UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA REDUCCIÓN DE CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2026

AUTORES:

MICHELLE DANIELA MAIGUA ANGAMARCA

MELIDA DANIELA MOYA MENDOZA

TUTOR:

ING. JOSÉ DANIEL ROSILLO SOLANO

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR – PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA/O EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

2026

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA REDUCCIÓN DE CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2026

AUTORES:

MICHELLE DANIELA MAIGUA ANGAMARCA

MELIDA DANIELA MOYA MENDOZA

TUTOR:

ING. JOSÉ DANIEL ROSILLO SOLANO

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR – PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA/O EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

2026

I. DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía incondicional; mi hija, Emily la inspiración constante para superarme en la búsqueda de un futuro prometedor para ella; mi madre, Ildaura Angamarca, por la sabiduría de sus consejos, mi compañero de vida, Marlon, por constituir mi refugio y apoyo incondicional, a mi compañera de proyecto, Melida Moya, por su invaluable amistad; y a todas aquellas personas que me rodean, quienes, a través de sus palabras de aliento y motivación constante, me impulsaron a mantener la firmeza hacia la consecución de este gran objetivo profesional.

Michelle Maigua

A Dios, por brindarme la salud, fortaleza y sabiduría necesarias para superar cada desafío a lo largo de este proceso académico; mis padres, mi tío, por su amor incondicional, mis hermanos y mi pareja, por confiar en mis capacidades y brindarme su respaldo constante en cada etapa de mi formación, a quienes me apoyaron, de manera directa o indirecta, me brindaron su motivación y aliento para culminar con éxito este objetivo.

Melida Moya

II. AGRADECIMIENTO

A la Universidad Estatal de Bolívar, por generar las oportunidades académicas que constituyeron el pilar fundamental para mi superación y crecimiento profesional; a mis docentes, por su guía, vocación en la transmisión del conocimiento, al tutor del proyecto de investigación, por su contribución fundamental en el desarrollo y culminación de este trabajo, mis compañeros de universidad, por hacer de esta etapa una experiencia memorable de crecimiento mutuo. Finalmente, a todas las personas que, de manera directa o indirecta, me brindaron su motivación y aliento para alcanzar este objetivo académico.

Michelle Maigua

Expreso mi profundo agradecimiento a Dios por brindarme sabiduría, a la Universidad Estatal de Bolívar, por otorgarme las herramientas académicas para consolidar mi formación profesional, a mis docentes, quienes contribuyendo significativamente a mi crecimiento académico y personal. Finalmente, agradezco también a mi compañera de proyecto, Michelle, y todas las personas que colaboraron aportando al desarrollo y culminación exitosa de este proyecto.

Melida Moya

III. CERTIFICADO DEL TUTOR

ING. JOSÉ DANIEL ROSILLO SOLANO, DOCENTE TUTOR

CERTIFICA

Que el presente proyecto de investigación titulado: "**JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA REDUCCIÓN DE CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2026"**, de autoría de **MICHELLE DANIELA MAIGUA ANGAMARCA** y **MELIDA DANIELA MOYA MENDOZA** , estudiante de la Carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas, en tal virtud autorizo con mi firma para que pueda ser revisado y sustentado, observando normas legales para el efecto existente y se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, 22 de junio del 2026

Ing. José Daniel Rosillo Solano

Firma del tutor

IV. AUTORÍA

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

BIBLIOTECA GENERAL

DERECHO DE AUTOR

Nosotros **MICHELLE DANIELA MAIGUA ANGAMARCA** con C.I. **1105703894** y **MELIDA DANIELA MOYA MENDOZA** con C.I. **0202252391**, en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de titulación: **JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA REDUCCIÓN DE CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2026**, modalidad Proyecto de Investigación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Asimismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Michelle Daniela Maigua Angamarca
1105703894

Melida Daniela Moya Mendoza
0202252391

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA 1

II. AGRADECIMIENTO 3

III. CERTIFICADO DEL TUTOR 5

IV. AUTORÍA 6

V. ÍNDICE 7

VI. EJECUTIVO EN ESPAÑOL 10

VII. ABSTRACT 11

VIII. INTRODUCCIÓN 12

1. TEMA 14

2. ANTECEDENTES 15

3. PROBLEMA 20

3.1. Descripción del problema 20

3.2. Formulación del problema 22

4. JUSTIFICACIÓN 23

5. OBJETIVOS 26

5.1. Objetivo general 26

5.2. Objetivos específicos 26

6. MARCO TEÓRICO 27

6.1. Teoría científica 27

6.1.1. Juego ……. 27

6.1.2. Juego en la educación 27

6.1.3. Tipos de juegos 28

6.1.4. Juegos cooperativos 29

6.1.5. Beneficios de los juegos cooperativos 30
6.1.6. Juegos cooperativos para niños 5 a 6 años 31
6.1.7. Ejemplos de juegos cooperativos 31
6.1.8. Juegos cooperativos y comportamiento asertivo 32
6.1.9. Los juegos cooperativos para fortalecer habilidades sociales 33
6.1.10. Juegos cooperativos vs Juegos competitivos 34
6.1.11. Modelos conductuales 35
6.1.12. Tipos de conductas 36
6.1.13. Conductas agresivas 37
6.1.14. Tipos de conductas agresivas 37
6.1.15. Causas de conductas agresivas 40
6.1.16. Factores para el desarrollo de conductas agresivas 41
6.1.17. Conductas agresivas en la infancia 42
6.1.18. Incidencia de los juegos cooperativos en las conductas agresivas 45
6.2. Teoría legal 46
6.2.1. Constitución de la República del Ecuador (2008) 47
6.2.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural y Bilingüe 47
6.2.3. Código de la niñez y adolescencia 50
6.3. Teoría referencial 51
6.3.1. Reseña histórica 51
6.3.2. Misión de la Unidad Educativa “Verbo Divino” 52
6.3.3. Visión de la Unidad Educativa “Verbo Divino” 52
7. MARCO METODOLÓGICO 54
7.1. Enfoque de la investigación 54

7.1.1. Enfoque mixto 54
7.2. Diseño metodológico 54
7.2.1. Cuasi experimental 54
7.2.2. Transversal 55
7.2.3. De campo 55
7.3. Métodos 56
7.3.1. Bibliográfico 56
7.3.2. Deductivo 56
7.3.3. Analítico-sintético 57
7.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos 57
7.4.1. Técnica: Observación 57
7.4.2. Instrumento: Lista de cotejo 57
7.5. Universo y muestra 58
7.6. Procesamiento de información 58
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 60
9. CONCLUSIONES 78
10. PROPUESTA 81
10.3. Objetivos 82
10.3.1. Objetivo General 82
10.3.2. Objetivos específicos 82
10.4. Desarrollo 100
11. BIBLIOGRAFÍA 130
12. ANEXOS 140

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La presente investigación se orientó en establecer la relación de los juegos cooperativos para la reducción de conductas agresivas en niños de 5 a 6 años de edad; en la primera parte, se evidenció que la falta de aplicación de este tipo de actividades cooperativas dentro y fuera del aula se relaciona directamente con un alto nivel de agresividad; el estudio se rigió bajo un enfoque cualitativo lo cual permitió tener una experiencia de aprendizaje en cada niño con estas conductas, además se utilizó un diseño cuasiexperimental, transversal y de campo, adicionalmente se emplearon los métodos bibliográfico, deductivo y analítico-sintético; posteriormente, la recolección de datos se llevó a cabo mediante la técnica de la observación, utilizando como instrumento una lista de cotejo aplicada antes y después de la intervención para verificar cada uno de los tipos de conductas agresivas además de los niveles de agresividad.

Como respuesta a la problemática identificada, se diseñó e implementó una propuesta dirigida a los niños para disminuir las conductas agresivas, titulada "El arte de jugar juntos", la cual consistió en 10 actividades basadas en juegos cooperativos, luego de la implementación de la propuesta se evidenció resultados positivos ante las conductas agresivas de los niños, una notable mejora en sus habilidades sociales, destacando el fortalecimiento de la comunicación, el trabajo en equipo y la colaboración mutua; se concluye que los juegos cooperativos son una herramienta pedagógica eficaz para disminuir las conductas agresivas en los niños.

Palabras clave: Conducta agresiva, juegos cooperativos, habilidades sociales, colaboración, cooperación, comunicación, convivencia, emociones.

VII. ABSTRACT

This research aims to establish the relationship between cooperative games and the reduction of aggressive behaviors in children aged 5 to 6 years. The first part demonstrates that the lack of application of these types of cooperative activities inside and outside the classroom is directly related to a high level of aggression. The study employed a qualitative approach, allowing for a learning experience for each child regarding these behaviors. A quasi-experimental, cross-sectional, and field design was used, along with bibliographic, deductive, and analytical-synthetic methods. Data collection was carried out using observation techniques, with a checklist applied before and after the intervention to verify each type of aggressive behavior and the levels of aggression.

In response to the identified problem, a program aimed at reducing aggressive behavior in children, entitled "The Art of Playing Together," was designed and implemented. This program consisted of 10 activities based on cooperative games. Following its implementation, positive results were observed in the children's aggressive behavior, with a notable improvement in their social skills, particularly in communication, teamwork, and mutual collaboration. It is concluded that cooperative games are an effective pedagogical tool for reducing aggressive behavior in children.

Keywords: Aggressive behavior, cooperative games, social skills, collaboration, cooperation, communication, coexistence, emotions.

VIII. INTRODUCCIÓN

El entorno escolar dentro de educación inicial no solo es un espacio para aprender materias básicas, sino que también es donde se desarrollan conductas adecuadas en el contexto educativo, en los niños de 5 a 6 años, la falta de autorregulación suele convertirse en conductas agresivas físicas como verbales que alteran la convivencia escolar, frente a este problema, la presente investigación propone a los juegos cooperativos como herramienta pedagógica para disminuir conductas agresivas activas como pasivas, así mismo físicas como verbales, diferenciándolos de los juegos competitivos; el juego cooperativo elimina la presión de ganar o perder si no que mantiene el interés de los niños en el apoyo mutuo, este estudio demuestra que la aplicación de estas actividades cooperativas son un factor que ayuda a la reducción de los comportamientos agresivos en el aula; esta investigación se estructura en secciones que abarcan la fundamentación del problema, su justificación; la fundamentación teórica, teoría legal, teoría referencial, el marco metodológico; y el análisis de resultados que da paso a la propuesta.

En el marco teórico se desarrolla el sustento conceptual, el cual se apoya en teorías como: Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura, la cual postula que las conductas agresivas no son necesariamente innatas, sino aprendidas por imitación y modelamiento de los estímulos del entorno mediante los juegos cooperativos, el niño observa que las conductas solidarias generan aceptación; la Teoría sociocultural de Vygotsky argumenta que un espacio es donde se construye la interacción con los demás.

El marco legal de esta investigación se fundamenta de forma estricta en las normativas constitucionales vigentes que garantizan el desarrollo integral de la primera infancia, tales como: la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Código de la niñez y adolescencia.

El marco metodológico adoptó un enfoque cualitativo con diseño de investigación cuasi experimental, transversal, de campo; con método bibliográfico,

deductivo, analítico sintético; se utilizó la técnica de la observación para trabajar con un grupo de niños, con el instrumento de la lista de cotejo con dieciocho ítems, los cuales permitieron verificar la ausencia o presencia de conductas agresivas, para posteriormente procesar la información y obtener conclusiones las mismas que dan respuesta a los objetivos específicos de esta investigación.

La propuesta titulada "El arte de jugar juntos", una guía pedagógica como lúdica con 10 actividades de juegos cooperativos, seleccionados y adaptados para las capacidades motoras, cognitivas y afectivas de los niños de 5 a 6 años, posterior a esta intervención sí se redujeron las conductas agresivas en los niños, desarrollando además diferentes habilidades sociales que les permite convivir en armonía.

1. TEMA

Juegos cooperativos para la reducción de conductas agresivas en niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Verbo Divino”, cantón Guaranda, provincia Bolívar, período 2026

2. ANTECEDENTES

La UNICEF ha incentivado el usar estrategias de enseñanza aprendizaje como el juego cooperativo, porque este ayuda a la inclusión, trabajo en grupo, la interacción armónica, además de ser una herramienta para un buen desarrollo personal, cognitivo, social, emocional desde edades tempranas; es de gran importancia para la salud mental de un niño, permite al niño reducir a grandes cantidades el estrés, procesa mejor las emociones, ayudándole a expresar sus sentimientos, procesar problemas, pero sobre todo ayuda a que el niño sienta confianza en los que están con él y consigo mismo. (UNICEF, 2026).

Los juegos son parte esencial de una persona, esos ayudan a comprender el cómo funcionan sus emociones o a regularlas, mejor aún si estos juegos se realizan en grupo, cada persona dentro del juego va a aportar lo que sabe, sus destrezas, sus habilidades, es importante tomar en cuenta lo que cada integrante dentro del juego sabe sus características, menciona que los juegos cooperativos tienen como objetivo reducir las conductas agresivas, de tal manera que se pueda gestionar un comportamiento positivo, dejando a un lado el pensar en sí mismo, los niños se adaptan al entorno real en el que se encuentran. (Choquehuanca Ramos & Apaza Mayta, 2022).

La agresividad son comportamientos que causan un daño psicológico, físico, emocional de una persona a otra, dentro de la infancia estos comportamientos con signos de agresividad, pueden ser verbales, ira que no se supo controlar lo que incluye golpear cosas, revolcarse, gritar, etc., sin dejar a un lado que puede un niño insultar a otro, categorizando estas acciones como comportamientos violentos, estas conductas pueden ser la respuesta a un estímulo recibido de manera negativa, también puede ser algo innato del ser humano, pero también puede ser algo aprendido, se menciona que el juego es una actividad en la cual un niño puede adquirir habilidades sociales, de tal manera que se pueden relacionar con su entorno de manera sana, interactuando con un mundo real. (Armas Ríos & Córdova García, 2024).

La Universidad Nacional Abierta y a Distancia en Colombia menciona que el juego cooperativo es una estrategia educativa que favorece el desarrollo social y emocional de los niños, a través de estas actividades, los estudiantes trabajan en grupo para alcanzar objetivos comunes, esto fortalece la convivencia y mejora las relaciones entre compañeros, ayuda a reducir conductas como la agresividad mediante la práctica del respeto, la colaboración, la comunicación y la resolución pacífica de conflictos. (Pérez Papamija & Cruz Bolaños, 2025).

El juego cooperativo es una estrategia que funciona como una terapia natural frente al estrés infantil, permitiendo a los niños procesar sus emociones sin la presión de ganar, jugar sin competir construye seres humanos más seguros, capaces de confiar en sí mismos, convivir en armonía desde la infancia, se demuestra que el juego grupal no es un simple pasatiempo, sino una práctica esencial para la vida real y la autorregulación emocional, en si el juego cooperativo transforma el aula en un espacio seguro donde los niños sustituyen la rivalidad por la empatía y el autocontrol; la agresividad infantil se presenta ante un estímulo negativo que el niño aún no sabe canalizar, el juego actúa como una medicina social que rescata al menor del descontrol al enseñarle a comunicarse de forma sana, transformando el impulso violento en empatía, conectando al niño con la realidad desde el respeto mutuo.

El juego cooperativo forma parte de un desarrollo integral del niño, el cual puede ser elaborado a través de estrategias didácticas que le permitan a niño fortalecer sus habilidades, le permita trabajar en grupo, le ayude a ser un ser cooperativo, solidario, fomentando el compañerismo enfocado y un bien grupal, finalmente que el juego cooperativo es una herramienta que permite que el niño experimente, mantenga actividad física y tenga valores; son enseñanzas de aprendizaje en el proceso educativo atreves de esto adquieren conocimientos y destrezas sociales, emocionales, y cognitivas, en donde el niño desarrolla su creatividad, la resolución de dificultades y la autonomía, entonces nos dice que el juego ya uno es solo una actividad, sino más bien es una herramienta que facilita y aprendizaje en los niños de una manera divertida y espontanea. (Flores y otros, 2024)

El juego cooperativo constituye una metodología educativa que promueve la participación activa de los estudiantes a través del trabajo en equipo, mediante estas actividades, los niños desarrollan la capacidad de colaborar y alcanzar objetivos de manera conjunta, esto favorece una mejor convivencia escolar, fortalece los vínculos entre compañeros, impulsa valores como el respeto, la solidaridad, la responsabilidad compartida, contribuye al desarrollo emocional, facilitando la expresión adecuada de sentimientos, de igual manera, fomenta un aprendizaje dinámico basado en la interacción constante. (Troya Moreira y otros, 2025)

Según (Bonilla Canchingre & Marcano Molano, 2024) investigación realizada en la Universidad de Estatal de la Península de Santa Elena los juegos cooperativos son una herramienta importante para un mejor desarrollo socioemocional, porque permite que el niño pueda interactuar con el mundo que le rodea, estos juegos permiten tener una participación a cada momento, colaboración con el grupo, comunicación con el resto de compañeros, respeto, les ayuda a resolver conflictos de una manera edificante, según la investigación realizada a los niños presentaron una mejoría en su desarrollo social.

La educación actual no puede basarse en la competencia individualista, sino en la construcción de comunidades solidarias dentro del aula, al obligar a los estudiantes a perseguir metas comunes, las dinámicas lúdicas compartidas funcionan como una terapia del comportamiento que fomenta la empatía, el respeto, la responsabilidad afectiva entre compañeros, los valores éticos, la creatividad y la autonomía no se memorizan pasivamente, sino que se asimilan mediante el movimiento y la experiencia, esta estrategia ayuda a reducir los conflictos escolares, mejorando la convivencia de manera medible, el análisis colectivo demuestra que jugar juntos es la estrategia pedagógica más humana y eficiente para sanar el social escolar.

Una investigación realizada en la Universidad Estatal de Bolívar elaborada en la Unidad Educativa “Verbo Divino” menciona que el juego cooperativo es una estrategia de gran relevancia dentro de la pedagogía, ya que ayuda a mejorar las

habilidad sociales de un niño, porque este juego le permite expresar sus ideas, emociones, sentimientos de una manera libre, además de socializar con los que le rodean, les permite auto conocerse, ser autónomo dentro de un juego con participantes, siendo persistente, desarrollando su creatividad (Alvarado Chimbo & Zhunio Zhunio, 2024).

En una investigación en el Centro de Educación Inicial "Teresa León de Noboa del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar han investigado sobre el juego es una fundamental en el desarrollo integral de los niños que les permite explorar, experimentar a través del juego, mediante su interacción en el contexto que se rodea, no solo brinda diversión si no intervención en la convivencia que se forma a partir del juego (Moreno Cunalata, 2024).

La investigación realizada en la Universidad Estatal de Bolívar, con muestra de niños de Educación Inicial II en la escuela Gabriela Mistral del cantón Chillanes, destaca que la falta de relaciones interpersonales entre niños entorpece su desarrollo pleno en la educación, dificultando la colaboración, comunicación, y la empatía con los demás, es por ello que los juegos cooperativos han servido como herramienta para ayudar a sembrar valores, desarrollen habilidades sociales, lingüísticas, motoras, y emocionales (Arteaga Cayambe & Arteaga Cayambe, 2023).

En la investigación realizada por la Universidad Nacional de Chimborazo dentro de la Unidad Educativa "Chillanes", Provincia Bolívar nos dice que el juego es una herramienta para la convivencia social desde edades tempranas en los niños, mediante el juego los niños desarrollan destrezas como: físicas, sociales, emocionales y cognitivas, también el juego permite que se desarrolle su coordinación, equilibrio e influya efectivamente en la salud y el bienestar (Avalos Obregón & Cevallos Lucio, 2025).

