

## INCIDENCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LOS NIVELES DE AGRESIVIDAD DE UN GRUPO DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

*The impact of cooperative games on the aggressiveness levels of a group of primary education schools*

### Resumen

El propósito de este trabajo fue analizar los efectos de los juegos cooperativos sobre los niveles de agresividad física y verbal, y sobre la autoestima en un grupo de escolares de educación primaria en las clases de educación física, a través de los instrumentos Aggression Cuestionare y TAE-Alumno. Participaron 20 estudiantes del grado tercero pertenecientes a la sede B de la institución Ciudadela Educativa del Magdalena Medio. Se encontraron diferencias significativas en los niveles de agresividad física y verbal entre el antes y el después de la intervención pedagógica, mas no se presentaron cambios en los niveles de autoestima. También se encontraron diferencias significativas por género, en las niñas predominó la agresividad verbal, mientras que los hombres presentaron valores elevados de agresividad física. Los resultados encontrados sugieren la necesidad de aumentar la aplicación de intervenciones basadas en los juegos cooperativos en todos los niveles de escolaridad, ya que estas podrían incidir de manera positiva en los niveles de agresividad.

**Palabras clave:** juegos cooperativos, autoestima, agresividad, teoría del aprendizaje social.

— CESAR A. PEÑA TORRES, M.Sc.<sup>1</sup>

#### ARTÍCULO DE REFLEXIÓN

Recepción: 01/08/2023  
Aceptación: 09/10/2023

#### PALABRAS CLAVE:

juegos cooperativos, autoestima, agresividad, teoría del aprendizaje social.

#### KEYWORDS:

cooperative games, self-esteem, aggressivity, theory, social learning.

1 Universidad de Pamplona  
ctorres9027@gmail.com

### Abstract

This work aimed to analyze cooperative games' effects on physical and verbal aggressiveness levels and self-esteem in a group of primary school students in physical education classes through the Aggression Questionnaire and TAE- Student. Twenty 3rd-grade students from Ciudadela Educativa del Magdalena Medio B headquarters took part. Outcomes show significant differences in physical and verbal aggressiveness levels before and after the pedagogical intervention, but no self-esteem changes. Results by gender were also significant; in girls, for instance, verbal aggressiveness predominated, while men presented high

values in physical aggressiveness. The results suggest the need to increase the application of this type of intervention based on cooperative games at all levels of schooling since these could positively tackle aggressiveness levels in primary students. .

**Keywords:** cooperative games; self-esteem; aggressivity; theory; social learning.

## Resumo

---

O objetivo deste trabalho foi analisar os efeitos dos jogos cooperativos sobre os níveis de agressividade física e verbal e autoestima em um grupo de alunos do ensino fundamental em aulas de educação física, por meio dos instrumentos Agression Questionare e TAE-Student. Participaram 20 alunos do 5º ano da sede B da instituição Ciudadela Educativa em Magdalena Medio. Foram encontradas diferenças significativas nos níveis de agressividade física e verbal entre antes e depois da intervenção pedagógica, mas não houve mudanças nos níveis de autoestima. Diferenças significativas também foram encontradas por gênero, nas meninas predominou agressividade verbal, enquanto os homens apresentaram valores elevados na agressividade física. Os resultados encontrados sugerem a necessidade de aumentar aplicação deste tipo de intervenções baseadas em jogos cooperativos em todos os níveis de escolaridade, uma vez que podem afetar positivamente os níveis de agressividade.

**Palavras-chave:** jogos cooperativos, auto estima, agressividade, Teoria da aprendizagem social.

## Introducción

---

El ser humano puede definirse como el conjunto armonioso de factores biológicos, psicológicos, sociales y culturales; dicho conjunto de elementos y factores conforman la integralidad humana y aportan al individuo características propias que definen su personalidad.

Las conductas agresivas, instintivas o adquiridas del contexto, son empleadas a menudo como mecanismo de resolución de problemas, generando un ambiente hostil y que da paso a la agresividad escolar (Contreras, 2013). Los niños y niñas de los barrios populares son población vulnerable a esta problemática social.

