual fue aplicada en el aula de 5 años de esta institución educativa durante el mes de mayo del año 2025.

El propósito de dicha investigación fue aplicar estrategias lúdicas basadas en juegos cooperativos con el objetivo de **reducir las conductas agresivas en niños y niñas de 5 años**, promoviendo un ambiente escolar más armonioso y fortaleciendo la convivencia y el desarrollo emocional de los estudiantes.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas, para los fines que estimen convenientes.

Rioja, 03 de junio de 2025

Lic. Blanca R. Cabanillas Galoc
DIRECTOR
I.E.I 203

Anexo 5

Base de datos

Pretest

Participante	Conductas Agresivas																				Suma total			
	Conductas agresivas físicas							Conductas agresivas verbales							Conductas agresivas sociales									
	1	2	3	4	5	6	7	Suma	8	9	10	11	12	13	14	Suma	15	16	17	18		19	20	Suma
1	2	2	2	2	2	3	2	15	2	2	3	3	3	3	3	19	2	2	1	2	3	3	13	47
2	2	2	2	2	2	3	3	16	3	3	2	2	2	3	17	3	3	2	2	2	3	15	48	
3	2	2	1	2	3	3	3	16	1	2	2	2	2	1	12	3	2	2	2	2	2	13	41	
4	3	2	2	2	2	2	3	16	3	2	3	3	2	2	17	2	2	2	2	2	2	12	45	
5	1	1	1	2	1	2	1	9	2	1	1	2	1	2	11	2	1	2	1	1	2	9	29	
6	3	2	3	3	2	2	2	17	3	2	2	2	2	1	14	2	2	2	2	2	2	12	43	
7	2	2	1	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	2	14	3	2	2	2	2	2	13	40	
8	3	2	2	2	2	2	3	16	3	1	3	3	1	2	15	2	2	2	2	2	2	12	43	
9	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	1	2	2	2	13	3	1	3	3	1	2	13	40	
10	2	2	1	1	2	2	1	11	3	1	2	2	2	1	13	2	2	2	2	2	2	12	36	
11	3	3	3	2	2	3	3	19	3	2	1	1	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	44	
12	1	2	2	2	2	2	3	14	2	2	1	2	2	2	13	3	1	3	3	1	2	13	40	
13	1	2	2	2	3	3	2	15	3	2	2	1	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	40	
14	2	2	2	2	2	2	3	15	3	2	1	2	1	2	13	3	2	2	2	2	2	13	41	
15	2	2	2	3	2	2	1	14	2	2	1	2	1	2	12	2	2	2	2	2	2	12	38	
16	2	1	2	1	2	2	2	12	3	2	2	2	2	1	14	3	1	3	3	1	2	13	39	
17	2	3	3	2	2	3	2	17	3	2	3	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	12	45	
18	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	1	2	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	39	

Postest

Participante	Conductas Agresivas																				Suma total			
	Conductas agresivas físicas							Conductas agresivas verbales							Conductas agresivas sociales									
	1	2	3	4	5	6	7	Suma	8	9	10	11	12	13	14	Suma	15	16	17	18		19	20	Suma
1	2	1	2	1	1	1	2	10	2	2	2	1	1	1	2	11	2	1	1	2	1	1	8	29
2	2	2	2	1	2	1	3	13	2	1	2	2	2	1	2	12	2	1	2	1	1	1	8	33
3	2	2	1	1	2	1	3	12	1	2	1	2	2	2	1	11	1	2	1	1	1	2	8	31
4	1	2	2	2	1	1	2	11	2	2	2	1	1	1	2	11	1	2	1	2	1	2	9	31
5	1	1	1	1	1	2	1	8	2	1	2	2	1	1	2	11	2	1	2	1	1	2	9	28
6	3	1	1	2	1	1	2	11	2	2	1	2	1	2	1	11	1	2	1	2	1	2	9	31
7	2	1	1	1	1	2	2	10	2	1	2	2	1	1	2	11	1	1	1	1	1	1	6	27
8	1	1	1	1	2	1	3	10	2	1	2	1	1	1	2	10	2	2	2	1	1	2	10	30
9	1	2	1	2	1	2	2	11	1	2	2	1	1	2	2	11	3	1	1	2	1	2	10	32
10	2	1	2	2	1	2	1	11	1	2	2	2	2	1	1	11	2	1	2	1	2	2	10	32
11	2	2	2	2	2	2	2	14	1	1	1	2	1	2	2	10	2	1	2	2	2	2	11	35
12	1	2	1	1	2	2	2	11	2	1	2	1	2	2	2	12	1	1	1	1	1	2	7	30
13	1	1	2	1	2	2	2	11	2	1	2	1	2	1	1	10	2	1	2	1	2	2	10	31
14	1	2	1	2	1	2	1	10	3	2	1	2	1	1	2	12	1	1	1	1	2	1	7	29
15	1	2	1	1	2	2	2	10	2	1	1	1	2	1	2	10	1	2	1	1	2	2	9	29
16	2	1	2	1	1	2	2	11	2	1	1	2	1	2	1	10	1	1	1	2	2	2	9	30
17	2	2	1	1	2	2	1	11	2	1	2	1	2	1	2	11	1	2	1	2	1	2	9	31
18	2	1	1	2	1	2	2	11	2	1	1	1	1	2	2	10	1	2	1	2	1	2	9	30