Es visibilizar cómo la falta de juego cooperativo disminuye la empatía, el lenguaje, la convivencia escolar, así que se define el juego como un derecho y no como

un simple relleno horario, los estudios demuestran que el patio es el aula más importante para la salud mental y física. Además de jugar juntos otorga a los niños la libertad de expresarse sin miedo, construyendo una autonomía real frente a las pantallas y el individualismo, las investigaciones mencionan que un niño que se mueve y comparte es un niño que aprende a resolver conflictos pacíficamente, en conclusión, la educación inicial en la provincia no debe enfocarse en la memorización rígida, sino en recuperar el juego compartido como el tejido social definitivo para salvar la infancia.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

Las conductas agresivas son un problema que se refleja en la mayoría de instituciones educativas, empezando desde los más pequeños, el cual no les permite desarrollarse de una manera plena e integral, mencionando que además interrumpe una educación de calidad, por lo que el proceso de enseñanza aprendizaje se vuelvo un tanto pesado al sentir que existe alguien que les pueda hacer daño, este problema puede generarse desde el hogar en la mayoría de casos, porque al ver estas conductas dentro de su familia los niños replican el mismo actuar en espacios como el educativo, pero no solo es ahí donde se debería tratar este problema, las consecuencias que genera una conducta agresiva son varias entre ellas no tener amigos, no saber comunicarse, no controlar emociones negativas como la ira o la frustración, hacer daño a sus compañeros, por lo tanto el propósito de esta investigación será averiguar si las conductas agresivas se pueden disminuir mediante juegos cooperativos fortaleciendo su autoestima, sus habilidades sociales, controlar emociones, permitiendo un mejor ambiente escolar. En Ecuador se prefiere un buen rendimiento académico que el comportamiento de los estudiantes, cuando son en realidad dos elementos que van de la mano, esto se debe a falta de personal docente capacitado para manejar estas conductas agresivas en niños, o simplemente por la ausencia de un ambiente adecuado para su edad.

En la unidad educativa “Verbo Divino” en el grupo de Preparatoria “B” con un numero de 30 estudiantes, hemos observado la falta de los juegos cooperativos dentro y fuera de clase, para el control de conductas agresivas, entre las cuales se observó con mayor frecuencia la conducta agresiva activa física sin dejar a un lado las conductas agresivas verbales tanto activa como pasiva, por lo que los niños no comparten entre sí, existe rechazo entre niños, falta de control emocional, comportamientos desafiantes ante los maestros, sus compañeros y a sí mismo; de tal manera, que se vuelve algo en lo que se debe intervenir para un mejor control del aula, la docente del grupo paralelo

“B” nos mencionó que existen 10 niños con conductas agresivas entre ellos 7 niños y 3 niñas.

Las conductas agresivas son muy frecuentes en los niños, en edades tempranas para ellos resuelta muy difícil el poder expresarse como se sienten, sus necesidades, siendo que muchas veces suelen recurrir a los golpes, empujones, la discriminación y el aislamiento entre compañeros, representa, como niños aprenden a través de la observación esto quiere decir que todo lo que ven ellos quieren lo repiten de manera inconsciente, perjudicándolo a futuro porque él no va poder convivir y compartir con los demás, por eso es importante que el docente tiene que buscar la manera para que la forma de aprender sea diversa y divertida para convivir en armonía (Loza de los Santos, 2011).

3.2.Formulación del problema

¿Cómo influyen los juegos cooperativos para la reducción de conductas agresivas en niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Verbo Divino”, cantón Guaranda, provincia Bolívar, período 2026?

4. JUSTIFICACIÓN

El Código de la Niñez y Adolescencia establece que los niños tienen derecho a crecer en un entorno libre de violencia, esto significa prevenir como reducir conductas agresivas desde una edad temprana al considerar que las conductas agresivas en la infancia no solo afectan la convivencia escolar, sino que también pueden perjudicar el desarrollo emocional, social, académico de los niños a largo plazo, estas conductas, si no se abordan a tiempo, pueden convertirse en patrones persistentes que dificultan la adaptación social, la formación de relaciones saludables, por eso, es importante intervenir desde edades tempranas con estrategias educativas que fomenten habilidades sociales y emocionales, en este contexto, los juegos cooperativos son una opción educativa efectiva, ya que promueven la colaboración en lugar de la competencia, se refuerzan valores como la solidaridad, el respeto, la empatía, a través de estas actividades, los niños aprenden a resolver conflictos de manera tranquila, comunicarse, reconocer sus propias emociones y las de los demás, lo que ayuda a reducir las conductas agresivas (Asamblea Nacional, 2003).

La Ley Orgánica de Educación Intercultural señala que las instituciones educativas deben fomentar una convivencia armoniosa, basada en el respeto, la inclusión y la resolución de conflictos, en este contexto, los juegos cooperativos se ajustan a estas disposiciones legales, son una herramienta pedagógica que favorece la interacción positiva, el trabajo en equipo, el desarrollo de habilidades sociales, también contribuyen a disminuir la agresividad, fortalecer un ambiente escolar saludable. Los docentes tienen que usar métodos de enseñanza que ayuden a los estudiantes a respetarse, a incluirse y a trabajar en equipo, los juegos cooperativos son muy útiles para esto, ya que hacen que los estudiantes trabajen juntos en lugar de competir, esto ayuda a que los niños desarrollen habilidades sociales como ser amables con los demás, hablar con ellos de manera respetuosa, además, los juegos cooperativos enseñan a los niños a seguir reglas, llevarse bien con sus compañeros, de esta manera, se reduce el comportamiento agresivo en el salón de clase (Asamblea Nacional, 2025)**.**

Esta investigación es de gran importancia ya que nos ayudará a conocer cómo funciona el juego cooperativo y las conductas agresivas, en niños de 5 a 6 años, teniendo en cuenta análisis, avance en el campo de educación inicial, el propósito de esta investigación es establecer una relación entre los juegos cooperativos a la reducción de conductas agresivas de los niños de 5 a 6 años edad en la Unidad Educativa “Verbo Divino”, entendiendo que el juego es una herramienta didáctica elemental dentro de la enseñanza y aprendizaje permitiéndole al niño conocerse a sí mismo y sus compañeros, logrando una mejoría en sus habilidades sociales, la comunicación, expresión de ideas, control de emociones.

La novedad de este proyecto radica en el lugar de investigación dentro de la provincia de Bolívar, en la Unidad Educativa “Verbo Divino” el cual responde a un contexto real en los niños de 5 a 6 años; a diferencia de los estudios tradicionales que abordan la agresividad desde una perspectiva de castigo, además al no registrarse investigaciones previas en la institución que adopten el juego cooperativo como el eje transformador de la convivencia escolar, este estudio rompe con los esquemas rígidos de control de conducta, aportando evidencia inédita sobre la adaptabilidad social en la infancia.

La investigación es plenamente viable debido al acceso directo y consentido a la muestra de estudio, el respaldo de las autoridades de la Unidad Educativa "Verbo Divino" y la disponibilidad de espacios físicos e institucionales adecuados para ejecutar las actividades lúdicas.

Los beneficiarios directos de esta intervención son los niños y niñas de Preparatoria de 5 a 6 años, quienes adquieren herramientas socioemocionales para interactuar de forma pacífica, pero el alcance se extiende de manera indirecta a los docentes de la institución, al dotarlos de una guía metodológica práctica para la gestión de aula, igualmente, las familias que reciben en el hogar a niños con mejores destrezas comunicativas y menor tendencia a la reactividad física o verbal.

El aporte de la propuesta es mejorar la convivencia y autorregulación emocional; en otras palabras, en lugar de esperar a que el niño pegue o insulte para

luego castigarlo, se modifica su entorno a través del juego cooperativo para enseñarle a convivir antes de que aparezca la violencia.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

Establecer la relación de los juegos cooperativos y la reducción de conductas agresivas en niños de 5 a 6 años de la Unidad educativa “Verbo Divino”, cantón Guaranda, provincia Bolívar, período 2026

5.2. Objetivos específicos

- Identificar las distintas conductas agresivas y niveles de agresividad que presentan los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Verbo Divino"
- Sustentar teóricamente el uso de juegos cooperativos para la reducción de conductas agresivas en niños de 5 a 6 años.
- Proponer una estrategia basada en juegos cooperativos para reducir conductas agresivas en niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Verbo Divino" cantón Guaranda, provincia Bolívar, período 2026.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría científica

6.1.1. Juego

Los juegos es una actividad que se realizan entre varias personas de manera libre principalmente para divertirse y disfrutar del momento, no solo se trata de pasar el tiempo sino también permite desarrollar habilidades como el pensamiento, la coordinación y la convivencia con otros, a través del juego los niños como adultos pueden aprender a relacionarse , respetar reglas y resolver situaciones de forma creativa, además es una forma natural de explorar el entorno y adquirir experiencias sin presión , aunque muchas veces se ve como algo simple en realidad cumple un papel primordial en el desarrollo personal y social, el juego combina entretenimiento con aprendizaje de manera espontánea.

El juego también puede entenderse como una forma de expresión que permite a las personas mostrar sus emociones, ideas e imaginación de manera natural, en la infancia cumple un rol esencial en el desarrollo físico, cognitivo y emocional, donde ayuda a fortalecer las habilidades como la memoria, la atención y el lenguaje, también fortalece la socialización por que enseña a compartir, cooperar y respetar a los demás. El juego tienes una función relevante en la función social, donde permite fomenta la interacción entre personas, al jugar, los individuos aprenden a respetar reglas, a cooperar, a comunicarse y trabajar en equipo (Enciclopedia Significados, 2024).

6.1.2. Juego en la educación

El juego en la educación son actividades planificadas que utilizan el carácter lúdico para facilitar el aprendizaje de los estudiantes de manera natural y significativa, el juego permite que los niños exploren, comprendan el mundo a partir de diversas experiencias, convirtiéndose en un medio esencial para aprender. A través del juego los estudiantes a adquieren conocimientos en el aula no debe verse como algo separado del

aprendizaje sino como una estrategia que complementa la enseñanza y la hace más dinámica, fomentando la creatividad, la participación activa de los niños, también ayuda a que el docente acompañe el proceso educativo de forma más cercana en este sentido el juego se integra al currículo como una herramienta esencial para el desarrollo integral.

Se destaca que la necesidad de que los docentes participen activamente en las actividades lúdicas, el rol del profesor no debe limitarse a observar, debe guiar, motivar y acompañar en el proceso de juego, así se puede aprovechar mejor la oportunidad de aprendizaje que surge en estas actividades, la interacción entre el docente y el alumno dentro del juego permite enriquecer la experiencia, fortalecer el desarrollo de habilidades cognitivas como sociales, integrar el juego en la enseñanza consiente en crear ambientes más dinámicos, participativos, debe ser valorado, promoviendo y utilizando como estrategia clave en la enseñanza, que contribuyen de manera significativa al crecimiento personal y académico de los estudiante (Moyles, 1999).

6.1.3. Tipos de juegos

Existen varios tipos de juego según su forma y finalidad entre ellos son:

- **Juegos populares:** son aquellos que participan de manera tradicional, sobre todo en la infancia, suelen transmitirse entre generaciones, no se requiere de mucho material y se juega en grupo, lo que fortalece la convivencia, la comunicación y el aprendizaje de normas sociales, además ayudan a mantener vivas la costumbres y tradiciones.
- **Juego de mesa:** Se caracterizan por desarrollarse alrededor de un tablero con fichas o dados y siguen reglas establecidas que permiten así compartir entre todos, este juego suele estimular estresas como la concentración y la toma de decisiones, fomentando la interacción social y el respeto por turnos.
- **Juegos deportivos:** implica actividad física, pueden ser competitivos o recreativos, ayudando a mejorar la coordinación, la resistencia y la salud en

general, enseña valores como el trabajo en equipos, la disciplina y el respeto por las reglas.

- **Juegos de rol:** permite a los participantes asumir diferentes personajes, crear historias, este tipo de juegos fortalece la creatividad, la imaginación, capacidad de expresión, permite comprender los diferentes puntos de vista.
- **Juegos mentales o de ingenio:** están diseñados para estimular el pensamiento, esto incluye rompecabezas, acertijos o juegos de lógica, que ayuda a desarrollar la memoria, la concentración y el razonamiento.
- **Juegos educativos:** Están diseñados con la intención de enseñanza o reforzar conocimientos de manera dinámica esta actividad, los participantes pueden aprender a desenvolverse y la creatividad.
- **Juegos cooperativos:** los juegos cooperativos forman parte de un tipo de especie de re creatividad en lo más importancia no es competir sino trabajar en conjunto a diferencia de los juegos tradicionales donde generalmente se busca que haya un ganador en este tipo de juegos el objetivo principal es que todos los participantes colaboren para alcanzar una meta común

6.1.4. Juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son actividades donde todos los niños participan juntos con el objetivo de lograr un bien común dejando a un lado la competencia en este tipo de juegos, no existe un ganador individual, sino que todos los participantes colaboran, se apoyan y trabajan en equipo para alcanzar un mismo propósito. Se caracterizan por que promueven ayuda mutua, la solidaridad y la inclusión, donde cada integrante aporta sus habilidades para el beneficio del grupo, buscando que todos los participantes sin importar sus diferencias, creando un ambiente de respeto y convivencia, permitiendo así mismo aprendan de una forma dinámica, desarrollando valores, mejorando su comunicación.

Para implementar este tipo de juegos cooperativos, es necesario planificar adecuadamente las actividades, primero se debe definir que habilidades o contenidos se desean trabajar, luego diseñar una dinámica que motive a los estudiantes, la regla según la edad asegurando que todo el grupo pueda participar, durante el proceso, el docente cumple un rol clave como objetivo, a acompañamiento y facilita, a través de la observación, la autoevaluación esto permite ver como los niños aprenden, estos juegos representan una forma innovadora de enseñar, que prioriza la colaboración y los valores para su desarrollo integral (Universidad Europea, 2025).

En conjunto estos juegos cooperativos no solo enseñan contenido, sino ayudan a formar personas más participativas y capaces de trabajar con otros para lograr metas comunes, lo que los convierte en una estrategia educativa valiosa para todos lo comparten en este contexto; el docente debe actuar como guía que acompaña, observa y apoya el aprendizaje, su función es motivar, orientar para que luego los estudiantes construyan soluciones de manera conjunta, también se deben tomar en cuenta la edad y capacidades de cada uno de los estudiantes utilizando reglas sencillas que permitan la participación de todos sin generar confusión.

6.1.5. Beneficios de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos aportan múltiples beneficios en el desarrollo de los niños donde no solo busca la diversión, sino el crecimiento personal y social, unos de los principales beneficios es fortalecer la capacidad de trabajar en equipo, enseñando a los participantes a colaborar y apoyarse mutuamente para logra muy bien en común, ayudando a los niños mejorar la comunicación por que los niños necesitan dialogar, escuchar, expresar ideas para avanzar juntos, benefician el desarrollo de la empatía por que los niños aprenden a ponerse en el lugar de la otra persona y tomar decisiones pensando en el bienestar del grupo.

Aumenta la autoestima en el cual todos participan sin sentirse excluidos o comparados con los demás, en conjunto estos beneficios hacen que los juegos cooperativos sean una herramienta excelente para el aprendizaje y la convivencia, igualmente permiten desarrollar la tolerancia, la paciencia, el respeto con el tiempo de cada uno y las opiniones de los demás.

6.1.6. Juegos cooperativos para niños 5 a 6 años

Los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en los niños, en el aspecto emocional, en el cual fortalecen valores como la empatía, la solidaridad, el respeto, los niños reconocen la importancia que tienen cada integrante, esto les permite mejor su autoestima al interactuar con otros, también fomenta la confianza, el apoyo mutuo creando relaciones más sanas, a su vez estimulan la creatividad buscando soluciones en equipo; los juegos cooperativos no solo son de entretenimiento, sino también una forma de educar en valores para una convivencia duradera, animando así a unos niños consientes en el entorno que se rodean y más colaborativos con los demás.

Los juegos cooperativos ayudan a los niños a enfocarse en un objetivo en común, creando un ambiente más inclusivo entre todos, buscando así dejando a un lado la competencia individual, ayudan a desarrollar habilidades sociales importantes desde edades tempranas, de esta manera el aprendizaje se vuelve más divertido, en conjunto apoyan al desarrollo integral de los niños; en el ámbito educativo, es una herramienta muy valiosa para mejorar la convivencia y reducir las conductas agresivas en los niños de esta manera el juego es un componente primordial para su desarrollo integral de los niños (Molto Shop, 2026).

6.1.7. Ejemplos de juegos cooperativos

- **Juegos con movimientos o acción**: este juego se realiza con una pelota que se mantenga en el aire pasándose de uno al otro, permitiendo así la coordinación, la comunicación y el apoyo entre compañeros.

- **Juego todos a bordo:** se desarrolla mediante un grupo de niños pasan por una línea sin separarse y llegar al final, esto fortalece las habilidades sociales como la empatía, el respeto entre todos.
- **Juego de la cadena**: en un grupo los niños tienen que hacer de cogerse las manos uno con otros para hacer una cadena grande, este tipo de juegos fomenta la unión y el sentido de equipo.
- **Juego crenado muros**: este tipo de juegos es que cada niño realice una torre con legos busca el equilibrio, la creatividad de cada niño y la toma de decisiones para realizar el juego.
- **Juegos de la pelota viajera**: en este juego, los niños se colocan en círculo que deben pasarse una pelota sin dejar caer, la idea no es competir, sino ayudarse entre todos para mantener la pelota en movimiento en el mayor tiempo posible.
- **Juegos el camino compartido**: se plantea un reto, como cruzar un espacio sin tocar el suelo usando hojas, cartones o aros, los niños deben organizarse para moverse juntos, ayudarse mutuamente, este juego estimula el pensamiento, y la cooperación en equipo.
- **Juego del dibujo colectivo**: se coloca una hoja grande donde todos los niños dibujan juntos una sola imagen, por ejemplo, un paisaje o un cuento, cada uno aporta una parte, permitiendo así los turnos y aportar con ideas en un solo trabajo (Beeloom Kids, 2022).

6.1.8. Juegos cooperativos y comportamiento asertivo

Los juegos cooperativos son considerados una herramienta educativa que favorecen el desarrollo integral de los niños, como también permiten aprender mientras interactúan con los demás, de igual manera creando así un ambiente donde predomina el respeto, la participación activa, los niños desarrollan relaciones más sanas y significativas con experiencias que adquieren en el entorno que se rodean, los juegos cooperativos no solo mejorarán la convivencia, sino que también aportan al desarrollo

emocional ,cognitivo de esta manera enseñan a compartir, respetar turnos, reconocer emociones propias y ajenas.

El comportamiento asertivo se entiende como una habilidad social que permite a las personas comunicarse de manera equilibrada, respetando tanto sus propios derechos como los de los demás, no se trata de imponer ideas ni de quedarse en silencio, sino de encontrar un punto medio donde se pueda expresar lo que se piensa con seguridad y respeto, este tipo de conducta se desarrolla a lo largo de la vida mediante la interacción con otras personas en diferentes contextos sociales, la asertividad implica saber expresar sentimientos, pensamientos y opiniones sin causar daño a los demás, una forma de comunicación clara, directa y consciente que busca mantener relaciones sanas, se basa en la empatía, ya que considera las emociones de las otras personas al momento de comunicarse, una persona asertiva no solo habla, sino que también escucha y comprende a los demás (Condori Narrea y otros, 2022).

El juego cooperativo fomenta el pensamiento crítico al enfrentar retos en equipos de manera creativa, al no centrarse en la competencia reducen actitudes negativas que promueven la unión entre los participantes, de esta manera se convierte en una estrategia pedagógica eficaz tanto dentro como fuera del aula, también ayudan a formar niños más solidarios, responsables y capaces de vivir con otros, permitiendo así que los niños desarrollen la paciencia, la tolerancia entendiendo que cada persona aprende a su propio ritmo, que los juegos cooperativos son una herramienta eficaz para el desarrollo de habilidades sociales en la infancia, su implementación en el ámbito educativo permite formar estudiantes más participativos, solidarios y respetuosos de esta manera, el aprendizaje se vuelve más dinámico, se promueve una educación más integral.

6.1.9. Los juegos cooperativos para fortalecer habilidades sociales

Los juegos cooperativos son actividades que ayudan al desarrollo integral de los niños, ya que combinan el aprendizaje con la interacción social de una manera dinámica, a través de estas experiencias, los niños no solo se mantienen activos

físicamente, sino que también fortalecen habilidades importantes como la comunicación, la creatividad, aceptación de los demás, este tipo de juego va más allá del entretenimiento, porque también cumple una función educativa al motivar a los niños a participar y a sentirse parte de un grupo, al trabajar juntos hacia un mismo objetivo, experimentan satisfacción y refuerzan el valor del esfuerzo compartido.