Las conductas agresivas en los escolares se han convertido en un tema preocupante en la comunidad académica; la violencia cultural es una forma de legitimar la resolución de conflictos de forma impulsiva (Galtung, 2016). Por esto, la atención de los académicos se ha centrado en la implementación de estrategias que permitan mitigar de alguna manera esta problemática. Pero se hace necesario que las acciones del campo educativo cuenten con fundamentos pedagógicos, actualizaciones en perspectiva didáctica y que los docentes sean agentes creativos y transformadores, en lugar de reproductores (Marín et al., 2021).

La agresión física en las instituciones educativas en América Latina va de la mano con el maltrato emocional y su relación está estrechamente ligada al ámbito familiar con conductas como la violencia física o violencia psicológica, acompañada de gritos e insultos y la ausencia de límites en el hogar (Chaux, 2008). Varios autores coinciden en que las víctimas de violencia escolar manifiestan comportamientos negativos y antisociales y, de esta manera, se afecta el bienestar psicológico y el ajuste social (Olweus, 2003; Jiménez, 2008).

El juego es un elemento pedagógico para la formación del ser humano y su aprendizaje, y permite que alcance su pleno desarrollo y madurez a nivel psicológico y social (Gallardo, 2018). Es inherente en el ser humano durante toda su vida, y es indispensable para el desarrollo humano, además, contribuye de manera relevante en el desarrollo integral del niño. La necesidad de relación con otros proporciona placer, libertad, y es un factor importante para el equilibrio psíquico y dominio de sí mismo (Garaigordobil, 2006).

El juego por su carácter pedagógico hace un aporte a la inclusión social y en el caso de Colombia al escenario de posconflicto. Además, se le reconoce como un elemento importante para el desarrollo de la sociabilidad en los procesos escolares (Pachón, 2021).

Por su carácter pedagógico y nivel de colaboración, el juego cooperativo permite la obtención del objetivo propuesto; a través de él se busca disminuir las manifestaciones de agresividad en los escolares y, a partir esto, lograr la sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad (Vera et al., 2015). Este tipo de juegos busca la realización de una tarea y el cumplimiento de un objetivo en común, lo cual facilita y promueve el trabajo en equipo y la resolución de problemas de manera colectiva a través de la cooperación.

Implementar una propuesta investigativa se hace necesaria para el mejoramiento del ambiente de aprendizaje y de este modo evitar la deserción escolar; los niños y niñas son población vulnerable y velar por su bienestar es responsabilidad de la sociedad y la comunidad educativa, lo que favorece una buena salud mental y física. El derecho a la educación es un derecho universal y fundamental de los niños y busca el pleno desarrollo de la personalidad humana. La educación a través de la integración de los procesos de enseñanza en el enfoque del aprendizaje significativo para el desarrollo de competencias y habilidades para la vida, facilita la transformación de los seres humanos en seres sociales, productivos y poseedores de las capacidades y condiciones para vivir en sociedad.

De acuerdo a lo anterior, la presente investigación tuvo como objetivo determinar la incidencia de los juegos cooperativos sobre los niveles de agresividad física, verbal y la autoestima de escolares pertenecientes al grado tercero de primaria, con edades entre los 8 y los 12 años de una institución pública de la ciudad de Barrancabermeja, Santander.

La investigación se desarrolló en tres momentos, un primer momento comprendió la recolección de la información a través de los instrumentos de evaluación de la agresividad y autoestima; un segundo momento comprendió la intervención pedagógica a través de la implementación de los juegos cooperativos en la clase de educación física y, en el tercer momento, se evaluaron los cambios producidos posterior a la intervención pedagógica. Finalmente se realizó un proceso de análisis, presentación y discusión de resultados obtenidos en contraste con el material bibliográfico consultado.

La agresividad se define como cualquier forma de comportamiento cuyo objetivo sea dañar o herir a otro ser vivo (Barón & Richardson, 1994); es el comportamiento del ser humano que incluye el aspecto verbal y físico cuya consideración no es una actitud o emoción. Comprende aquellas acciones en las que se lastima a otro ser humano a nivel físico y psicológico.