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(Creada por Ley N° 25265)
Ciudad Universitaria Paturpampa
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
SECRETARÍA DOCENTE



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

RESOLUCIÓN DE DECANATURA

Resolución N° 2254-2024-D-FCED-UNH

Huancavelica, 12 de diciembre del 2024.

VISTO:

Copia de Resolución N° 1679-2024-D-FCED-UNH, de fecha (05.11.2024); Solicitud de MAMANI JACINTO, Luz Mari y NAVARRO BAUTISTA, Elina, con carta N° 0923-2024-NTT/ATAT-PSEP-UNH/HVCA, de fecha (02.12.2024); con oficio N° 2183-2024-UNH/PSEP-FCED de fecha (04.12.2024); ficha de evaluación del informe final de investigación, derivado con proveído de Decanatura N° 3845-2024-DFCED-R-UNH, de fecha (04.12.2024), y de Secretaría Docente N° 3178-2024-DFCED-R-UNH, de fecha (05-12-2024), y;

CONSIDERANDO:

El artículo 1° de la ley de firmas y certificados digitales aprobado mediante Ley N° 27269 señala que la misma tiene por "objetivo regular la utilización de las firmas electrónicas otorgándole la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita u otra análoga que conlleve manifestación de voluntad".

En consonancia con ello, el Reglamento de la Ley de firmas y certificados digitales aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM, dispone en su artículo 3° que "la firma digital generada dentro de la Infraestructura Oficial de firma Electrónica tiene la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita. En tal sentido, cuando la ley exija la firma de una persona, ese requisito se entenderá cumplido en relación con un documento electrónico si se utiliza una firma digital generado en el marco de la Infraestructura Oficial de la Firma Electrónica (...)".

A mayores, el artículo 6° de la norma bajo comentario establece también que la firma digital es aquella firma electrónica que tiene la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita, siempre y cuando haya sido generado por el prestador de servicios de Certificación digital debidamente acreditado ante el Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (en adelante, el Indecopi), quien desempeña el rol de Autoridad Administrativa competente¹⁰.

Que, de conformidad con el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, aprobado con Resolución N° 1068-2024-CU-UNH de fecha 13 de setiembre del 2024, de acuerdo con el Artículo 44°, inciso i), j) y k), de la presentación del proyecto de investigación será evaluado por el asesor y su opinión favorable será requisito necesario para que se disponga la inscripción y aprobación del proyecto. El proyecto de investigación aprobado, será remitido a decanatura, para que emita resolución de aprobación e inscripción del mismo. El egresado procederá a desarrollar el informe final de tesis con la orientación del docente asesor, inscrito el proyecto de tesis, las modificaciones posteriores requieren informe favorable del docente asesor y jurado evaluador. Debiendo inscribirse nuevamente el proyecto modificado y aprobado con acto resolutorio. El Proyecto de investigación será elaborado por el (los) egresado (s) a partir del II ciclo de estudios, que se efectuará en un plazo máximo de 2 años para su ejecución. Pasando este periodo optará por otro trabajo de investigación o modalidad. El proyecto de tesis, las modificaciones posteriores requieren informe favorable del docente asesor. Debiendo inscribirse nuevamente el proyecto modificado y aprobado con acto resolutorio.

Que, las egresadas MAMANI JACINTO, Luz Mari y NAVARRO BAUTISTA, Elina, solicitan al Director del Programa de Segunda Especialidad Profesional la aprobación, modificación e inscripción del Título del Proyecto de Investigación, el Director del Programa de Segunda Especialidad Profesional, conforme al Reglamento de Grados y Títulos de la UNH, y en cumplimiento de la misma, con oficio N° 2183-2024-UNH/PSEP-FCED de fecha (04.12.2024); solicita al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación emisión de resolución de aprobación, modificación e inscripción del Título del Proyecto de Investigación remitido. El Decano de la Facultad dispone al Secretario Docente emisión de la resolución respectiva.