Por otro lado, el concepto de habilidades sociales implica capacidades que permiten a las personas comunicarse, relacionarse, resolver conflictos de manera adecuada, el título sugiere que estas habilidades pueden fortalecerse mediante el uso del juego como estrategia educativa, esto indica que el aprendizaje va más allá de lo teórico, integrando aspectos emocionales y sociales que son fundamentales en el desarrollo de los estudiantes, los juegos cooperativos hacen referencia a dinámicas en las que los participantes no compiten entre sí, sino que trabajan juntos para alcanzar una meta común, se puede inferir que este tipo de actividades busca fomentar valores como la solidaridad, el respeto y la empatía, se plantea que el aprendizaje no ocurre de forma individual, sino a través de la interacción constante con otros compañeros (Ramos Herrera & Robles Cacha, 2024).

Los juegos cooperativos son fundamentales para fortalecer las habilidades sociales desde edades tempranas, ya que fomentan el contacto constante con sus compañeros, en estas dinámicas, los niños aprenden a dialogar, respetar turnos, colaborar de manera organizada para alcanzar metas comunes, esto favorece una convivencia más armoniosa, de esta manera, el juego se convierte en una herramienta clave para formar niños más seguros, participativos y capaces de relacionarse positivamente con los demás.

6.1.10. Juegos cooperativos vs Juegos competitivos

Los juegos cooperativos y los juegos competitivos presentan enfoques distintos dentro del proceso educativo, los juegos cooperativos se centran en el trabajo en equipo, donde todos los participantes colaboran para lograr un objetivo común, fortaleciendo la comunicación, la ayuda mutua y el respeto, en cambio, juegos

competitivos buscan que uno o varios jugadores destaquen sobre los demás, lo que promueve el esfuerzo individual, el deseo de superación, en este caso resalta que ambos tipos de juegos pueden ser utilices, pero generan aprendizajes diferentes en los estudiantes, mientras unos fortalecen la unión de grupo, los otros estimulan el rendimiento personal.

Las implementaciones de los juegos cooperativos se basan en la colaboración entre los participantes, en lugar de competir, los estudiantes trabajan en equipo para cumplir una meta compartida, este tipo de juego favorece la inclusión, ya que todos tienen la oportunidad de participar sin sentirse excluidos; al eliminar la idea de ganar o perder, se crea un ambiente más relajado y positivo para el aprendizaje, los juegos competitivos suelen motivar a los estudiantes a esforzarse más para alcanzar la victoria, en este tipo de actividades, los participantes buscan destacarse y obtener mejores resultados que los demás, esto puede ayudar a desarrollar habilidades como la perseverancia, la disciplina y el deseo de superación, sin embargo, también puede generar presión, frustración o conflictos si no se maneja adecuadamente, es importante que el docente regule estas dinámicas para evitar efectos negativos en el grupo (Moncada Milán, Juegos cooperativos vs juegos competitivos, 2023).

Los juegos cooperativos contribuyen a mejorar el clima del aula, ya que reducen conflictos y fomentan relaciones más positivas entre los estudiantes, en contraste, los juegos competitivos, si no se manejan adecuadamente, pueden generar rivalidades o frustraciones, aunque también enseñan a aceptar la victoria y la derrota, se recomienda un uso equilibrado de ambos enfoques dentro del ámbito educativo, de esta manera, se logra no solo el desarrollo de habilidades sociales, sino también el crecimiento emocional de los niños, combinar ambos tipos de juegos permite una formación más completa y significativa.

6.1.11. Modelos conductuales

Se basan en la psicología, los cuales explican como el ser humano puede adaptarse a diferentes situaciones, aprenden comportamientos, modifican actividades,

se menciona que los modelos conductuales se aprenden mediante la observación o con el intercambio de información con los que le rodean, permitiéndole aprender desde lo que ve, para imitarlo dentro de algún contexto, entorno, o dentro de la vida cotidiana en sí, es de gran importancia comprenderlo para poder mejorar habilidades sociales como la comunicación, la escucha, empatía, seguir instrucciones, manejo de la autoestima, trabajo en equipo, las cuales se pueden fortalecer con el pasar del tiempo.

6.1.12. Tipos de conductas

Dentro de los tipos de conductas encontramos las siguientes:

- **Conducta innata**: son aquellas conductas que se encuentran dentro del ser humano desde el nacimiento, por ejemplo: parpadeo, reflejos, etc., en otras palabras, son aquellos comportamientos que son espontáneos e instintivos.
- **Conducta aprendida**: se prende con el tiempo, la experiencia, la observación, pueden ir desde los movimientos hasta las conductas psicológicas complejas, como leer, hablar, correr, caminar, etc., son aquellos procesos de aprendizaje del ser humano.
- **Conducta social**: se presentan cuando hay un contexto social obligatorio, es decir se mantiene el contacto con otras personas que le rodean, manteniendo acciones como el saludo, dialogo, trabajo en equipo, dependiendo del contexto ya sea cultural, social, escolar.
- **Conducta emocional**: son expresiones causadas en relación a las emociones tales como el llanto, la risa, el enojo, la ira, conductas que puede generarse de acuerdo al ambiente ya sean pasivos o agresivos.
- **Conductas involuntarias**: se dan sin querer, es decir espontáneamente, manteniendo reflejos involuntarios, como lo puede ser el respirar.
- **Conductas apetitivas**: se establecen cuando se espera recibir algo a cambio por la acción que se ha realizado, tal como una recompensa, felicitación, lo cual motiva a la persona a seguir haciéndolo, siempre y cuando se realice de manera controlada manteniendo el equilibrio.

- **Conductas agresivas**: son comportamientos en los cuales se evidencia un daño físico, emocional, verbal hacia otra persona, animal, cosa, además, dependiendo de su grado de intensidad y forma de violentar (Centro de estudios psicología , 2023)**.**

6.1.13. Conductas agresivas

Es la forma de expresar las emociones, sentimientos, palabras, etc., de una persona a otra, no solo son agresiones físicas, sino que abarcan más comportamientos, además de que no solo se presentan frente a frente, sino que también aparece hoy en día con la era digital, tras una pantalla, son un fenómeno psicosocial complejo que engloba cualquier comportamiento intencional ejecutado por una persona con el propósito de causar daño, lesión, malestar o perjuicio, ya sea de carácter físico, psicológico, verbal o social a otra persona, objeto o a sí mismo, estas conductas no se limitan únicamente a la agresión física como los golpes o los empujones, sino que abarcan expresiones verbales como los insultos o los gritos, conductas de agresión oculta como la exclusión social, la manipulación, las cuales alteran gravemente la convivencia social en el aula, además desde la perspectiva de las teorías del aprendizaje social, la conducta agresiva suele ser el resultado de una interacción multifactorial entre predisposiciones individuales, dificultades en la autorregulación emocional así como la influencia de un entorno familiar o social que modela o refuerza estas respuestas aversivas (Carrasco & González, 2012).

6.1.14. Tipos de conductas agresivas

Algunos tipos de conductas agresivas o agresividad que pueden aparecer son:

- **Agresividad física**: es la forma más común que existe de agredir a alguien del entorno, algunas acciones que se mencionan en este tipo son golpes, patadas, empujones, pero también utilizando un objeto con el que se pueda lastimar a

alguien, todas estas pueden generar un daño visible como moretones, raspones, arañones.

- **Agresividad verbal**: se caracteriza por el uso de palabras o expresiones que buscan herir emocionalmente a otra persona, puede manifestarse mediante insultos, burlas, amenazas, gritos o apodos ofensivos, aunque no produce lesiones físicas, afecta la autoestima, genera miedo y deteriora las relaciones entre compañeros, en la infancia, este tipo de conducta suele presentarse cuando los niños no saben expresar sus emociones o resolver desacuerdos de forma respetuosa, afectando el ambiente escolar, es mejor fomentar el respeto, la comunicación, la educación emocional contribuye a disminuir este tipo de agresión y favorece una convivencia armoniosa.
- **Conducta agresiva directa:** ocurre cuando la persona dirige el daño de manera inmediata hacia quien desea afectar, esta agresión puede ser física, como golpear o empujar, como también puede presentarse como insultar o amenazar frente a la víctima, su principal característica es que existe un enfrentamiento abierto entre el agresor y la persona afectada, en el contexto escolar, este comportamiento altera el ambiente de convivencia y puede provocar conflictos frecuentes, además, puede existir miedo, rechazo o dificultades para relacionarse con los demás, por eso es importante la enseñanza de habilidades sociales favorece la reducción de estas acciones (Carrasco & González, 2006).
- **Conducta agresiva indirecta**: consiste en causar daño sin enfrentar directamente a la persona afectada, generalmente se manifiesta mediante rumores, exclusión, rechazo o manipulación de las relaciones sociales, este comportamiento busca perjudicar a la víctima de una manera poco evidente, en muchas ocasiones pasa desapercibido porque no existe una confrontación directa, sin embargo, sus consecuencias pueden afectar el bienestar emocional de quien la recibe, en los niños puede provocar aislamiento, tristeza y dificultades para integrarse al grupo, además, deteriora el ambiente de respeto y cooperación dentro del aula, promover la inclusión, el trabajo en equipo ayuda a disminuir este tipo de conducta, también

es importante fortalecer valores como la solidaridad y la empatía (Carrasco & González, 2006).

- **Conducta agresiva activa:** implica que la persona realiza acciones intencionales para provocar daño físico, verbal o psicológico a otra, se evidencia cuando el agresor participa de forma directa mediante golpes, insultos, amenazas o cualquier comportamiento ofensivo, este tipo de agresión refleja una actuación evidente y consciente para perjudicar a alguien, en la infancia, suele relacionarse con dificultades para controlar impulsos o expresar emociones adecuadamente, afectando la convivencia escolar, el desarrollo de habilidades socioemocionales y la práctica de valores favorecen la disminución de este comportamiento (Blanco y otros, 2010).
- **Conducta agresiva pasiva:** se presenta cuando la persona expresa su enojo o intención de perjudicar sin actuar de manera abierta, puede manifestarse ignorando a los demás, negándose a colaborar, incumpliendo responsabilidades o mostrando indiferencia con el propósito de afectar a otra persona, aunque este comportamiento es menos evidente que la agresión física o verbal, también perjudica la convivencia y dificulta las relaciones sociales, en los niños, fortalecer la comunicación activa, ayudando a disminuir este tipo de conducta , para un ambiente de confianza y respeto permite que los niños expresen sus sentimientos de manera positiva (Castillero Mimenza, 2018).

La agresividad en los niños puede mostrar diferentes facetas como gritar, empujar, morder, insultar o excluir a otros lo que refleja emociones intensas como la ira o la frustración estas acciones sean físicas, verbales o sociales surgen cuando el niño no tiene las herramientas para gestionar adecuadamente sus sentimientos en vez de expresar su incomodidad de manera tranquila escoge por aplicar la fuerza en respuesta a situaciones que le resultan desafiantes es crucial entender que tras estas conductas hay una necesidad de atención que con el apoyo adecuado los pequeños pueden aprender a mejorar su comunicación y a resolver disputas sin recurrir a la agresividad.

Promover la empatía es esencial en este camino además proporcionar un entorno seguro les ayuda a sentirse escuchados de esta manera pueden ir desarrollando maneras más saludables de interactuar con los demás en muchas ocasiones tales respuestas son una parte común del crecimiento de los niños o cuando un pequeño se siente frustrado por no obtener lo que desea o por no poder comunicar sus emociones es posible que reaccione con un ataque de ira en estos instantes generalmente involucran llanto y gritos.

6.1.15. Causas de conductas agresivas

Este surge debido a diferentes problemas en diversos contextos, ya sea en lo familiar, escolar, social, etc., provocando una reacción negativa en el desarrollo del niño, pero entre las causas principales para que se presenten estas conductas están las siguientes circunstancias:

- **Trastorno del estado de ánimo**: se pierde el autocontrol, en muchos casos de niños que son bipolares pierden el control de sus emociones, se vuelven irritables, mal humorados, impulsivos.
- **Frustración**: se debe a un deterioro intelectual manifestándose mediante la agresión, teniendo en cuenta que no pueden manejar sus emociones, su ansiedad, frustración, alertando a los demás mediante expresiones físicas, verbales, fáciles, de forma impulsiva.
- **Impulsividad**: es un trastorno de conducta disruptiva, caracterizada por la impulsividad, tomar malas decisiones o rápidas llevando a un comportamiento que se ve agresivo, las personas que tienen estos comportamientos a menudo no tienen conciencia acerca de lo que hacen o dicen, es decir piensan que no tienen consecuencias sobre sus acciones.
- **Trastorno de conducta**: no se considera las consecuencias sobre las acciones que realiza, son evidentemente maliciosos, la agresividad es el factor principal que afecta la conducta.

- **Lesión**: a veces se debe a un daño provocado por una lesión en el lóbulo frontal, o ciertos tipos de epilepsia, por falta de desarrollo en la corteza frontal del cerebro de un niño, por lo que desencadena un comportamiento agresivo.
- **Trauma**: se puede desarrollar por un momento en el que el niño o niña ha estado envuelto en momentos de estrés, provocando un problema emocional, es aquí cuando se debe prestar atención para no terminar en un comportamiento agresivo incontrolable (Silva, 2023)**.**

Si las conductas agresivas en la infancia no son atendidas de manera oportuna pueden complicarse hacia problemáticas más serias, estos comportamientos pueden consolidar como patrones de violencia en la adolescencia y adultez aumentando el riesgo de involucrar en conflictos legales o incluso conductas delictivas, existe una mayor probabilidad de presentar problemas emocionales como la depresión o ansiedad, lo cual se ven afectadas habilidades fundamentales como la empatía, la regulación emocional, la capacidad de establecer relaciones sanas lo que compromete seriamente la integración escolar y social de los niños.

6.1.16. Factores para el desarrollo de conductas agresivas

Pueden derivarse por diversas situaciones en contextos como el familiar, escolar, social, empezando por la familia donde existe un ambiente lleno de violencia, irrespeto entre padres, hermanos, familiares, además de la falta de comunicación, falta de atención hacia el niño, desobediencia, frustración, impidiendo que le niño se sienta cómodo en el espacio en el que se encuentra, fomentando hábitos de odio, desobediencia, además de que los adultos que ve no imponen ninguna clase de autoridad dentro del hogar, incumpliendo reglas que por obligación se deberían cumplir; dentro del ámbito escolar podemos encontrar las peleas, entre compañeros, los insultos, los gritos, de tal manera que se afecta al ambiente escolar, dentro o fuera del aula, por tal razón los docentes tiene dificultad de manejar el aula con niños con conductas agresivas, afectando de manera directa a niños dentro del ámbito emocional, como la falta de afecto, rechazo, aislamiento, etc., finalmente, en el contexto social se

puede evidenciar comportamientos como el aislamiento hacia los demás, falta de habilidades sociales con los que le rodean, inclusive malas amistades de tal manera que afectan su rendimiento en los diversos contextos (García Ramírez & Tabares Berrio, 2014).

6.1.17. Conductas agresivas en la infancia

Las conductas agresivas en la infancia se refieren a acciones en las que el niño busca causar daño físico o emocional a otras personas como golpear, gritar, insultar o empujar estas conductas pueden aparecer como una forma de expresar enojo frustración o incomodidad cuando el niño no sabe cómo comunicar lo que siente, en este sentido la agresividad infantil es considerada una conducta observable que puede ser modificada mediante la orientación adecuada y el aprendizaje de habilidades sociales, pueden originarse por distintos factores entre ellos el entorno familiar la imitación de modelos de comportamiento o la falta de regulación emocional los niños tienden a reproducir lo que observan en su contexto cercano lo que influye en su manera de actuar frente a los demás, la agresividad no debe verse como un hecho aislado sino como el resultado de múltiples influencias que interviene en el desarrollo del niño tanto a nivel social como emocional.

En otro sentido estas conductas se presentan con mayor frecuencia en edades tempranas especialmente entre 2 a 3 años debido a que los niños aún están desarrollando su lenguaje y control emocional lo que limita su capacidad para resolver conflictos de forma adecuada sin embargo cuando estas conductas se vuelven constantes pueden afectar la convivencia también el aprendizaje, es fundamental intervenir de manera oportuna mediante estrategias educativas que promuevan el respeto la comunicación, el manejo adecuado de las emociones dentro y fuera de clase, donde el niño podrá encontrarse en un entorno diverso pero inclusivo (Hernández González, 2018).

Es en el contexto escolar las conductas agresivas interfieren directamente en el proceso de aprendizaje, la convivencia con los demás, un niño que presenta

comportamientos como gritos, empujar o insultos durante las actividades escolares o recreativas tiene mayores dificultades para integrase positivamente al grupo a demás cuando un niño permanece en un estado constante de irritabilidad o defensa s atención se centra en reaccionar ante posibles amenazas lo que limita su capacidad de concentración y aprendizaje lo cual provoca que los problemas de conducta se relacionen directamente con el bajo rendimiento académico (Argüello, 2018).

La agresividad en los niños puede mostrar diferentes facetas como gritar, empujar, morder, insultar o excluir a otros lo que refleja emociones intensas como la ira o la frustración estas acciones sean físicas, verbales o sociales surgen cuando el niño no tiene las herramientas para gestionar adecuadamente sus sentimientos en vez de expresar su incomodidad de manera tranquila escoge por aplicar la fuerza en respuesta a situaciones que le resultan desafiantes es crucial entender que tras estas conductas hay una necesidad de atención y con el apoyo adecuado los pequeños pueden aprender a mejorar su comunicación y a resolver disputas sin recurrir a la agresividad, por lo que promover la empatía y el autocontrol es esencial en este camino además proporcionar un entorno seguro les ayuda a sentirse escuchados de esta manera pueden ir desarrollando maneras más saludables de interactuar con los demás en muchas ocasiones tales respuestas son una parte común del crecimiento de los niños o cuando se siente frustrado por no obtener lo que desea o por no poder comunicar sus emociones es posible que reaccione con un ataque de ira en estos instantes generalmente involucran llanto y gritos.

Teoría socioemocional – Albert Bandura

Según Albert Bandura, los niños aprenden gran parte de sus comportamientos observando e imitando a las personas que los rodean, explica que las acciones de padres, docentes y compañeros influyen directamente en la manera de actuar de los niños, cuando observan conductas positivas, es más probable que las reproduzcan en su vida diaria, de igual manera, si están expuestos constantemente a comportamientos agresivos, pueden llegar a imitarlos, Bandura destaca que el aprendizaje no ocurre

únicamente mediante la experiencia propia, sino también a través de la observación, por ello, considera fundamental ofrecer modelos adecuados que promuevan el respeto, la empatía, la convivencia armoniosa, su teoría ayuda a comprender cómo se desarrollan las habilidades sociales y emocionales durante la infancia (Rodríguez Rey & Cantero García, 2020).

La relación con los juegos cooperativos, al mismo tiempo durante estas actividades los niños observan conductas positivas como compartir, colaborar, respetar turnos y ayudar a sus compañeros, al ver que estas acciones generan buenos resultados, tienden a repetirlas en diferentes situaciones, cuando el docente y los demás niños actúan como modelos de comportamiento, favorecen el aprendizaje de habilidades sociales y emocionales, los juegos cooperativos también fortalecen la confianza, el autocontrol y la convivencia pacífica, contribuyendo a disminuir las conductas agresivas y promoviendo relaciones basadas en el respeto y la cooperación.

Teoría sociocultural – Lev Vygotsky

Según Lev Vygotsky, el aprendizaje y el desarrollo de los niños están estrechamente relacionados con el entorno social, cultural en el que crecen, sostiene que los conocimientos se construyen mediante la interacción con otras personas, especialmente con adultos y compañeros, a través del diálogo, el juego y las experiencias compartidas, los niños desarrollan nuevas habilidades y formas de pensamiento. Vygotsky considera que la cultura transmite valores, costumbres y conocimientos que influyen en el desarrollo infantil, además, destaca que el apoyo de otras personas facilita la adquisición de aprendizajes más complejos, desde esta perspectiva, el aprendizaje es un proceso social que favorece el crecimiento integral del niño, la participación activa en diferentes contextos resulta fundamental para su desarrollo (Regader, 2026).

Se relaciona directamente con los juegos cooperativos, ya que durante estas actividades los niños trabajan en equipo, intercambian ideas y aprenden unos de otros para alcanzar un objetivo común, mientras juegan, desarrollan habilidades como la

comunicación, el respeto, la cooperación y la resolución de problemas, además, los compañeros así como el docente brindan apoyo para que cada niño logre realizar actividades que aún no puede hacer por sí solo, favoreciendo su desarrollo integral, de esta manera, los juegos cooperativos fortalecen tanto el aprendizaje como las habilidades sociales, creando un ambiente de participación, confianza y ayuda mutua.