La agresividad es producto del contexto y la realidad, en la que están implícitos varios factores. Es una conducta instintiva que existe por un mecanismo psicológico y una conducta humana que proviene del entorno hostil (Storr, 1981, citado por Ordoñez et al., 2011).

Por su parte, la autoestima es la consecuencia de la interacción social entre el ser humano y el mundo, en el proceso de la actividad y la experiencia. Su énfasis desarrollador es indispensable para la educación de los niños producto de la interacción continua con el ambiente y la sociedad y es inherente a todos los seres humanos (Acosta & Hernández, 2004). La autoestima es creer en uno mismo, en nuestros propios ideales, en pocas palabras, es generar la propia motivación para mostrar cómo es cada persona (Quispe & León, 2017).

El juego se convierte en una actividad primordial que facilita el desarrollo continuo, personal y social. Es una experiencia que permite a los niños y niñas aprender, disfrutar y construir valores motivados por la imaginación y la confianza. El juego definido como elemento pedagógico facilita en el niño el desarrollo fantástico y el aprender jugando (López & Vásquez, 2018).

A través del juego se pueden adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas, es así como el juego y el aprendizaje guardan una estrecha relación a partir del placer y sin la sensación de obligatoriedad de ningún tipo.

Los juegos cooperativos facilitan la empatía entre los estudiantes, donde prima el objetivo grupal sobre los intereses personales; a través del juego cooperativo los niños y niñas aprenden a compartir, a relacionarse con otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo. El juego cooperativo evita el estereotipo del buen o mal jugador, en cuanto que, todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades (Díaz, 2009).

## **Método**

---

### **Diseño**

Esta investigación empleó un diseño cuasiexperimental con toma de muestras pre y postest sin grupo control, de corte transversal con un enfoque cuantitativo (Sampieri et al., 2014).

### **Participantes**

En la investigación participaron 20 estudiantes (10 niños y 10 niñas) del grado tercero dos de la sede B del colegio Ciudadela Educativa del Magdalena Medio en la ciudad de Barrancabermeja (Santander), con edades comprendidas entre los 8 y 12 años. Para la selección de la muestra se empleó el método no probabilístico por conveniencia, seleccionando a los participantes de acuerdo a las características específicas del estudio.

### **Instrumentos**

Se utilizó la prueba de medición de agresividad *Agression Cuestionare* (AQ) elaborada por Buss y Perry (1992) y adaptada para niños colombianos por el doctor Nicolás Chahín Pinzón (2013). Se compone de 29 ítems distribuidos así: agresividad física (9 ítems), agresividad verbal (5 ítems), ira (7 ítems) y hostilidad (8 ítems), correspondidos con una escala tipo Likert, desde CF (completamente falso) hasta CV (completamente verdadero). Así mismo, se utilizó la prueba de Autoestima Escolar (TAE-Alumno) elaborada a partir

del Test Americano Piers Harris (Marchant et al., 2017). Evalúa la autoestima de niños de tercero a octavo y está compuesto por 23 afirmaciones (ítems) a los cuales cada niño debe contestar SI o NO. La prueba se administra de forma individual o en forma colectiva con un máximo de doce niños. En la Tabla 2 se observan los valores arrojados en la consistencia interna para ambas pruebas.

### *Procedimiento*

En primera instancia se solicitó el aval al rector de la institución educativa para el desarrollo de la investigación; luego se citaron los acudientes de cada estudiante para dar a conocer el protocolo de trabajo y el objeto del estudio, informando que la participación era voluntaria y que los datos recogidos iban a seguir el principio de privacidad y confidencialidad. Para que un estudiante pudiera participar debía contar con la firma del consentimiento informado por parte de su tutor o acudiente. Por su parte, la aprobación del protocolo de investigación fue aprobado por el comité de ética de la Universidad de Pamplona clasificando la investigación con riesgo mínimo, ya que el procedimiento a realizar incluía la interrogación, observación y medición de los participantes y el riesgo de daño físico era bajo. De esta manera se aprobó su desarrollo y se sugirió tener en cuenta las normas éticas de la Declaración de Helsinki.