Que, con Resolución N° 1679-2024-D-FCED-UNH, de fecha (05.11.2024); se designa como asesor al Dr. UBALDO CAYLLAHUA YARASCA, presentado por las egresadas MAMANI JACINTO, Luz Mari y NAVARRO BAUTISTA, Elina, del Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Que, con cargo a dar cuenta al Consejo de Facultad, se aprueba la inscripción y modificación del Proyecto de investigación Titulado: Juegos cooperativos y conductas agresivas en los niños(a)s de una Institución Educativa de la Región de San Martín, presentado por las egresadas MAMANI JACINTO, Luz Mari y NAVARRO BAUTISTA, Elina, del Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que le confieren al Decano, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto vigente de la Universidad Nacional de Huancavelica y Resolución del Comité Electoral Universitario N° 001-2023-CEU-AU-UNH de fecha (28.06.2023);

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - APROBAR la modificación del Proyecto de Investigación Titulado: Juegos cooperativos para disminuir las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de una Institución Educativa de la Provincia de Rioja, 2024, POR: Juegos cooperativos y conductas agresivas en los niños(a)s de una Institución Educativa de la Región de San Martín, presentado por las egresadas MAMANI JACINTO, Luz Mari y NAVARRO BAUTISTA, Elina, para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO SEGUNDO. - APROBAR la inscripción del Proyecto de Investigación Titulado: Juegos cooperativos y conductas agresivas en los niños(a)s de una Institución Educativa de la Región de San Martín, presentado por las egresadas MAMANI JACINTO, Luz Mari y NAVARRO BAUTISTA, Elina, para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO TERCERO. - APROBAR el cronograma del Proyecto de Investigación presentado por las participantes del Programa de Segunda Especialidad Profesional MAMANI JACINTO, Luz Mari y NAVARRO BAUTISTA, Elina, a fines de optar el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, debiendo sustentar en el mes de diciembre 2025.

ARTÍCULO CUARTO. - NOTIFICAR con la presente a las interesadas al Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación, para los fines que estime conveniente.

"Regístrese, Comuníquese y Archívese".



Firmado digitalmente por GONZALES CASTRO Abel FAU 20108014902 scR
Método: Soy el autor del documento
Fecha: 13.12.2024 17:19:39 -05:00

Dr. Abel GONZALES CASTRO
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación



Firmado digitalmente por TORRES ACEVEDO Christian Luis FAU 20108011652 scR
Método: Soy el autor del documento
Fecha: 13.12.2024 17:19:53 -05:00

Mtro. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación

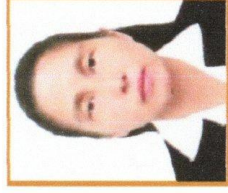
CLTA/*yy



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

CONSTANCIA

DE EGRESADO



2024018116

OTORGADO A :

NAVARRO BAUTISTA, ELINA

Con código de matrícula N° **2024018116** por haber concluido satisfactoriamente sus estudios de Segunda Especialidad en: **EDUCACIÓN INICIAL** en el semestre académico **2024-II** de fecha **20/12/2024**, según consta en los archivos de la Dirección del Programa Segunda Especialidad Profesional.

Se otorga la presente constancia a solicitud del interesado (a), para los fines que estime conveniente.



Reg: 0035-2025

Huancavelica, 15 de enero del 2025

LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
 PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

 Mg. Paul Quincho Apurumayta
 DIRECTOR

La autenticidad de esta constancia puede ser verificado escaneando el código QR



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



CONSTANCIA

DE EGRESADO



OTORGADO A :
MAMANI JACINTO, LUZ MARY

2024018103

Con código de matrícula N° 2024018103 por haber concluido satisfactoriamente sus estudios de Segunda Especialidad en: EDUCACIÓN INICIAL en el semestre académico 2024-II de fecha 20/12/2024, según consta en los archivos de la Dirección del Programa Segunda Especialidad Profesional.

Se otorga la presente constancia a solicitud del interesado (a), para los fines que estime conveniente.

Huancavelica, 16 de julio del 2025

Reg: 0696-2025



La autenticidad de esta constancia puede ser verificada escaneando el código