Teoría de la Frustración-Agresión – Dollard y Miller

Según John Dollard y Neal E. Miller, la agresión puede surgir cuando una persona encuentra obstáculos que le impiden alcanzar una meta o satisfacer una necesidad, los autores explican que la frustración genera sentimientos de enojo, malestar o tensión que pueden manifestarse mediante conductas agresivas, sin embargo, la intensidad de estas reacciones depende de las circunstancias y de la capacidad de cada persona para manejar sus emociones, en el caso de los niños, situaciones como no conseguir lo que desean o enfrentar dificultades pueden provocar respuestas impulsivas, por esta razón, es importante enseñar estrategias para expresar emociones de forma adecuada, el acompañamiento de la familia y de los docentes contribuye a desarrollar habilidades de autocontrol, de esta manera, es posible reducir comportamientos agresivos y fortalecer una convivencia más positiva (Scribd, 2026).

La relación con las conductas agresivas existe, ya que la frustración mal resuelta crea las conductas agresivas, la intervención mediante el juego, el acompañamiento familiar y docente, y las estrategias de expresión emocional buscan romper ese puente, logrando que el niño aprenda a procesar la frustración de otra manera, en consecuencia, disminuyan los índices de agresividad; ante situaciones como "no conseguir lo que desean", la respuesta tiende a ser impulsiva, convirtiéndose en conductas agresivas.

6.1.18. Incidencia de los juegos cooperativos en las conductas agresivas

Al promover la colaboración y el trabajo en equipo estos juegos reducen la competitividad excesiva que en muchas ocasiones es un detonante de conflictos cuando los niños participan en actividades cooperativas aprenden a compartir a respetar turnos,

valorar el esfuerzo colectivo; los juegos cooperativos fortalecen el autocontrol permitiendo que los niños gestionen de mejor manera sus impulsos en lugar de reaccionar con agresividad aprenden a resolver conflictos mediante el diálogo, la cooperación en este sentido el juego se convierte en una herramienta pedagógica que no solo entretiene, sino que también educa en los valores y habilidades sociales esenciales para la vida (Varela Jiménez & Zarate Escorcia, 2019).

En el contexto escolar las conductas agresivas interfieren directamente en el proceso de aprendizaje y la convivencia con los demás, un niño que presenta comportamientos como gritos, empujar o insultos durante las actividades escolares o recreativas tiene mayores dificultades para integrase positivamente al grupo a demás cuando un niño permanece en un estado constante de irritabilidad o defensa s atención se centra en reaccionar ante posibles amenazas lo que limita su capacidad de concentración y aprendizaje lo cual provoca que los problemas de conducta se relacionen directamente con el bajo rendimiento académico.

Es importante considerar que la agresividad no se debe ver de una vista únicamente como un comportamiento negativo sino como una forma de comunicación que refleja necesidades no satisfechas o emociones no comprendidas, sin embargo, cuando estas conductas se presentan de manera constante puede afectar el clima o el entorno, también dificultar el aprendizaje y generar el problema en la socialización, por tal razón resulta fundamental implementar estrategias educativas que permitan canalizar estas conductas hacia formas más positivas de interacción en relación entre juegos cooperativos y la reducción de conductas agresivas estos juegos cooperativos en el aula se han identificado como una estrategia o una alternativa eficaz para disminuir las conductas agresivas en los niños.

6.2.Teoría legal

La presente investigación se fundamenta en los siguientes cuerpos legales ecuatorianos:

6.2.1. Constitución de la República del Ecuador (2008)

Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado: 1. Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

6.2.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural y Bilingüe

Según la (Asamblea Nacional, 2025) la Ley Orgánica de Educación Intercultural señala que las instituciones educativas deben fomentar una convivencia armoniosa, basada en el respeto, la inclusión y la resolución de conflictos, en este contexto, los juegos cooperativos se ajustan a estas disposiciones legales, son una

herramienta pedagógica que favorece la interacción positiva, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades sociales, también contribuyen a disminuir la agresividad y a fortalecer un ambiente escolar saludable. Los docentes tienen que usar métodos de enseñanza que ayuden a los estudiantes a respetarse, a incluirse y a trabajar en equipo, los juegos cooperativos son muy útiles para esto, ya que hacen que los estudiantes trabajen juntos en lugar de competir, esto ayuda a que los niños desarrollen habilidades sociales como ser amables con los demás y hablar con ellos de manera respetuosa, además, los juegos cooperativos enseñan a los niños a seguir reglas y a llevarse bien con sus compañeros, de esta manera, se reduce el comportamiento agresivo en el salón de clase.

Educación en valores. - La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

Cultura de paz y solución de conflictos. - El ejercicio del derecho a la educación debe orientarse a construir una sociedad justa, una cultura de paz y no violencia, para la prevención, tratamiento y resolución pacífica de conflictos, en todos los espacios de la vida personal, escolar, familiar y social. Se exceptúan todas aquellas acciones y omisiones sujetas a la normatividad penal y a las materias no transigibles de conformidad con la Constitución de la República y la Ley.

Integralidad. - La integralidad reconoce y promueve la relación entre cognición, reflexión, emoción, valoración, actuación y el lugar fundamental del diálogo, el trabajo con los otros, la disensión y el acuerdo como espacios para el sano crecimiento, en interacción de estas dimensiones.

Convivencia armónica. - La educación tendrá como principio rector la formulación de acuerdos de convivencia armónica entre los actores de la comunidad educativa.

Art. 3. Fines de la educación. - Son fines de la educación:

A. -El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes, que contribuya a lograr el conocimiento y ejercicio de sus derechos, el cumplimiento de sus obligaciones, el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas, y una convivencia social intercultural, plurinacional, democrática y solidaria.

B. El fortalecimiento y la potenciación de la educación para contribuir al cuidado y preservación de las identidades conforme a la diversidad cultural y las particularidades metodológicas de enseñanza, desde el nivel inicial hasta el nivel superior, bajo criterios de calidad.

C. El desarrollo de la identidad nacional; de un sentido de pertenencia unitario, intercultural y plurinacional; y de las identidades culturales de los pueblos y nacionalidades que habitan el Ecuador.

D. El desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica para que las personas se inserten en el mundo como sujetos activos con vocación transformadora y de construcción de una sociedad justa, equitativa y libre.

Art. 13.- Obligaciones. - Las madres, padres y/o los representantes de las y los estudiantes tienen las siguientes obligaciones:

A. Cumplir la Constitución de la República, la Ley y la reglamentación en materia educativa

B. Garantizar que sus representados asistan regularmente a los centros educativos, durante el periodo de educación obligatoria, de conformidad con la modalidad educativa.

C. Apoyar y hacer seguimiento al aprendizaje de sus representados y atender los llamados y requerimientos de las y los profesores y autoridades de los planteles.

D. Participar en la evaluación de las y los docentes y de la gestión de las instituciones educativas.

6.2.3. Código de la niñez y adolescencia

Según (Asamblea Nacional, 2003):

Art. 26 – Señala que los niños deben contar con condiciones que aseguren su bienestar y desarrollo integral, incluye derechos como educación, salud, alimentación y recreación, el juego es considerado parte importante para su crecimiento físico y emocional.

Art. 37 – Este artículo establece que todos los niños y niñas tienen derecho a recibir una educación de calidad, donde no solo aprendan contenidos, sino que también cuenten con un ambiente adecuado, materiales y apoyo docente, la educación debe adaptarse a sus necesidades y garantizar su desarrollo desde edades tempranas.

Art. 38 – Indica que la educación debe promover valores como el respeto, la participación y la cooperación, también debe desarrollar capacidades sociales, emocionales e intelectuales, se resalta la importancia de un ambiente educativo dinámico, donde el juego sea parte del aprendizaje.

Art. 48 – Derecho a la recreación, juego y descanso reconoce el derecho de los niños a jugar, descansar y participar en actividades recreativas, estas actividades son esenciales para su desarrollo social y emocional, el Estado debe garantizar espacios seguros donde puedan ejercer este derecho

Son de gran relevancia cada una de las normativas a seguir para el buen proceso de enseñanza-aprendizaje, el ambiente donde se verá envuelto el niño, es por ello que la investigación que se llevó a cabo se torna a leyes que rigen la nación, como la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), Código de la Niñez y adolescencia, cada uno centrado en la educación del niño, con el fin de que este pueda estar en un área libre de agresión, donde pueda expresarse libremente, comunicarse con los que le rodean, pudiendo crear espacios donde el niño pueda aprender de forma integral, cuidando su espacio personal, desarrollándose plenamente en contextos culturales, sociales, familiares, etc., es fundamental comprender que los niños tienen derecho a una educación de calidad por lo que las instituciones educativas deberían tratar este problema que son las conductas agresivas como tal, utilizando el juego como eje principal de la educación.

6.3. Teoría referencial

Esta presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “Verbo Divino”

6.3.1. Reseña histórica

La Unidad Educativa "Verbo Divino" en Guaranda provincia de Bolívar, ofrece una formación integral, científica y humanística, ha estado presente con más de 76 años de experiencia en el cantón, además que está sumamente comprometida con la formación integral de los niños y jóvenes, con cimientos de cada uno de los principios cristianos y la espiritualidad de la Sagrada Familia de Nazaret, buscando formar líderes locales, nacionales e internacionales que sean críticos, creativos y solidarios, con alta calidad académica, compromiso con la fe, la justicia social y el servicio a la comunidad, la Unidad Educativa busca educar para la vida, implementar el nuevo modelo de gestión escolar en concordancia con la política educativa vigente, la Constitución, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y el Plan Nacional para el Buen Vivir, orientada en provecho para la debida calidad educativa a través de procesos de innovación para que cada uno de los estudiantes conozcan, asuman proyectos de vida

y su fiel compromiso en la construcción de un mundo más Cristiano (Unidad Educativa "Verbo Divino", 2026).

6.3.2. Misión de la Unidad Educativa “Verbo Divino”

Unidad Educativa que lidera una educación integral e inclusiva, permanece atenta y abierta en la realidad sociocultural y religiosa, basadas en los valores del evangelio y el carisma SAFA, que forma personas críticas, innovadoras, criticas, humanistas y protagonistas del cambio en la sociedad a través de una enseñanza participativa reflexiva, crítica orientadora, científica y axiológica (Unidad Educativa Verbo Divino , 2026).

6.3.3. Visión de la Unidad Educativa “Verbo Divino”

La Unidad Educativa Verbo Divino ofrece a la juventud de Guaranda y de la Provincia de Bolívar, una coeducación integral, científica y humanísticas; que forma ciudadanos creativos, críticos, solidarios, profundamente comprometidos con el cambio social; ciudadanos que reconocen y se sienten orgullosos de su identidad nacimiento, pluricultural y pluriétnica; que desarrollen y fortalezcan sus valores espirituales, éticos y morales, ayudando así a la consolidación de la democracia en la cual impere la justicia social (Unidad Educativa Verbo Divino , 2026).

Tabla 1

Matriz de datos de la Unidad Educativa “Verbo Divino”

Matriz de datos de la institución educativa	
Institución:	Unidad Educativa “Verbo Divino”
Código AMIE:	02H00030
Zona:	Zona 5
Distrito:	02D01 Guaranda
Dirección de ubicación:	Av. Candido Rada y Av. General Enríquez
Tipo de educación:	Regular

Provincia:	Bolívar
Cantón:	Guaranda
Parroquia:	Gabriel Ignacio Veintimilla
Nivel educativo que ofrece:	Inicial, Educación Básica y Bachillerato en Ciencias.
Tipo de Unidad Educativa:	Fiscomisional (religiosa, gestionada con la iglesia)
Zona de influencia:	Urbana
Régimen escolar:	Sierra
Educación:	Hispana, regular
Modalidad:	Presencial
Jornada:	Matutino
Docentes:	76 docentes
Estudiantes:	Inicial (200), Educación General Básica (1246), Bachillerato (340)

Nota: *Fuente* (Ministerio de Educación, 2023)

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación

7.1.1. Enfoque mixto

Según (Hernández Sampieri y otros, Metodología de la investigación, 2014) enfoque mixto integra los métodos cuantitativo y cualitativo en una misma investigación para obtener una comprensión más amplia y completa del fenómeno estudiado, en el caso de los juegos cooperativos, este enfoque permite analizar tanto los datos numéricos, como los comportamientos, la relación con el tema de investigación es que se midió la frecuencia de las conductas agresivas antes y después de la aplicación de las actividades, como la información obtenida mediante la observación, y la opinión de la docente, de esta manera, fue posible comprender no solo si los juegos cooperativos producen cambios, sino también cómo influyen en el comportamiento de los niños, el enfoque mixto ofrece resultados más sólidos y una visión integral de la realidad educativa, fortaleciendo las conclusiones de la investigación.

7.2. Diseño metodológico

7.2.1. Cuasi experimental

Según (Ramos Galarza, 2021), el diseño cuasi experimental es un tipo de investigación donde se trabaja con grupos ya establecidos, como sucede en muchas instituciones educativas, el autor explica que en este diseño existe un grupo experimental, un grupo de control, pero los participantes no son elegidos al azar, ya que se utilizan grupos previamente conformados, este método permite aplicar una estrategia para luego comparar los cambios obtenidos el antes como el después del proceso, se utilizó en esta investigación porque se trabajó con los niños de 5 a 6 años de preparatoria paralelo B, quienes conforman un grupo ya establecido por la institución, este grupo se le aplicarán juegos cooperativos con el propósito de reducir las conductas agresivas, posteriormente, se compararon los resultados obtenidos antes

y después de la intervención para determinar los cambios producidos, de esta manera, el diseño cuasi experimental permite valorar la eficacia de los juegos cooperativos para la reducción de conductas agresivas en el contexto educativo real.

7.2.2. Transversal

Es un tipo de investigación observacional donde se recopilan datos de una población o muestra en un único momento específico, funcionando como una "fotografía instantánea" de una situación, se utiliza para analizar variables, medir prevalencias o encontrar asociaciones sin intervenir ni hacer seguimiento a lo largo del tiempo el propósito que de esta investigación conocer el cómo influyen los juegos cooperativos en las conductas agresivas de los niños, es una exploración inicial en un momento preciso, se aplicará a esta investigación, su propósito es indagar la incidencia de la variable en la población (Stewart, 2026).

7.2.3. De campo

Según (Hernández Sampieri y otros, Metodología de la investigación, 2014), la investigación de campo es aquella que permite recopilar información directamente en el lugar donde ocurre el problema o fenómeno estudiado, este método sirve para observar de manera real el comportamiento, las actitudes y las experiencias de las personas dentro de su entorno cotidiano, se utilizó este diseño en la investigación porque se realizó en la Unidad Educativa “Verbo Divino” en la cual se encontró el problema, es decir las conductas agresivas, ayudó a analizar cómo los estudiantes interactuaron entre sí, cómo estas actividades influyeron en la reducción de conductas agresivas dentro del aula, permitió identificar cambios positivos en la convivencia, el respeto, la comunicación entre compañeros, facilitó una mejor comprensión de la realidad educativa y social de los estudiantes, este método ayudó a obtener información más cercana, confiable sobre el problema investigado, estas actividades contribuyeron a crear un ambiente escolar más armonioso y pacífico.

7.3. Métodos

7.3.1. Bibliográfico

Según (Tamayo, 2004), la investigación bibliográfica consiste en recopilar información de libros, documentos y estudios científicos relacionados con un tema específico, este método sirve para fundamentar una investigación mediante teorías, conceptos, aportes de diferentes autores especializados, en relación con los juegos cooperativos, permitió conocer estudios que demostraron cómo estas actividades favorecieron la convivencia y disminuyeron las conductas agresivas en los estudiantes, ayudó a comparar diferentes puntos de vista, fortalecer el análisis del problema investigado, se consideró en nuestra investigación porque ayuda a conocer información confiable antes de realizar cualquier estudio, también permitió comparar ideas de distintos autores y comprender mejor el problema investigado, en este trabajo, este método es útil porque brindó bases teóricas que ayudan a entender cómo los juegos cooperativos pueden influir positivamente en el comportamiento de los niños.

7.3.2. Deductivo

Según (Bacon, 2006), el método deductivo permite partir de ideas generales para llegar a conclusiones específicas relacionadas con un problema determinado, este método sirve para analizar teorías o conceptos y aplicarlos a situaciones concretas dentro de una investigación, en el caso de los juegos cooperativos, ayudó a comprender cómo las teorías sobre convivencia escolar y desarrollo social podían reflejarse en el comportamiento de los estudiantes durante las actividades grupales, sobre la influencia positiva de estos juegos en la disminución de conductas agresivas, también ayudó a interpretar de manera clara la relación entre cooperación, convivencia escolar, los juegos cooperativos fortalecieron la comunicación, el respeto y la resolución pacífica de conflictos entre compañeros, que estas actividades favorecieron un mejor ambiente dentro del aula.

7.3.3. Analítico-sintético

Según (Cedeño & Nallely, 2026), el método analítico-sintético consiste en estudiar cada parte de un problema por separado para luego integrar toda la información y obtener una comprensión completa del tema investigado, este método sirve para identificar las causas, consecuencia, características de un fenómeno de manera ordenada, detallada, por tal razón se utilizó este método en la investigación, es decir en relación con los juegos cooperativos analizar las conductas agresivas de los estudiantes, comprender cómo las actividades grupales influyeron en su comportamiento, convivencia, también comprender la importancia de la cooperación y el trabajo en equipo dentro del entorno escolar, los juegos cooperativos promovieron valores positivos como la empatía, la tolerancia, el compañerismo, se consideró que estas actividades ayudan a mejorar la convivencia y las relaciones sociales entre los estudiantes.

7.4.Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

7.4.1. Técnica: Observación

Según (Hernández Sampieri, Metodología de la investigación, 2014) se define como un registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y conductas que se manifiestan, requiriendo que las variables a observar sean definidas antes de comenzar la recolección de los datos, dentro de la investigación ayudó a crear un registro con información de los tipos de conductas en niños de 5 a 6 años y entender por qué se manifiestan estas conductas, para posteriormente analizar cada uno de los datos obtenidos en la observación de las conductas agresivas.

7.4.2. Instrumento: Lista de cotejo

La lista de cotejo es un instrumento que es estructurado, el cual tiene una lista de criterios a ser evaluados ya establecidos, se llega a calificar cada uno de ellos estén o no presentes mediante, es decir que presenta solo dos alternativas tales como si, no; sirve para evaluar conductas, procesos, tareas, acciones, etc., siempre y cuando se

observen, además sirve para recoger información con respecto a los comportamientos que reflejan los niños; se realizan observando evidencia reales, tiene indicadores sencillos, no requieren de demasiado análisis, ayuda a ver el progreso que ha tenido el estudiante durante la aplicación de este instrumento (Repositorio Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2019).

7.5. Universo y muestra

La población: Niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Verbo Divino", cantón Guaranda, provincia Bolívar.

Muestreo intencionado: Se hizo a base del criterio de la docente de Preparatoria "B", con una totalidad de 30 niños de los cuales nos mencionó que son 10 niños que tienen características de conductas agresivas.

Tabla 2

Población y muestra

No	Informantes	Población	Muestra
1	Niños	15	7
2	Niñas	15	3
	Total	30	10

***Fuente**: Unidad Educativa "Verbo Divino"*

***Elaborado por:** Michelle Maigua, Melida Moya*

7.6. Procesamiento de información

Luego de haber elaborado el instrumento de investigación como lo fue la lista de cotejo, la cual nos dio a conocer exactamente que conductas agresivas tienen los niños, y como influyen los juegos cooperativos.

Se acudió a la Unidad Educativa mencionada con el fin de obtener permiso de las autoridades de la institución, para la aplicación del instrumento, para obtener

resultados y estos ser tabulados, los cuales fueron ingresados a Excel para obtener la tabla de frecuencias y las gráficas correspondientes, con el objetivo de plantear una solución al problema de conductas agresivas, la ficha de observación servirá para conocer las conductas agresivas en cada niño y niña, los cuales forman parte de un muestreo intencional mencionado por la docente encargada, para posteriormente adquirir un análisis de los resultados obtenidos y así mismo conseguir conclusiones claras y válidas; finalmente poder sustentar la propuesta realizada.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Ítem 1: Desobedece y no acata normas (activa física)

Tabla 3

Valoración de desobediencia

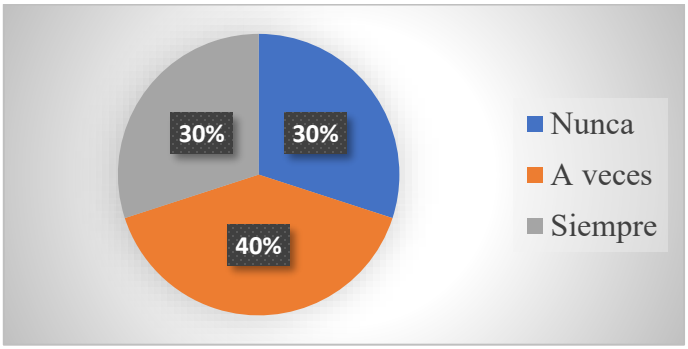
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	3	30%
A veces	4	40%
Siempre	3	30%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 1

Ilustración de desobediencia



Análisis e interpretación

El 30 % equivale a 3 niños que nunca no desobedecen y no acatan normas; el 40 % equivale a 4 niños que a veces desobedecen y no acatan normas y el 30 % equivale a 3 niños que siempre desobedecen y no acatan normas; por lo tanto, la mayoría del grupo de niños a veces desobedecen y no acatan normas ubicándolos en un nivel de agresividad moderado de conducta agresiva activa física, se evidenció que una parte importante de los niños presenta dificultades para cumplir las normas establecidas durante las actividades escolares, este comportamiento puede afectar el orden, la convivencia y la participación dentro del aula.

Ítem 2: Se muestra desgastado y desinteresado (activa física)

Tabla 4

Valoración de estado de ánimo

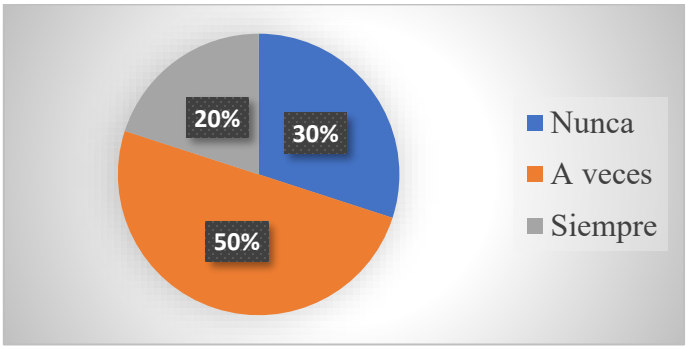
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	3	30%
A veces	5	50%
Siempre	2	20%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 2

Ilustración de estado de ánimo



Análisis e interpretación

El 30 % equivale a 3 niños que nunca se muestran desgastados y desinteresados, el 50 % equivale a 5 niños que a veces se muestran desgastados y desinteresados, el 20 % equivale a 2 niños que siempre se muestran desgastados y desinteresados; por lo tanto, la mayoría a veces se muestran desgastados y desinteresados, ubicándolos en un nivel de agresividad moderado de conducta agresiva activa física, varios niños, en determinadas ocasiones, presentan poco interés durante las actividades escolares, esta situación puede disminuir su participación e interacción con el grupo, afectando el proceso de aprendizaje.

Ítem 3: Se ausenta indebidamente (activa física)

Tabla 5

Valoración de ausencia indebida

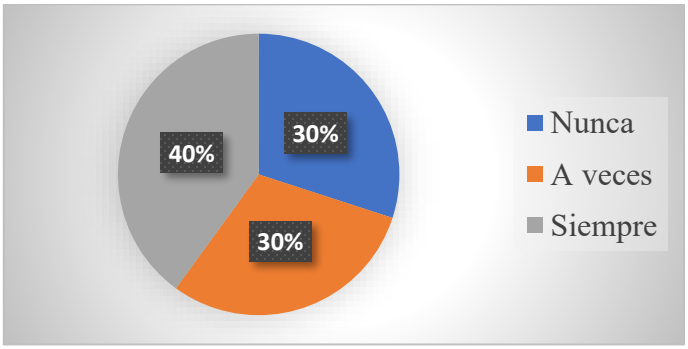
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	3	30%
A veces	3	30%
Siempre	4	40%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 3

Ilustración de ausencia indebida



Análisis e interpretación

El 30% equivale a 3 niños que nunca se ausentan indebidamente, el 30% equivale a 3 niños que a veces se ausenta indebidamente, el 40% equivale a 4 niños que siempre se ausentan indebidamente, por lo tanto, la mayoría siempre se ausenta indebidamente, ubicándolos en un nivel de agresividad grave de conducta agresiva activa física, se interpretó que algunos niños se alejan de las actividades o del grupo con cierta frecuencia, lo que dificulta su participación e interacción con sus compañeros, esta conducta limita el desarrollo de habilidades sociales y el cumplimiento de las actividades.

Ítem 4: irresponsabilidad para el cumplimiento de las tareas (activa física)

Tabla 6

Valoración de irresponsabilidad

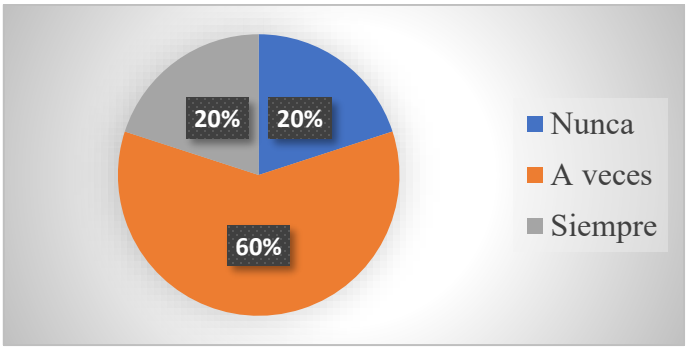
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	20%
A veces	6	60%
Siempre	2	20%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 4

Ilustración de irresponsabilidad



Análisis e interpretación

El 20% equivale a 2 niños que nunca son irresponsables para el cumplimento de las tareas, el 60% equivale a 6 niños que a veces son irresponsables para el cumplimiento de tareas, y el 20% equivale a 2 niños que siempre son irresponsables para el cumplimento de tareas, por lo tanto, la mayoría de los niños a veces son irresponsables para el cumplimiento de tareas, ubicándolos en un nivel de agresividad moderado de conducta agresiva activa física, varios niños presentan dificultades para cumplir con las tareas asignadas de forma constante, este comportamiento puede influir en su proceso de aprendizaje y en el desarrollo de hábitos de responsabilidad.

Ítem 5: es impertinente y no respeta la autoridad (activa verbal)

Tabla 7

Valoración de impertinencia y respeto

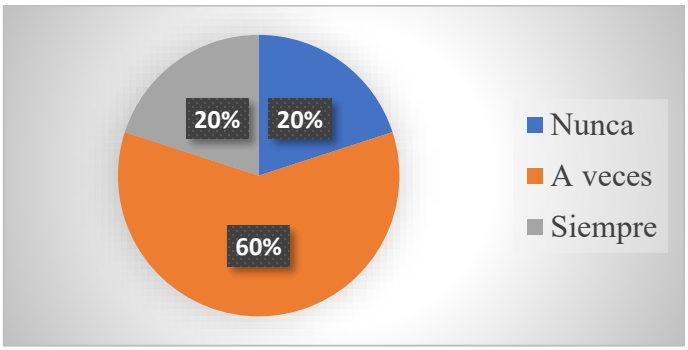
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	20%
A veces	6	60%
Siempre	2	20%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 5

Ilustración de impertinencia y respeto



Análisis e interpretación de datos

El 20% equivale a 2 niños que nunca son impertinentes y no respetan a la autoridad, el 60% equivale a 6 niños que a veces son impertinentes y no respetan a la autoridad, el 20% equivale a 2 niños que siempre son impertinentes y no respetan a la autoridad; por lo tanto, la mayoría a veces son impertinentes y no respetan a la autoridad, ubicándolos en un nivel de agresividad moderado de conducta agresiva activa verbal, se interpretó que existen dificultades para mantener una actitud de respeto hacia las personas que orientan las actividades escolares, esta conducta puede generar dificultades en la convivencia y en el desarrollo de un ambiente de aprendizaje organizado.

Ítem 6: bromista, burlón y pesado (activa verbal)

Tabla 8

Valoración de ser bromista, burlón y pesado.

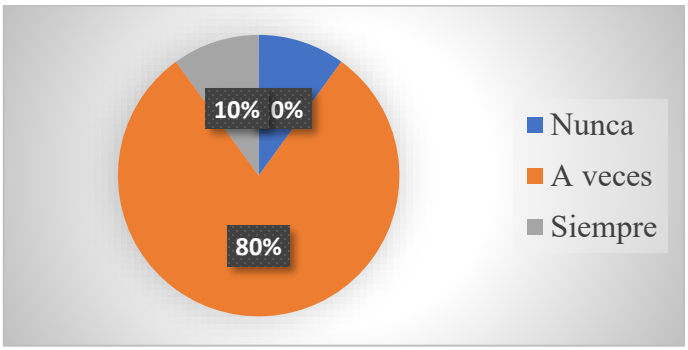
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	10%
A veces	8	80%
Siempre	1	10%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 6

Ilustración de ser bromista, burlón y pesado.



Análisis e interpretación de datos

El 10% equivale a 1 niño que nunca es bromista, burlón y pesado, el 80% equivale a 8 niños que a veces son bromistas, burlones y pesado, el 10% equivale a 1 niño que siempre es bromista, burlón y pesado; por lo tanto, la mayoría a veces son bromistas, burlones y pesados, ubicándolos en un nivel de agresividad moderado de conducta agresiva activa verbal, por lo que se interpretó que puede afectar las relaciones entre compañeros y generar situaciones de incomodidad durante las actividades escolares, aunque el juego forma parte del desarrollo infantil, las burlas constantes pueden perjudicar la convivencia.

Ítem 7: es chismoso e indiscreto (activa verbal)

Tabla 9

Valoración de indiscreción

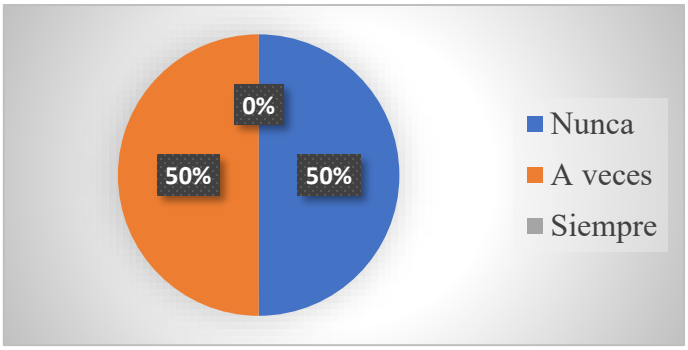
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	50%
A veces	5	50%
Siempre	0	0%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 7

Ilustración de indiscreción



Análisis e interpretación de datos

El 50% equivale a 5 niños que nunca son chismosos e indiscretos, el 50% equivale a 5 niños que a veces son chismosos e indiscretos, el 0% equivale a 0 niños que siempre son chismosos e indiscretos; por lo tanto, por lo que la mitad nunca es chismoso e indiscreto y la otra mitad a veces lo son, ubicándolos en un nivel de agresividad moderado de conducta agresiva activa verbal, se interpretó que este comportamiento puede influir en la confianza y en las relaciones entre los compañeros, aunque esta conducta no se manifiesta de forma permanente, es importante fortalecer el respeto, la empatía y la comunicación asertiva para favorecer una convivencia escolar más positiva.

Ítem 8: usa lenguaje soez y ordinario (activa verbal)

Tabla 10

Valoración de uso de lenguaje soez

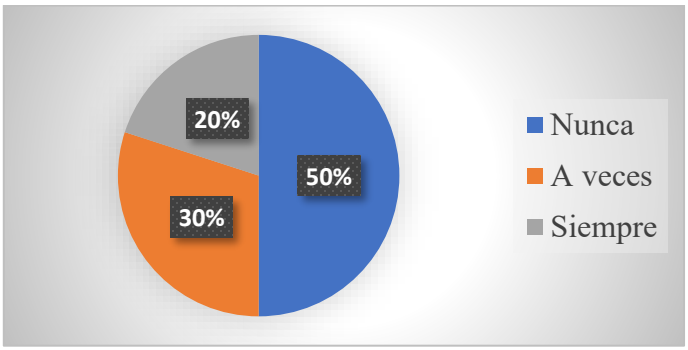
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	50%
A veces	3	30%
Siempre	2	20%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 8

Ilustración de uso de lenguaje soez



Análisis e interpretación de datos

El 50% equivale a 5 niños que nunca usan lenguaje soez y ordinario, el 30% equivale a 3 niños que a veces usan lenguaje soez y ordinario, el 20% equivale a 2 niños que siempre usan lenguaje soez y ordinario; por lo tanto, la mayoría nunca usan lenguaje soez y ordinar, ubicándolos a la mitad en un nivel de agresividad entre moderado y grave de conducta agresiva activa verbal, se interpretó que este comportamiento afecta el respeto y la comunicación dentro del aula, este resultado demuestra la importancia de promover estrategias que fortalezcan la expresión respetuosa y la convivencia armónica entre los estudiantes.

Ítem 9: es mentiroso (activa verbal)

Tabla 11

Valoración de honestidad

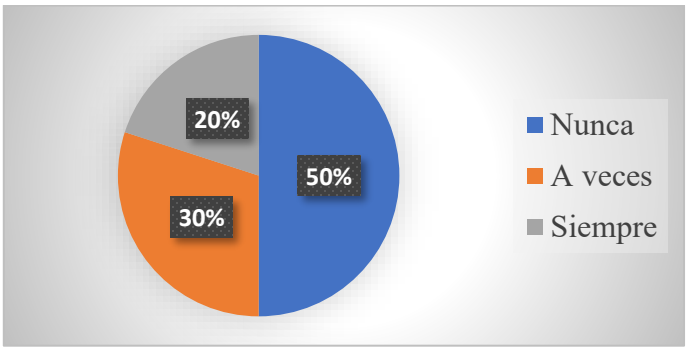
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	50%
A veces	3	30%
Siempre	2	20%
TOTAL	10	100%

Nota: Observación realizada a los niños

Investigadoras: Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.

Figura 9

Ilustración de honestidad



Análisis e interpretación de datos

El 50% equivale a 5 niños que nunca son mentirosos, el 30% equivale a 3 niños que a veces son mentirosos, el 20% equivale a 2 niños que siempre son chismosos; por lo tanto, la mayoría nunca son chismosos, ubicando la mitad en un nivel de agresividad entre moderado y grave de conducta agresiva activa verbal, se interpretó que los niños muchas veces recurren a la mentira para evitar castigos, obtener aprobación o protegerse de situaciones que les generan miedo, por lo que se debe fortalecer valores como la honestidad, la confianza y la responsabilidad en las relaciones con los demás.

Ítem 10: se involucra en disputas y peleas (pasiva física)

Tabla 12

Valoración de conflictividad

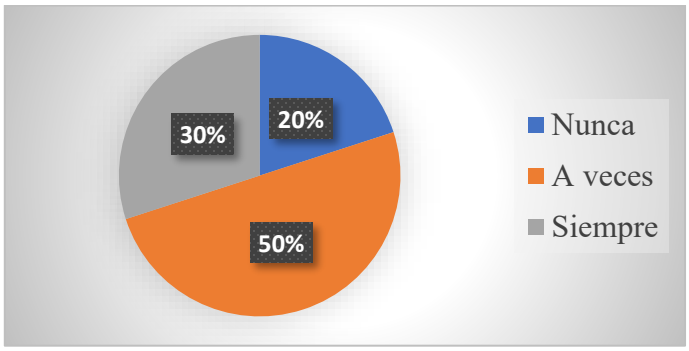
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	20%
A veces	5	50%
Siempre	3	30%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 10

Ilustración de conflictividad



Análisis e interpretación de datos

El 20% equivale a 2 niños que nunca se involucran en disputas y peleas, el 50% equivale a 5 niños que a veces se involucran en disputas y peleas, el 30% equivale a 3 niños que siempre se involucran en disputas y peleas; por lo tanto, la mayoría a veces se involucran en disputas y peleas, ubicándolos en un nivel de agresividad moderado de conducta agresiva pasiva física, se interpretó que el niño observa comportamientos, no tiene respeto, ni tolerancia, por lo que puede recurrir a las peleas como una estrategia para expresar frustración o llamar la atención.

Ítem 11: destruye los bienes propios y ajenos (pasiva física)

Tabla 13

Valoración de conducta destructiva

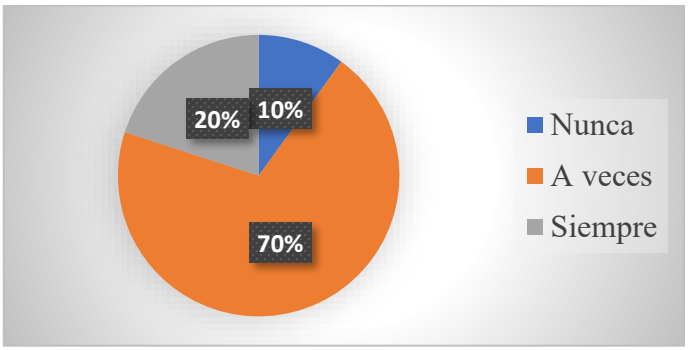
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	10%
A veces	7	70%
Siempre	2	20%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 11

Ilustración de conducta destructiva



Análisis e interpretación de datos

El 10% equivale a 1 niño que nunca destruye los bienes propios y ajenos, el 70% equivale a 7 niños que a veces destruyen los bienes propios y ajenos, el 20% equivale a 2 niños que siempre destruyen los bienes propios y ajenos; por lo tanto, la mayoría a veces destruyen los bienes ajenos y propios, ubicándolos en un nivel de agresividad moderado de conducta agresiva pasiva física, se interpretó que a los niños les falta de supervisión, límites claros que les puede llevar a utilizar la destrucción de objetos como una forma de llamar la atención o expresar su malestar.

Ítem 12: es hiperactivo e inquieto (pasiva física)

Tabla 14

Valoración de hiperactividad

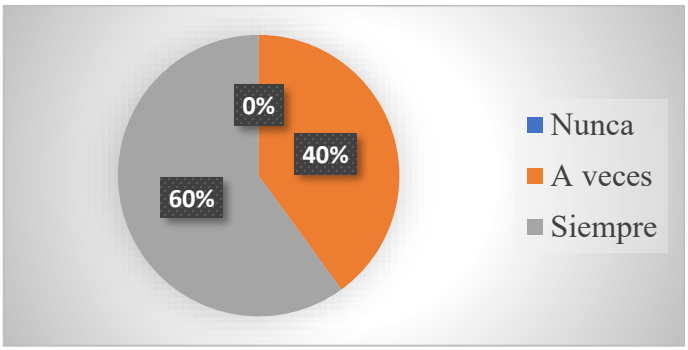
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	4	40%
Siempre	6	60%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 12

Ilustración de hiperactividad



Análisis e interpretación de datos

El 0% equivale a 0 niños que nunca son hiperactivos e inquietos, el 40% equivale a 4 niños que a veces son hiperactivos e inquietos, el 60% equivale a 6 niños que siempre son hiperactivos e inquietos; por lo tanto, la mayoría siempre son hiperactivos e inquietos, ubicándolos en un nivel de agresividad grave de conducta agresiva pasiva física, se interpretó que los niños presentan un alto nivel de actividad durante la jornada escolar, esta característica puede dificultar la atención de las actividades, por lo que resulta conveniente desarrollar estrategias que favorezcan la participación activa y el adecuado manejo de la energía.

Ítem 13: cuando está molesto no responde a las preguntas (pasiva verbal)

Tabla 15

Valoración de incomunicación

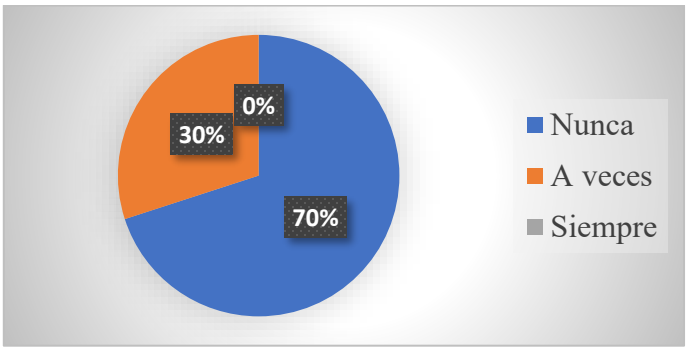
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	7	70%
A veces	3	30%
Siempre	0	0%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 13

Ilustración de incomunicación



Análisis e interpretación de datos

El 70% equivale a 7 niños que nunca al estar molestos no responden a las preguntas, el 30% equivale a 3 niños que a veces al estar molestos no responden a las preguntas, el 0% equivale a 0 niños que siempre al estar molestos no responden a las preguntas; por lo tanto, se menciona que nunca la mayoría al estar molestos no responden a las preguntas, ubicándolos en un nivel de agresividad leve de conducta agresiva pasiva verbal, se interpretó que los niños cuando se sienten enojados, frustrados, tristes o incomprendidos, pueden optar por guardar silencio como una forma de manifestar su malestar o evitar hablar sobre aquello que les afecta.

Ítem 14: no coopera en situaciones de grupo (activa física)

Tabla 16

Valoración de colaboración

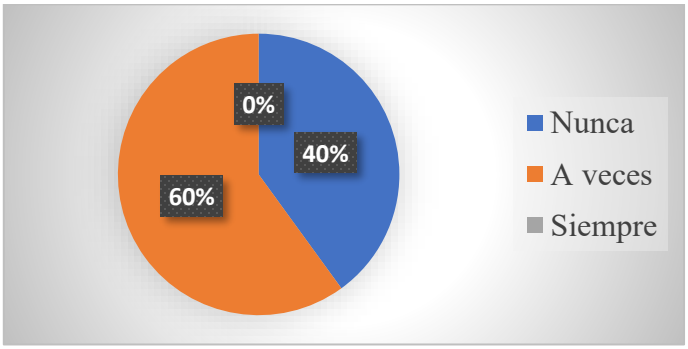
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	4	40%
A veces	6	60%
Siempre	0	0%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 14

Ilustración de colaboración



Análisis e interpretación de datos

El 40% equivale a 4 niños que nunca cooperan en situaciones de grupo, el 60% equivale a 6 niños que a veces no cooperan en situaciones de grupo, el 0% equivale a 0 niños que siempre no cooperan en situaciones de grupo; por lo tanto, la mayoría a veces no cooperan en situaciones de grupo, ubicándolos en un nivel de agresividad moderado de conducta agresiva activa física, por lo que se interpretó que a los niños les cuesta integrarse y participar con los demás por no sentirse aceptado.

Ítem 15: es terco y empecinado (activa física)

Tabla 17

Valoración de terquedad

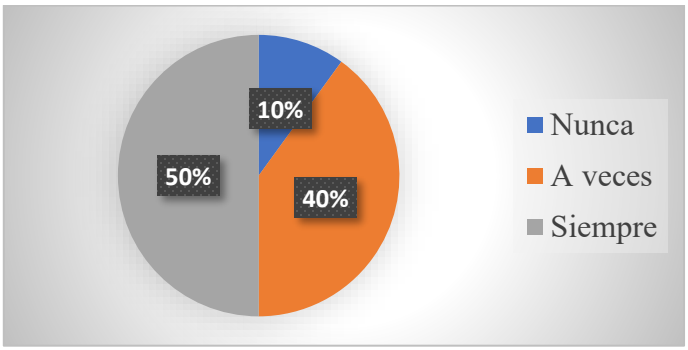
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	10%
A veces	4	40%
Siempre	5	50%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 15

Ilustración de terquedad



Análisis e interpretación de datos

El 10% equivale a 1 niño que nunca es terco y empecinado, el 40% equivale a 4 niños que a veces son tercos y empecinados, el 50% equivale a 5 niños que siempre son tercos y empecinados; por lo tanto, la mayoría siempre son tercos y empecinados, ubicándolos en un nivel de agresividad grave de conducta agresiva activa física, se interpretó que los niños muestran una actitud persistente frente a sus propias decisiones, dificultando la aceptación de acuerdos y normas durante las actividades escolares, este comportamiento puede generar conflictos en la convivencia y afectar el trabajo colaborativo.

Ítem 16: es negativista, hace lo opuesto a lo que se le dice (activa física)

Tabla 18

Valoración de negatividad

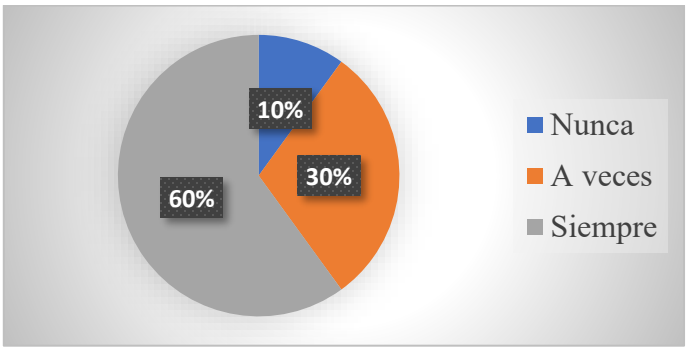
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	10%
A veces	3	30%
Siempre	6	60%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 16

Ilustración de negatividad



Análisis e interpretación de datos

El 10% equivale a 1 niño que nunca es negativista o hace lo opuesto a lo que se le dice, el 30% equivale a 3 niños que a veces son negativistas hacen lo opuesto a lo que se les dice, el 60% equivale a 6 niños que siempre son negativistas hacen lo opuesto a lo que se les dice; por lo tanto, la mayoría siempre son negativistas hacen lo opuesto a lo que se les dice, ubicándolos en un nivel de agresividad grave de conducta agresiva activa física, se interpretó que los niños presentan comportamientos de oposición ante las indicaciones dadas durante las actividades escolares, esta conducta puede dificultar el cumplimiento de normas, la organización del aula y la participación en las actividades grupales.

Ítem 17: hace rabietas y berrinches (pasiva física)

Tabla 19

Valoración de tolerancia

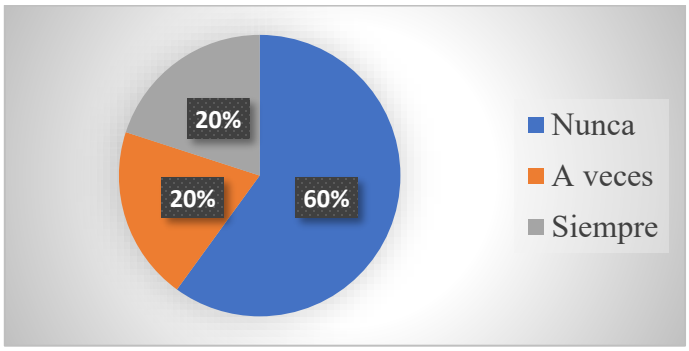
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	60%
A veces	2	20%
Siempre	2	20%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 17

Ilustración de tolerancia



Análisis e interpretación de datos

El 60% equivale a 6 niños que nunca hacen rabietas y berrinches, el 20% equivale a 2 niños que a veces hacen rabietas y berrinches, el 20% equivale a 2 niños que siempre hacen rabietas y berrinches; por lo tanto, la mayoría nunca hacen rabietas y berrinches, ubicándolos en un nivel de agresividad leve de conducta agresiva pasiva física, se interpretó que aunque la mayoría no presenta con frecuencia conductas relacionadas con rabietas o berrinches, un grupo reducido sí las manifiesta en determinadas situaciones, estas reacciones pueden afectar la convivencia y el desarrollo normal de las actividades escolares cuando no se gestionan de manera adecuada.

Ítem 18: perturba, molesta e inoportuna a los demás (pasiva física)

Tabla 20

Valoración de interferencia social

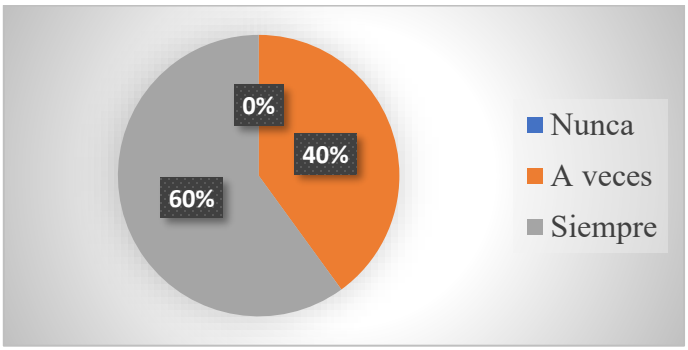
Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	4	40%
Siempre	6	60%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Figura 18

Ilustración de interferencia social



Análisis e interpretación de datos

El 0% equivale a 0 niños que nunca perturban, molestan e inoportuna a los demás, el 40% equivale a 4 niños que a veces perturban, molestan e inoportuna a los demás, el 60% equivale a 6 niños que siempre perturban, molestan e inoportuna a los demás; por lo tanto, la mayoría siempre perturban, molestan e inoportuna a los demás, ubicándolos en un nivel de agresividad grave de conducta agresiva pasiva física, se interpretó que los niños presentan conductas que interrumpen o incomodan a sus compañeros durante las actividades escolares, este comportamiento puede afectar la concentración, la convivencia y el desarrollo de un ambiente de aprendizaje positivo.

9. CONCLUSIONES

- Se identificó la presencia de conductas agresivas en la muestra de estudio, caracterizadas por una prevalencia multidimensional en cuanto a tipologías y niveles de severidad, con respecto a los tipos de conducta, se determinó que la agresión activa física como la manifestación mayoritaria, seguida por la agresión pasiva física, la activa verbal y, finalmente, la pasiva verbal; además en cuanto a los niveles de intensidad que están clasificados en leve, moderado y grave, los datos diagnósticos ubicaron a la mayoría de los niños dentro de un nivel moderado en las dimensiones activa física, activa verbal y pasiva física; mientras que la dimensión pasiva verbal se posicionó en un nivel leve, por lo que estas interacciones conflictivas, expresadas mediante respuestas impulsivas como golpes e insultos, evidenciaron un problema latente que requería una intervención temprana para evitar llegar a niveles graves, fundamentando la necesidad de la investigación.
- Los diferentes aportes citados sustentan teóricamente, que los juegos cooperativos son una estrategia eficaz para reducir las conductas agresivas en niños de 5 a 6 años, ya que favorecen la convivencia, el respeto, el trabajo en equipo, a través de estas actividades los niños aprenden a compartir, dialogar, controlar sus emociones y resolver conflictos de manera pacífica, dejando de lado comportamientos como gritos, empujones o insultos, los juegos cooperativos fortalecen valores como la empatía, la solidaridad y la tolerancia, creando un ambiente escolar más armonioso y participativo, se sustentó que estos juegos actúan como canales de regulación afectiva, permitiendo a los niños sustituir progresivamente las reacciones impulsivas como empujones o gritos por mecanismos pacíficos de resolución de conflictos como el diálogo.
- Se implementó la estrategia “El arte de jugar juntos”, la misma que incorporó actividades basadas en juegos cooperativos para los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Verbo Divino”, se demostró un impacto directo en la reducción de las conductas agresivas mediante un análisis comparativo de la realidad del aula, tras la ejecución de las actividades, se constató un incremento significativo en el

desarrollo de habilidades sociales clave, tales como la comunicación asertiva, la colaboración y el soporte mutuo, el fortalecimiento de la conducta prosocial actuó como un factor para reducir la agresividad y validando la operatividad de la propuesta en el contexto escolar.

“El arte de jugar juntos”



10. PROPUESTA

10.1. Título:

"El arte de jugar juntos"

10.2. Introducción:

La presente propuesta se justifica en convertir espacios físicos en espacios integrales de convivencia para los niños, de tal manera que se enseña a los niños a jugar con los demás y no jugar contra los demás, de esta forma se ayuda a implementar una cultura de compañerismo dentro de espacios educativos, para el desarrollo social como emocional, es importante entender que los niños no solo absorben conocimientos académicos, sino también aprenden a relacionarse con su entorno, los niños de 5 a 6 años, es común observar manifestaciones de conductas agresivas, pero en su mayoría es una falta de herramientas para la autorregulación de emociones, el juego no solo es un espacio de recreación, sino una herramienta pedagógica que ayuda a convertir conductas agresivas en compañerismo.

Los juegos cooperativos constituyen una herramienta pedagógica de gran valor, ya que promueven la colaboración, el trabajo en equipo y el respeto mutuo, buscan que todos los participantes trabajen juntos para alcanzar una meta común, esta dinámica permite que los niños aprendan a comunicarse de manera adecuada, compartir responsabilidades, escuchar a sus compañeros y resolver conflictos de forma pacífica, además, al participar en actividades cooperativas, los niños fortalecen valores como la empatía, la solidaridad, la tolerancia, lo que contribuye a disminuir comportamientos agresivos, a mejorar la convivencia dentro del entorno escolar, los juegos cooperativos se consideran una estrategia efectiva para la reducción de conductas agresivas, igual fortalece al desarrollo de relaciones basadas en el respeto, la comprensión, la ayuda mutua.

Las conductas agresivas en la infancia representan una situación que puede afectar la convivencia escolar, las relaciones entre compañeros, estas conductas suelen

manifestarse a través de acciones como empujar, golpear, gritar, insultar o mostrar dificultades para controlar las emociones, ante esta realidad, es necesario implementar estrategias educativas que ayuden a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales que favorezcan una interacción positiva con los demás.

10.3. Objetivos

10.3.1. Objetivo General

Reducir conductas agresivas a través de juegos cooperativos en niños de 5 a 6 anos de la Unidad Educativa “Verbo Divino” cantón Guaranda, provincia Bolívar, período 2026.

10.3.2. Objetivos específicos

- Elaborar actividades basadas en juegos cooperativos que promuevan la convivencia, el trabajo en equipo y ayudan a desarrollar habilidades sociales.
- Implementar las actividades de los juegos cooperativos de los estudiantes de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Verbo Divino” cantón Guaranda, provincia Bolívar, período 2026.
- Analizar la influencia de los juegos cooperativos en la reducción de conductas agresivas

10.4. Desarrollo

Actividad Nro 1

Tema: La pelota viajera cooperativa

Edad: 5 a 6 años

Tiempo: 15 minutos

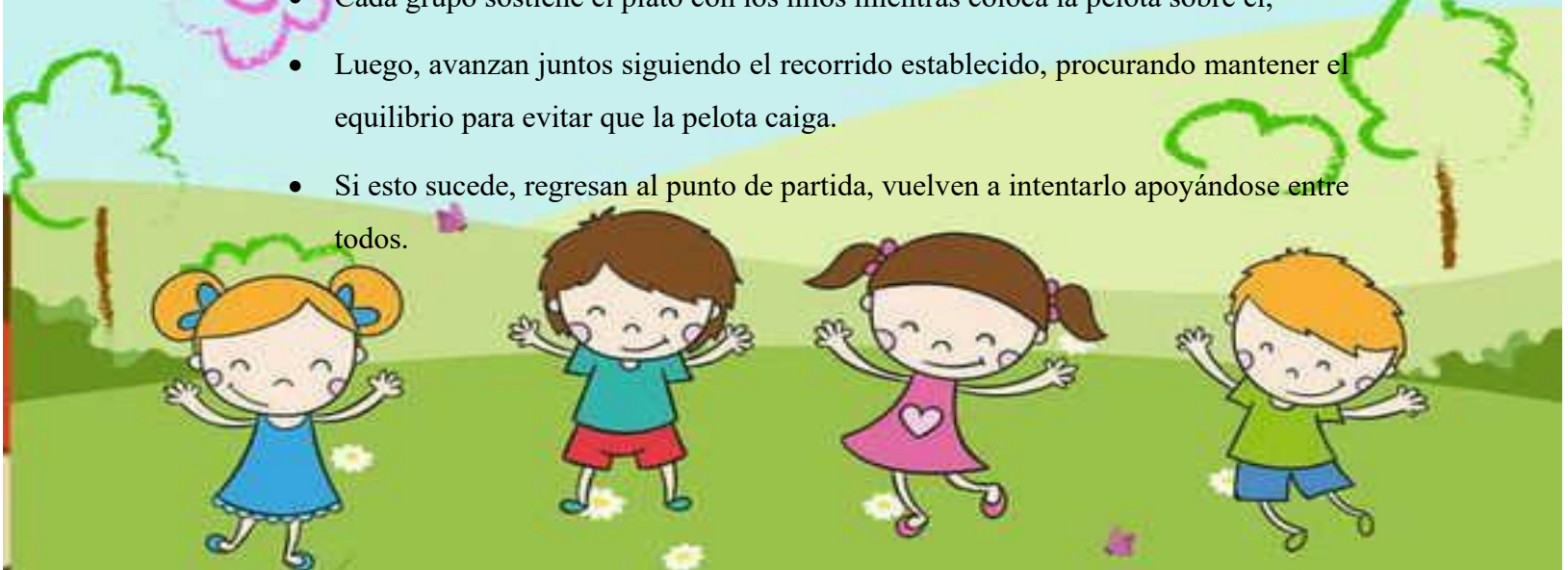
Periodicidad: 2 veces a la semana, porque según (Osés y otros, 2016) el niño mantiene el aprendizaje reciente en la memoria a corto plazo, permitiendo que los niños ensayen la autorregulación con la frecuencia necesaria para que se convierta en un hábito permanente.

Objetivo: Favorecer la cooperación, la atención y el trabajo en equipo mediante el pase de la pelota entre compañeros.

Desarrollo



- La docente organiza a los niños en equipos y entrega el material necesario para iniciar la actividad,
- Cada grupo sostiene el plato con los hilos mientras coloca la pelota sobre él,
- Luego, avanzan juntos siguiendo el recorrido establecido, procurando mantener el equilibrio para evitar que la pelota caiga.
- Si esto sucede, regresan al punto de partida, vuelven a intentarlo apoyándose entre todos.



- Al finalizar, conversar con los niños sobre la importancia de la cooperación y el trabajo en equipo.

Enlace del video:

https://www.tiktok.com/@hugopacheco1989/video/7239488148181355782?is_from_webapp=1&sender_device=pc

Recursos

- Pelota ligera o de espuma.
- Plato
- Hilo o cuerdas
- Espacio amplio y seguro (patio)

Evaluación

Indicador	Nunca	A veces	Siempre
Coopera en situaciones de grupo			



Actividad No. 2

Tema: Carrera cooperativa de equilibrio

Edad: 5 a 6 años

Tiempo: 20 minutos

Periodicidad: 2 veces por semana, porque permite que los participantes experimenten interacciones cotidianas fuera del juego, dándoles la oportunidad de aplicar de forma espontánea lo aprendido como compartir o respetar turnos en el aula. (Osés y otros, 2016)

Objetivo: Desarrolla la comunicación entre compañeros mediante juegos en equipo, basado en dinámicas cooperativas.

Desarrollo



- La docente forma parejas y explica cómo transportar la pelota utilizando una franela sin dejarla caer.
- Los niños inician el recorrido desplazándose lentamente y coordinando sus movimientos para llegar hasta la meta.
- Una vez allí, colocan la pelota dentro del recipiente y regresan para continuar con el siguiente turno.



- Durante toda la actividad se fomenta la comunicación, el apoyo mutuo y el respeto por las reglas del juego.

Recursos

- Pelotas ligeras.
- Franelas

Fuente

https://www.tiktok.com/@eldiariodemissanita/video/7564195650682752277?is_from_webapp=1&sender_device=pc

Evaluación

Indicador	Nunca	A veces	Siempre
Se comunica de manera adecuada con sus compañeros sin utilizar el lenguaje soez.			



Actividad No. 3

Tema: Payaso en movimiento

Edad: 5 a 6 años

Tiempo: 20 minutos

Periodicidad: 2 veces por semana porque según (Osés y otros, 2016) aprender a no reaccionar con agresividad requiere reconfigurar respuestas emocionales, una sola práctica a la semana suele ser insuficiente porque el cerebro olvida el estímulo prosocial.

Objetivo: Favorece el aprendizaje social y emocional en los niños.

Desarrollo



- La docente presenta [illegible] plica que el objetivo es trasladar las pelotas utilizando únicamente los movimientos del cartón, sin emplear las manos.
- Los niños trabajan en parejas o pequeños grupos sujetando el material con cuidado para dirigir las pelotas hasta el otro lado.
- Durante la actividad colaboran constantemente para mantener el equilibrio y cumplir el reto.
- Finalmente, comparten cómo lograron trabajar juntos para alcanzar el objetivo

Recursos

- Globos de colores.

- Espacio amplio y seguro.
- Música infantil
- Conos o cintas para marcar recorridos.

Enlace del video:

https://www.tiktok.com/@tacianapotter/video/7332963320355392773?is_from_webapp=1&sender_device=pc

Evaluación

Indicador	Nunca	A veces	Siempre
Respeta normas del juego			



Actividad No. 4

Tema: Pasando la pelota con los brazos

Edad: 5 a 6 años

Tiempo: 10 minutos

Periodicidad: 2 veces por semana, al ser una actividad corta se puede realizar durante la semana repetidas veces para mantener la atención del niño transformándose en una forma de aprender.

Objetivo: Fortalece el trabajo en equipo, la atención y la cooperación.

Desarrollo



- La docente organiza a los niños en una fila y explica que deberán pasar la pelota utilizando únicamente los codos o los antebrazos.
- Cada participante recibe la pelota y la entrega al siguiente compañero procurando no dejarla caer.
- Después de completar el recorrido, se realizan nuevas rondas aumentando ligeramente el nivel de dificultad.
- Al terminar, se dialoga sobre la importancia de colaborar y respetar el turno de los compañeros.

Recursos

- Pelotas
- Espacio amplio.

Enlace a video:

https://www.tiktok.com/@mamnonphoco.songcong/video/7444383265353403665?is_from_webapp=1&sender_device=pc

Evaluación

Indicador	Nunca	A veces	Siempre
Participa activamente en el juego			



Actividad No. 5

Tema: “La pelota en equipo”

Edad: Niños de 5 a 6 años

Tiempo: 15 minutos

Periodicidad: 2 a 3 veces por semana, porque un intervalo de 48 a 72 horas entre sesiones permite que los participantes experimenten interacciones cotidianas fuera del juego, dándoles la oportunidad de aplicar de forma espontánea lo aprendido. (Osés y otros, 2016)

Objetivo: Trabajar en equipo manteniendo la comunicación.

Desarrollo



- La docente forma pequeños grupos y ayuda a los niños a colocarse en círculo sosteniendo la pelota sobre sus cabezas.
- Posteriormente, todos avanzan lentamente coordinando sus movimientos para mantener el equilibrio y evitar que la pelota caiga al suelo.
- Si esto ocurre, el grupo vuelve a comenzar reforzando la colaboración entre todos.
- Al finalizar, se reflexiona sobre cómo el trabajo en equipo permitió alcanzar la meta propuesta.

Materiales



- Pelota
- Espacio amplio y seguro

Enlace del video

https://www.tiktok.com/@profesantana01/video/7630173878211448084?is_from_webapp=1&sender_device=pc

Evaluación

Indicador	Nunca	A veces	Siempre
Participa activamente en el juego			



Actividad No. 6

Tema: Circuito motriz con aros y pelotas

Edad: Niños de 5 a 6 años

Tiempo: 20 minutos

Periodicidad: 2 a 3 veces por semana, porque el objetivo no es que los niños sean pacíficos solo durante el juego, sino que se comporten así en su vida diaria.

Objetivo: Fortalecer la comunicación y empatía.

Desarrollo



- La docente organiza el circuito colocando los aros y la caja en el recorrido.
- Los niños realizan el circuito saltando dentro de cada aro hasta llegar al lugar donde se encuentran las pelotas.
- Después, toman una pelota y la colocan cuidadosamente dentro de la caja antes de regresar al inicio para repetir la actividad.
- Durante el recorrido se promueve el respeto por los turnos, la cooperación y la participación activa.

Materiales

- Ula ula
- Pelotas pequeñas
- Caja o recipiente
- Espacio amplio

Enlace del video

https://www.tiktok.com/@susy_rous/video/7611915340779441428?is_from_webapp=1&sender_device=pc

Evaluación

Indicador	Nunca	A veces	Siempre
Tiene buena comunicación con sus compañeros.			



Actividad No. 7

Tema: Globo a la funda

Edad: 5 a 6 años

Tiempo: 15 minutos

Periodicidad: 2 veces por semana, porque la frecuencia de dos veces por semana mantiene el factor de novedad, garantizando que los niños entren a la actividad con una disposición emocional positiva.

Objetivo: Fortalecer la cooperación entre compañeros.

Desarrollo



- La docente reúne a los niños alrededor de la funda y explica que deberán mantener el globo en el aire mediante golpes suaves con las manos.
- Entre todos coordinan sus movimientos para dirigir el globo hasta introducirlo dentro de la funda sin que toque el suelo.
- Si el globo cae, el grupo vuelve a intentarlo manteniendo una actitud de apoyo y colaboración.
- Al finalizar, se dialoga sobre la importancia de trabajar unidos para alcanzar un objetivo común.

Materiales

- Globos
- Funda o bolsa grande

- Espacio amplio

Link del video

https://www.tiktok.com/@prof.rafa.inclusao/video/7546588709869669688?is_from_webapp=1&sender_device=pc

Evaluación

Indicador	Nunca	A veces	Siempre
Participa activamente en el juego			



Actividad No. 8

Tema: Juguemos juntos

Edad: 5 a 6 años

Tiempo: 20 minutos

Periodicidad: 2 veces por semana, porque es el ritmo perfecto para mantener el cerebro estimulado, el interés despierto y dar tiempo para que se forme en una práctica diaria.

Objetivo: Fortalecer habilidades sociales como la comunicación.

Desarrollo



- La docente organiza a los niños en una fila tomados de las manos y entrega un aro al primer participante.
- Luego, cada niño debe pasar el aro por todo su cuerpo sin soltarse de sus compañeros, permitiendo que continúe su recorrido hasta llegar al final de la fila.
- Durante la actividad se fomenta la coordinación, la cooperación y el respeto entre todos los participantes.
- Finalmente, se comparte la experiencia destacando el valor del trabajo en equipo.

Materiales

- Ulas ulas
- Espacio amplio

Enlace del video

https://www.tiktok.com/@my_k1ddos/video/7475261472432590088?is_from_webapp=1&sender_device=pc

Indicador	Nunca	A veces	Siempre
Participa activamente en el juego			



Actividad No. 9

Tema: Lleva la pelota sin dejarla caer

Edad: 5 a 6 años

Tiempo: 20 minutos

Periodicidad: 2 a 3 veces por semana, porque al interactuar bajo reglas cooperativas más de dos veces por semana, los compañeros se empiezan a ayudar entre sí, favoreciendo la cooperación y juego en equipo.

Objetivo: Fortalecer la comunicación, la cooperación.

Desarrollo



- La docente explica la dinámica y demuestra la forma correcta de sostener el plato con los hilos para mantener la pelota en equilibrio.
- Después, los niños realizan el recorrido caminando cuidadosamente hasta llegar a la meta sin dejar caer la pelota.
- Una vez dominada la actividad, se incorporan nuevos desafíos, como realizar curvas o modificar la velocidad del desplazamiento.
- Al finalizar, se refuerza la importancia de la comunicación, la cooperación y la ayuda mutua.

Materiales

- Platos plásticos

- Pelotas pequeñas
- Conos o cintas para marcar el camino

Link del video

https://www.tiktok.com/@hugopacheco1989/video/7239488148181355782?is_from_webapp=1&sender_device=pc

Indicador	Nunca	A veces	Siempre
Participa activamente en el juego			



Actividad No. 10

Tema: Pasa la pelota

Edad: 5 a 6 años

Tiempo: 10 minutos

Periodicidad: 2 veces por semana, porque no le permitirá al niño regresar a sus dinámicas agresivas defensivas porque el estímulo del trabajo en equipo es constante durante la semana.

Objetivo: Fortalecer habilidades sociales en los niños.

Desarrollo



- La docente organiza a los niños en una fila y explica que deberán pasar la pelota por debajo de las piernas hasta llegar al último compañero.
- Cada participante colabora para que la pelota avance sin caer al suelo, respetando el turno y las indicaciones dadas.
- El último niño deposita la pelota en la canasta y el juego se repite hasta completar el reto.
- Finalmente, la docente realiza una reflexión con el grupo sobre la importancia del trabajo cooperativo y el cumplimiento de las reglas.

Materiales

- Pelota grande
- Canasta
- Patio

Evaluación

Indicador	Nunca	A veces	Siempre
Sigue reglas del juego			



Análisis posterior a la aplicación de juegos cooperativos para la reducción de conductas agresivas.

Ítem 1: Desobedece y no acata normas (activa física)

Tabla 21

Valoración de desobediencia

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	60%
A veces	4	40%
Siempre	0	0%
TOTAL	10	100%

Nota*: Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras*: Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 6 niños nunca desobedecen, y 4 niños a veces desobedecen, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo activa física.

Ítem 2: Se muestra desgastado y desinteresado (activa física)

Tabla 22

Valoración de estado de ánimo

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	9	90%
A veces	1	10%
Siempre	0	0%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 9 niños nunca se muestran desgastados, y 1 niño a veces se muestran desgastados, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo activa física.

Ítem 3: Se ausenta indebidamente (activa física)

Tabla 23

Valoración de ausencia indebida

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	7	70%
A veces	2	20%
Siempre	1	10%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 7 niños nunca se ausentan indebidamente, 2 niños a veces se ausentan indebidamente, y 1 niño se ausenta indebidamente, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo activa física.

Ítem 4: irresponsabilidad para el cumplimiento de las tareas (activa física)

Tabla 24

Valoración de irresponsabilidad

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	60%
A veces	4	40%
Siempre	0	0%
TOTAL	10	100%

***Fuente**: Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

***Elaborado por**: Michelle Maigua; Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 6 niños nunca son irresponsables para cumplir tareas, 4 niños a veces son irresponsables para cumplir tareas, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo activa física.

Ítem 5: es impertinente y no respeta la autoridad (activa verbal)

Tabla 25

Valoración de impertinencia y respeto

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	7	70%
A veces	3	30%
Siempre	0	0%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 7 niños nunca sin impertinentes, y 3 niños a veces son impertinentes, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo activa verbal.

Ítem 6: bromista, burlón y pesado (activa verbal)

Tabla 26

Valoración de ser bromista, burlón y pesado

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	7	70%
A veces	3	30%
Siempre	0	0%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 7 niños nunca son bromistas, y 3 niños a veces son bromistas, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo activa verbal.

Ítem 7: es chismoso e indiscreto (activa verbal)

Tabla 27

Valoración de indiscreción

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	60%
A veces	4	40%
Siempre	0	0%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 6 niños nunca sin chismosos, y 4 niños a veces son chismosos, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo activa verbal.

Ítem 8: usa lenguaje soez y ordinario (activa verbal)

Tabla 28

Valoración de uso de lenguaje soez

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	8	80%
A veces	2	20%
Siempre	0	0%

TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 8 niños nunca usan lenguaje soez y ordinario, y 2 niños a veces usan lenguaje soez y ordinario, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo activa verbal.

Ítem 9: es mentiroso (activa verbal)

Tabla 29

Valoración de honestidad

Variables	**Frecuencia**	**Porcentaje**
Nunca	8	80%
A veces	1	10%
Siempre	1	10%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 8 niños nunca mienten, 1 niño a veces miente, y 1 niño siempre miente, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo activa verbal.

Ítem 10: se involucra en disputas y peleas (pasiva física)

Tabla 30

Valoración de conflictividad

Variables	**Frecuencia**	**Porcentaje**

Nunca	7	70%
A veces	2	20%
Siempre	1	10%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 7 niños nunca se involucran en peleas, 2 niños a veces se involucran en peleas, 1 niño siempre se involucra en peleas, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo pasiva física.

Ítem 11: destruye los bienes propios y ajenos (pasiva física)

Tabla 31

Valoración de conducta destructiva

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	7	70%
A veces	2	20%
Siempre	1	10%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 7 niños nunca destruyen los bienes propios y ajenos, 2 niños a veces destruyen los bienes propios y ajenos, y 1 niño siempre destruye los bienes propios y ajenos, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo pasiva física.

Ítem 12: es hiperactivo e inquieto (pasiva física)

Tabla 32

Valoración de hiperactividad

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	60%
A veces	2	20%
Siempre	2	20%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 6 niños nunca son hiperactivos e inquietos, 2 niños a veces son hiperactivos e inquietos, y 1 niño siempre es hiperactivo e inquieto, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo pasiva física.

Ítem 13: cuando está molesto no responde a las preguntas (pasiva verbal)

Tabla 33

Valoración de incomunicación

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	7	70%
A veces	3	30%
Siempre	0	0%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Ítem 14: no coopera en situaciones de grupo (activa física)

Tabla 34

Valoración de colaboración

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	10%
A veces	3	30%
Siempre	6	60%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 6 niños siempre cooperan en situaciones de grupo, 3 niños a veces cooperan en situaciones de grupo, y 1 niño nunca coopera en situaciones de grupo, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo activa física.

Ítem 15: es terco y empecinado (activa física)

Tabla 35

Valoración de terquedad

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	50%
A veces	3	30%
Siempre	2	20%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 5 niños nunca son tercos y empecinados, 3 niños a veces son tercos y empecinados, y 2 niños siempre son tercos y empecinados, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo activa física.

Ítem 16: es negativista, hace lo opuesto a lo que se le dice (activa física)

Tabla 36

Valoración de negatividad

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	4	40%
A veces	6	60%
Siempre	0	0%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 4 niños nunca son negativistas y hacen lo opuesto a lo que dice, 6 niños a veces son negativistas y hacen lo opuesto a lo que dice, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo activa física.

Ítem 17: hace rabietas y berrinches (pasiva física)

Tabla 37

Valoración de tolerancia

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	9	90%
A veces	1	10%
Siempre	0	0%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 9 niños nunca hacen rabietas y berrinches, 1 niño a veces hace rabietas y berrinches, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo pasiva física.

Ítem 18: perturba, molesta e inoportuna a los demás (pasiva física)

Tabla 38

Valoración de interferencia social

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	60%
A veces	3	30%
Siempre	1	10%
TOTAL	10	100%

Nota: *Observación realizada a los niños posterior a la aplicación de la propuesta*

Investigadoras: *Michelle Maigua y Melida Moya, 2026.*

Se evidenció que 6 niños nunca perturban, molestan e inoportuna a los demás, 3 niños a veces perturban, molestan e inoportuna a los demás, y 1 niño perturba, molesta e inoportuna a los demás, por lo tanto, se ve una disminución de conducta agresiva del tipo pasiva física.

Posterior a la implementación de la propuesta "El arte de jugar juntos" se evidenció que los niños presentan una mejora en la reducción de conductas agresivas, especialmente en las conductas agresivas física y verbal además mejoraron su comportamiento social como: la ayuda, la empatía y el respeto; la constancia de implementar las actividades por más de dos veces semanales permitió que los niños sustituyeran la reacción física impulsiva por el apoyo mutuo entre compañeros, mejoraron la comunicación, permitiéndoles tener un ambiente armónico combinado con aprendizaje significativo, se disminuyó todos los tipos de agresividad así como el nivel de agresividad de un rango moderado a uno leve.

11. BIBLIOGRAFÍA

Aguado Ortiz, I. B. (2026). *Universidad de Valladolid.* Retrieved from Práctica de juegos cooperativos para fomentar la inclusión en 3.º de Educación Primaria: https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/83764/TFG-G8121.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Aguirre Sánchez, M. Á. (2024, Agosto 12). *Doctoralia Internet S.L.* . Retrieved from Tipos de conductas agresivas: https://www.doctoralia.es/blog/tipos-conductas-agresivas

Alvarado Chimbo, A. B., & Zhunio Zhunio, R. I. (2024). *El juego cooperativo para fomentar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Verbo Divino" del cantón Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2024.* Universidad Estatal de Bolívar. Retrieved from El juego cooperativo para fomentar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Verbo Divino"del cantón Guaranda, Provincia Bolívar en el período 2024: https://dspace.ueb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/7c4f211f-0edd-4565-bc78-ff04adeb44cf/content

Argüello, R. (2018, Junio 20). *R y A Psicólogos*. Retrieved from Conductas agresivas en niños: causas, consecuencias y cuándo buscar ayuda: https://www.ryapsicologos.net/conductas-agresivas-en-ninos/

Armas Ríos, B. R., & Córdova García, L. K. (2024). *Repositorio Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto".* Retrieved from Los juegos cooperativos como estrategia para disminuir la agresividad de los niños: https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14268/135/TURNITIN.pdf?sequence=2

Arteaga Cayambe, T. E., & Arteaga Cayambe, D. R. (2023). *Repositorio Universidad Estatal de Bolívar*. Retrieved from El juego cooperativo en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños de educación inicial II de la escuela

Gabriela Mistral del cantón Chillanes, provincia Bolívar, periodo 2023: https://dspace.ueb.edu.ec/items/95e01d01-11e2-426a-90aa-cabfd295db13

Asamblea Nacional. (2003, Enero 03). *CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA.* Asamblea Nacional del Ecudor. Retrieved from CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA: https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2014/9503.pdf

Asamblea Nacional. (2025). *Ley Orgánica de Educación Intercultural.* Registro Oficial del Ecuador. Retrieved from Ley Orgánica de Educación Intercultural: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Avalos Obregón, M. L., & Cevallos Lucio, C. P. (2025, Abril 23). *Repositorio Universidad Nacional de Chimborazo* . Retrieved from El juego como estrategia para el desarrollo de la convivencia social en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa "Chillanes", Provincia Bolívar: http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14993

Bacon, F. (2006). *Catedu*. Retrieved from El método inductivo y el método deductivo: https://e-ducativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1000/1248/html/41_el_mtodo_inductivo_y_el_mtodo_deductivo.html

Baena, G. (1985). *Método Bibliográfico.*

Beeloom Kids. (2022, Julio 29). *Beeloom Kids*. Retrieved from Juegos cooperativos infantiles: tipos y beneficios: https://www.beeloomkids.com/edublog/juegos-cooperativos/

Blanco, A., Díaz, D., Gaborit, M., & Amaris, M. d. (2010). El sentido del mundo y el significado del yo: Inventario de Cogniciones Postraumáticas (ICPT) en

población hispana. *Latinoamericana de Psicología, 42*(1), 97-110. https://doi.org/0120-0534

Bonilla Canchingre, Y., & Marcano Molano, P. (2024). Dialnet. *Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica "Abraham Lincoln"*. https://doi.org/I0.58712

Carrasco, M. Á., & González, M. J. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica, 4*(2), 7-38. https://doi.org/https://doi.org/10.5944/ap.4.2.478

Carrasco, M., & González, M. (2012). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4(2), 7–38. https://doi.org/https://doi.org/10.5944/ap.4.2.478

Castillero Mimenza, O. (2018). *Psicología y mente* . Retrieved from Los 18 tipos de agresión, y sus efectos: https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-agresion

Cedeño Garcia, M. J., De la Peña Consuegra, G., & Macías Navarrete, A. L. (2024). El juego cooperativo como medio didáctico para estimular el desarrollo socio afectivo en niños de Educación Inicial Subnivel II. *Social Fronteriza*, 9-12. Retrieved from El juego cooperativo como medio didáctico para estimular el desarrollo socio afectivo en niños de Educación Inicial Subnivel II: https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/582

Cedeño, D., & Nallely, Z. (2026). *Scribd*. Retrieved from Método Analítico-Sintético en Investigación: https://es.scribd.com/document/609723301/METODO-ANALITICO-SINTETICO

Centro de estudios psicología . (2023, Junio 22). *Centro de estudios psicología* . Retrieved from Guía sobre los tipos de conductas y sus características : https://cepsicologia.com/tipos-conductas-humanas/

Choquehuanca Ramos, Y. Z., & Apaza Mayta, D. E. (2022). *Universidad José Carlos Mariátegui* . Retrieved from Juegos cooperativos de la inteligencia emocional en niños y niñas 4 y 5 años de la institución educativa particular Jhon Nash de Juliaca, 2022: https://repositorio-api.ujcm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7bdcd3d5-dbb6-487b-9d49-c0db851abc65/content

Condori Narrea, R. P., Donayre Castillo, D., & Rivera Cañamero, M. G. (2022, Diciembre). *El juego cooperativo para una convivencia asertiva en educación inicial.* Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico. Retrieved from EL JUEGO COOPERATIVO PARA UNA CONVIVENCIA ASERTIVA EN EDUCACIÓN INICIAL: https://repositorio.monterrico.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7056997c-a28b-4f76-af66-1accfd78546c/content

Ecuador, E. (2026). *Escuelas Ecuador*. Retrieved from UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO: https://escuelasecuador.com/bolivar/guaranda/unidad-educativa-verbo-divino-02H00030

Enciclopedia Significados. (2024, Noviembre 15). *Enciclopedia Significados.* Retrieved from Qué es el Juego: https://www.significados.com/juego/

Flores, I. G., Alejandro, V. S., Gallo Cando, K. M., Gallo Calero, G. Y., & Gallo Calero, J. L. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *MENTOR, 3*(7), 168-170. https://doi.org/https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6723

Forma Infancia European School. (2021, Septiembre 01). *Forma Infancia European School*. Retrieved from Juegos cooperativos: tipos y beneficios para los niños: https://formainfancia.com/juegos-cooperativos-ejemplos-beneficios/

Fuentes Quispe, V. E. (2024, Noviembre 30). *Repositorio Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís".* Retrieved from Juegos de cooperación para reducir la agresividad en niños del nivel inicial 4 años en

la I.E.P “Emanuel” 2024: https://repositorio.sanfranciscochincha.edu.pe/handle/20.500.14762/25

García Ramírez, Y. A., & Tabares Berrio, D. (2014). *Repositorio Uniminuto.* Retrieved from Factores desencadenantes de las conductas agresivas en la dimensión socio afectiva de los niños y niñas de 4 a 5 años, del Centro Educativo Cokolandia.: https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/8804b82e-b709-4989-8cde-f134a9f3e182/content

Hernández González, E. R. (2018, Marzo 14). *Psicología Online*. Retrieved from Conductas Agresivas en la Infancia: https://www.psicologia-online.com/conductas-agresivas-en-la-infancia-3138.html?utm_source=https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-45342008000200014&script=sci_arttext&utm_source=

Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación.* Retrieved from Método de campo.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la investigación.* McGraw-Hill. https://doi.org/ 978-1-4562-2396-0

Hinostroza Carriel, E., Hinostroza Carriel, A. J., Carriel Mayorga, V. L., Montoya Morán, E. S., & Carriel Mosquera, J. D. (2026, Marzo 11). *Ciencia y Educación* . Retrieved from Juegos cooperativos en la recreación escolar como estrategia para fomentar la inclusión y la convivencia entre estudiantes: Juegos cooperativos en la recreación escolar como estrategia para fomentar la inclusión y la convivencia entre estudiantes

Loza de los Santos, M. J. (2011). *Creencias docentes sobre conductas agresivas de los niños en la institución educativa de educación inicial.* Pontificia Universidad Católica del Perú. Retrieved from Creencias docentes sobre conductas agresivas de los niños en la institución educativa de Educación Inicial:

https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/9090fed1-07c6-4fdb-831a-3fb79fba1d61/content

Matthew J. Mimiaga, S. L. (2009). Capítulo 8 - Intervenciones individuales. In A. Press, *Aprendizaje conductual* (pp. 203 - 239). HIV Prevention. Retrieved from https://www.sciencedirect.com/topics/psychology/behavioral-learning

Ministerio de Educación. (2023, Enero - Diciembre). *Ministerio de Educación*. Retrieved from DISTRITO 02D01 GUARANDA EDUCACION: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/03/02D01.pdf

Molto Shop. (2026, 04). *Molto*. Retrieved from 12 Juegos de cooperación para niños: https://www.moltoshop.com/blog/12-juegos-de-cooperacion-para-ninos/

Moncada Milán, R. (2023). *Juegos cooperativos vs juegos competitivos.* Universidad de Valladolid. Retrieved from Juegos coopertivos vs. juegos competitivos: https://uvadoc.uva.es/handle/10324/62330

Moncada Milán, R. (2023). *Universidad de Valladolid.* Retrieved from Juegos coopertivos vs juegos competitivos: https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62330/TFG-G6315.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Moreno Cunalata, M. B. (2024). *Repositorio Universidad Estatal de Bolívar.* Don Bosco – Centro Gráfico Salesiano. https://doi.org/ 978-9978-10-608-2

Moyles, J. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria.* Morata, S. L. https://doi.org/84-7112-350-9

Osés, R., Briceño, E., & Pinto, M. d. (2016, Septiembre). *Scielo*. Retrieved from Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6o. grado de escuelas públicas: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412016000300013

Pérez Papamija, Y. M., & Cruz Bolaños, K. T. (2025, Noviembre 11). *Repositorio Universidad abierta y a distancia UNAD.* Retrieved from Juegos colaborativos: un camino hacia la resolución pacífica de conflictos y al fortalecimiento de la autonomía de los estudiantes de primer grado en Bolívar – Cauca: https://repository.unad.edu.co/handle/10596/75959

Ramos Galarza, C. (2021, Junio). *Cienciamérica*. Retrieved from Editorial: Diseños de investigación experimental: https://www.cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/356

Ramos Herrera, H. M., & Robles Cacha, M. J. (2024, Febrero 07). *Juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial, Huaripampa-Olleros-Huaraz-2022.* Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Retrieved from Juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial, Huaripampa-Olleros-Huaraz-2022: https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/4e5cf38a-cd97-4409-a106-cb6d5214fd34

Regader, B. (2026, Abril 09). *Psicología y mente*. Retrieved from La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky: https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky

Repositorio Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. (2019). *Repositorio Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. Retrieved from Catálogo de listas de cotejo: https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacion-media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf

Revista Pertinencia Académica. (2021, Junio 22). *Revista Pertinencia Académica.* Retrieved from CONCEPTOS GENERALES Y ASPECTOS METODOLÓGICOS DEBIOESTADÍSTICA APLICADOS EN DISEÑOS TRANSVERSALES Y ESTUDIOS DE CASOS Y CONTROLES: file:///C:/Users/Dell/Downloads/admin,+CONCEPTOS+GENERALES+Y+A

SPECTOS+METODOL%C3%93GICOS+DE+BIOESTAD%C3%8DSTICA.pdf

Rivas Redrovan, L. J., Salazar Espinoza, L. M., Gorozabel Posligua, K. L., Vásquez Altamirano, A. L., Monserrate Plúas, C. M., & Vera Vásquez, C. A. (2025). Desarrollo de Habilidades Socioemocionales mediante Juegos Cooperativos en Estudiantes de Educación Básica del cantón Naranjal, Ecuador. *Veritas de Difusión Científica* , 2052.

Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. O. (2017). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento* . Revista Ean. https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647

Rodríguez Rey, R., & Cantero García, M. (2020). Albert Bandura Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Repositorio Comillas Universidad Pontificia*. https://doi.org/http://hdl.handle.net/11531/76274

Sabino, C. (1992). *El Proceso de Investigación.* Panapo. Retrieved from EL PROCESO DE INVESTIGACION: https://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf

Scribd. (2026). *Scribd*. Retrieved from Teoría de la Frustración-Agresión: https://es.scribd.com/document/452583336/Teoria-de-la-frustracion-pdf

Silva, R. (2023, Octubre 30). *Child Mind Institute*. Retrieved from ¿Cuáles son algunas de las causas de la agresión en los niños?: https://childmind.org/es/articulo/agresion-en-los-ninos-causas/

Stewart, L. (2026). *Atlasti*. Retrieved from Estudio transversal en la investigación: https://atlasti.com/es/research-hub/estudio-transversal-investigacion

Tamayo, M. (2004). *PubHTMLS*. Retrieved from Mario Tamayo - El Proceso De La Investigacion Cientifica The Process of Scientific Investigation Spanish (2004): https://pubhtml5.com/rsfn/qpbh/basic/

Troya Moreira, M. M., Chumbi Tapia, J. P., & Vargas Benalcázar, L. M. (2025). Conductas agresivas en preescolares de Ecuador: causas, consecuencias e intervenciones. *Polo del Conocimiento, 10*(5), 3034. https://doi.org/10.23857/pc.v10i5.9617

UNICEF. (2026). *UNICEF.org.* Retrieved from Por qué el juego refuerza la salud mental de tu hijo: https://www.unicef.org/parenting/es/desarrollo-infantil/por-que-juego-refuerza-salud-mental-de-tu-hijo#:~:text=El%20juego%20permite%20a%20los,%2C%20cognitivas%2C%20sociales%20y%20emocionales.

Unidad Educativa "Verbo Divino". (2026). *Unidad Educativa "Verbo Divino"*. Retrieved from Identidad : https://dspace.ueb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f2445828-fbd3-41d1-9430-7e55960eac26/content

Unidad Educativa Verbo Divino . (2026). *Unidad Educativa Verbo Divino* . Retrieved from Visión de la Unidad Educativa "Verbo Divino": https://verbodivino.edu.ec/

Unidad Educativa Verbo Divino . (2026). *Unidad Educativa Verbo Divino* . Retrieved from Misión de la Unidad Educativa "Verbo Divino": https://dspace.ueb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f2445828-fbd3-41d1-9430-7e55960eac26/content

Universidad Europea. (2025, Diciembre 09). *Universidad Europea*. Retrieved from ¿Cómo los juegos cooperativos potencian el aprendizaje?: https://ecuador.universidadeuropea.com/blog/juegos-cooperativos/?utm_source=

Varela Jiménez, W. J., & Zarate Escorcia, K. R. (2019). *Scribd*. Retrieved from LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DE 5o DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DIVINO NIÑO DE SABANALARGA, ATLÁNTICO:

https://www.scribd.com/document/425696267/Tesis-Sobre-Juegos-Cooperativos-Keyla-Completo/

Zea, C., Xavier, S., Baque, A., Ayón, G., Álvarez, D., & Muñiz, L. (2019). *La Metodología y la Investigación.* Mawil Publicaciones de Ecuador. https://doi.org/10.26820/978-9942-787-96-5

12. ANEXOS

ANEXO 1.

LISTA DE COTEJO

Ficha de observación dirigida a los niños de Educación Inicial de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Verbo Divino"

Objetivo: Proporcionar una medición de las conductas agresivas físicas y verbales, tanto activas como pasivas.

Instrucciones: Elegir el criterio que mejor describa el comportamiento del niño, escoger una respuesta, marcar todos los ítems, no hay respuestas correctas ni incorrectas.

No	Realiza las siguientes conductas	Nunca	A veces	Siempre
1	Desobedece, no acata normas.			
2	Se muestra desgastado y desinteresado.			
3	Se ausenta indebidamente.			
4	Irresponsabilidad para el cumplimiento de las tareas.			
5	Es impertinente y no respeta la autoridad.			
6	Bromista, burlón y pesado.			
7	Es indiscreto.			
8	Usa lenguaje soez.			
9	Es mentiroso.			
10	Se involucra en disputas y peleas.			
11	Destruye los bienes propios y ajenos.			
12	Es hiperactivo e inquieto.			
13	Cuando está molesto no responde a las preguntas.			

14	No coopera en situaciones de grupo.			
15	Es terco y empecinado.			
16	Es negativista, hace lo opuesto a lo que se le dice.			
17	Hace rabietas y berrinches.			
18	Perturba, molesta e inoportuna a los demás.			

Escala de frecuencia

Nunca: 0

A veces: 1

Siempre: 2

Tabla 1

Calificación e interpretación

	LEVE	**MODERADO**	**GRAVE**
Conducta agresiva activa física (7)	0	1 a 7	8 a 14
Conducta agresiva pasiva física (5)	0	1 a 5	6 a 10
Conducta agresiva activa verbal (5)	0	1 a 5	6 a 10
Conducta agresiva pasiva verbal (1)	0	1	2
Nivel de agresividad	Menor a 3	4 a 17	18 a más

Elaborado por *"Lista de Chequeo Conductual de la Agresividad" por Savina Varona.*

Adaptado por*: Michelle Maigua y Melida Moya*

ANEXO 2.

RESOLUCIÓN DE TEMA

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 17 de abril de 2026
RCD-FCESFH-UEB-0247.21 - 2026

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo, en sesión ordinaria (06) del 15 de abril de 2026.

EN RELACION AL DÉCIMO NOVENO PUNTO. - Análisis y resolución de la matriz validado con los temas de los Proyectos de Investigación por los Tutores del proceso de integración Curricular 01-2026 de los estudiantes de octavo ciclo de la Carrera de Educación Inicial, periodo académico PAO I marzo – julio 2026.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 350 dispone: "El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo".

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios.

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar en el Art. 8.- Funciones. - Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son: a) Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento. b) Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

QUE, en oficio-009-CEI-2026 de fecha 14 de abril de 2026, suscrito por la Lic. Dora Lliguisupa Pastor Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, quién remite la matriz validado con los temas de los Proyectos de Investigación por los Tutores del proceso de integración Curricular 01-2026 de los estudiantes de octavo ciclo de la Carrera de Educación Inicial, periodo académico PAO I marzo – julio 2026.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración y/o Proyecto de Iinvestigación, titulado: "JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA REDUCCIÓN DE CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, PERIDO 2026", presentado por: MAIGUA ANGAMARCA MICHELLE DANIELA y MOYA MENDOZA MELIDA DANIELA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, proceso de titulación 01-2026, periodo académico PAO I marzo – julio 2026, revisado y validado por el tutor/a: LIC. DANIEL ROSILLO, MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifíquese.

Atentamente,

Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
OLMEDO JAVIER MARMOL ESCOBAR

Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.
DECANO

JME/Marcela N.

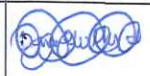
ANEXO 3. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas **Carrera**: Educación Inicial			
Modalidad de Titulación:	**Opción:** Trabajo de Titulación		
Título del proyecto: JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA REDUCCIÓN DE CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2026			
Estudiante: Maigua Angamarca Michelle Daniela	**Cédula** 1105703894	**Teléfono** 0990794546	**E-mail** michelle.maigua@ueb.edu.ec
Estudiante: Moya Mendoza Melida Daniela	**Cédula** 0202252391	**Teléfono** 0980372355	**E-mail** melida.moya@ueb.edu.ec
Docente Tutor: Ing. José Daniel Rosillo Solano, MsC.	**Cédula** 0201433950	**Teléfono** 0994382824	**E-mail** drosillo@ueb.edu.ec

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a		Observaciones
				Michelle Maigua	Melida Moya	
1.	**08/04/2026**	Revisión del tema	1			
2.	**15/04/2026**	Formatos, estructura y objetivos	1			

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

EDUCACIÓN INICIAL UEB
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

3.	**22/04/2026**	Justificación y marco teórico	1			
4.	**29/04/2026**	Marco legal y referencial	1			
5.	**06/05/2026**	Marco metodológico	1			
6.	**13/05/2026**	Revisión de técnicas e instrumentos	1			
7.	**20/05/2026**	Revisión de validación de instrumentos	1			
8.	**27/05/206**	Revisión de resultados	1			
9.	**03/06/2026**	Análisis e interpretación	1			
10.	**10/06/2026**	Conclusiones	1			
11.	**17/06/2026**	Propuesta (desarrollo)	1			
12.	**23/06/2026**	Revisión informe final y transparencias	1			

Ing. José Daniel Rosillo Solano, MsC.

Firma

Lic. Dora Marcela Lliguisupa Pástor

Firma

ANEXO 4.

PERMISO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO"

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

CARRERA
EDUCACIÓN INICIAL

EDUCACIÓN INICIAL UEB
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

Oficio No. 067 CEI-FCESFH-2026
Guaranda, Mayo 19 de 2026

Magister
Yadira Fuentes Rivera
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "Verbo Divino"
Presente. -

De mi consideración:

Con un cordial y atento saludo, me dirijo a usted deseándole éxitos en las funciones que vienen desempeñando de manera acertada. Por medio de la presente me permito solicitarle de la manera más comedida la autorización para que las estudiantes: MAIGUA ANGAMARCA MICHELLEY DANIELA con cédula de identidad No. 1105703894 Y MOYA MENDOZA MELIDA DANIELA con cédula de identidad No. 0202252391, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, para que pueda aplicar las técnicas de recolección de datos (ficha de observación y entrevista al docente) correspondientes al proyecto de investigación previo a la obtención de su título de tercer nivel, cuyo tema es:

"JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA REDUCCION DE CONDUCTAS AGRESIVAS EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO, CANTON GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR PERIODO 2026".

Cabe informar que l@s estudiantes respetarán los horarios dispuestos en la Institución.

Por la atención al presente anticipo mis agradecimientos.

Atentamente,

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL VERBO DIVINO RECTOR GUARANDA

Autorizado 20-05-2026 07H35

Lcda. María de los Ángeles Bonilla
COORDINADORA DE LA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

ANEXO 5.

REPORTE DE ANÁLISIS COMPILATIO

Certificado de análisis
Compilatio Magister+ | UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR (UEB)

INTRODUCCIÓN A PROPUESTA

ID : 5cdcf07a9940309700c366c6c6b521082246e582

5%
Textos sospechosos

Nombre del fichero : INTRODUCCIÓN A PROPUESTA.txt
Tamaño del archivo original : 1,43 MB
Número de palabras : 18.481
Número de caracteres : 122211

Depositante : José Daniel Rosillo Solano
Fecha de depósito : 21 de junio de 2026
Tipo de carga : interface
fecha de fin de análisis : 21 de junio de 2026

Resumen (sección 1/2)

Localización de los textos sospechosos en el documento :



Incluido en el porcentaje de textos sospechosos :

Similitudes — 2%

Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.



Detección de IA — 2%

Textos estilísticamente próximos a un texto generado por una IA.
Este índice es un indicador y no una prueba. Comprueba con el autor si domina los conocimientos mencionados en el documento.



Idiomas no reconocidos — 2%

Pasajes en los que parte del vocabulario utilizado no forma parte del diccionario de la lengua.
Puede tratarse de un intento del autor de modificar el texto para evitar ser detectado.



No incluido en el porcentaje de textos sospechosos :

Textos entre comillas — <1%

Pasajes entre comillas, a menudo indicativos de una cita.



Fuentes de similitudes (sección 2/2)

Similitudes

2%

Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.



Fuente principal detectada

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones
1	Diseño del código de convivencia para la escuela fiscal "23 de Julio" de la... dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/9856	1%	
2	Incidencia de los programas de dibujos animados violentos en el desarroll... localhost/xmlui/bitstream/redug/28192/3/Bravo%20Zambrano%20-%20M%c3%a9n...	1%	
3	O DIREITO EDUCACIONAL NO NOVO CONSTITUCIONALISMO LATINO-... periodicos.ufpb.br/index.php/primafacie/article/download/35656/18706	<1%	
4	Documento de otro usuario #3e1ec5 Viene de de otro grupo	<1%	
5	Unidad Educativa Verbo Divino unidadeducativaverbodivino.com/	<1%	
6	La educación y la importancia de la educación Inicial en Ecuador view.genially.com/60f768bd0ea87f0da67fe13b/interactive-content-la	<1%	
7	Justificación legal en la educación - Universidad Central del Ecuador... www.studocu.com/ec/document/universidad-central-del-ecuador/metodologia-de-i...	<1%	
8	vlex.ec vlex.ec/vid/ley-organica-educacion-intercultural-1062105798?utm_source=chatgpt.c...	<1%	
9	TESIS CORREGIDO #5476f3 Viene de de mi grupo	<1%	
10	Fundamentos - Unidad Educativa Fiscomisional Marista de Macará uemm.jimdofree.com/c%C3%B3digo-de-convivencia-2014-2016/fundamentos/	<1%	

Fuente mencionada (sin similitudes detectadas)

N°	Descripciones
1	https://www.tiktok.com/@hugopacheco1989/video/7239488148181355782?is_from_webapp=1
2	https://www.tiktok.com/@eldiariodemissanita/video/7564195650682752277?is_from_webapp=1
3	https://www.tiktok.com/@tacianapotter/video/7332963320355392773?is_from_webapp=1&send
4	https://www.tiktok.com/@mamnonphoco.songcong/video/7444383265353403665?is_fro
5	https://www.tiktok.com/@profesantana01/video/7630173878211448084?is_from_webapp=1&se

N°		Descripciones
6		https://www.tiktok.com/@susy_rous/video/7611915340779441428?is_from_webapp=1&sender
7		https://www.tiktok.com/@prof.rafa.inclusao/video/7546588709869669688?is_from_webapp=1
8		https://www.tiktok.com/@my_k1ddos/video/7475261472432590088?is_from_webapp=1&sende

ANEXO 6.
FOTOGRAFÍAS