Para medir la agresividad se aplicó el instrumento al interior del aula, en la hora y día en que el horario de clases indicaba la clase de educación física, antes y después de la intervención dirigida por la psicóloga de la institución, sin la presencia del docente investigador. Ella se encargó de explicar a los estudiantes que no era un examen por lo tanto no había respuestas malas ni buenas, buscando la mayor veracidad en los datos, luego procedió a leer cada una de las preguntas, si había lugar a alguna aclaración; el tiempo total de administración fue de 30 minutos y se aplicó la prueba al total de los estudiantes del grado tercero dos.

La autoestima se evaluó en dos grupos de diez estudiantes el mismo día y posterior a la aplicación de la prueba de agresividad y siguiendo las mismas pautas, se leyeron las 23 afirmaciones y ellos encerraron la respuesta (SI o NO); el tiempo de administración fue de 15 minutos para cada grupo.

Posterior a la recolección de los datos el grupo experimental fue intervenido mediante el trabajo en la clase de educación física, a través del desarrollo de los juegos cooperativos durante un total de cuatro semanas (diez sesiones). Véase Tabla 1 cronograma de trabajo. La estructura de cada sesión estaba organizada de la siguiente manera: momento explicativo, momento de animación, momento de logro de objetivos, vuelta a la calma y preguntas de reflexión.

**Tabla 1. Cronograma de aplicación de la unidad**

S	Nombre	Objetivo	CC	Fecha
1	La lleva en cadena	Motivar el trabajo en equipo y el cooperativismo	8	8/04/2019
2	Mi izquierda	Exaltar las cualidades de los participantes	8	10/04/2019
3	Rompe-cabezas	Motivar el trabajo en equipo y la distribución de responsabilidades	7	11/04/2019
4	Cinta transportadora	Incentivar la cooperación y resolución de problemas	8	23/04/2019
5	El helicóptero	Mejorar las habilidades sociales a través del juego	8	24/04/2019
6	Lluvia de globos	Fomentar el compañerismo y los valores en el grupo	9	29/04/2019
7	Pasa a través del aro	Incentivar el trabajo en equipo por medio del juego cooperativo	8	3/05/2019
8	El congelado	Afianzar el sentido de unidad a través del trabajo en equipo	7	6/05/2019
9	Los ciegos	Mejorar los canales de comunicación y confianza en el otro	9	10/05/2019
10	Transportando agua	Disminuir la agresividad y aumentar el cooperativismo	8	13/05/2019

Nota. Fuente: *juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil*. Arranz, E. (2017). Disponible: <https://n9.cl/ktib>. S= sesión; CC= coeficiente de cooperación.

## Análisis estadístico

En el análisis estadístico de los datos recolectados a través de los dos instrumentos se empleó el programa estadístico IBM SPSS Statistics (v.23.0 – agosto 2014). El nivel de fiabilidad fue medido a través del índice Alfa de Cronbach y la validez fue medida mediante el coeficiente de correlación de Pearson. De igual manera se empleó una prueba paramétrica (T-student). El nivel de significancia se fijó a  $p > .05$  para las diferentes pruebas.

## Resultados

**Tabla 2 Validez y confiabilidad para cada una de las variables**

Variables	r	a
AF	.849	.875
AV	.922	.809
IRA	.807	.874
HO	.897	.836
AU	.936	.690

**Nota.** Fuente: elaboración propia. AF= agresión física; AV= agresión verbal; HO= hostilidad; AU= autoestima; r= coeficiente de Pearson; a= Alfa de Cronbach. \*p>.05

**Tabla 3 Resultados evaluación de la agresividad**

Ítems		Global (n=20)			Niños (n=10)			Niñas (n=10)		
		B	M	A	B	M	A	B	M	A
AF	Pre.	15%	45%	40%	0%	25%	25%	15%	20%	15%
	Post.	55%	30%	15%	15%	25%	10%	40%	5%	5%
AV	Pre.	45%	20%	35%	20%	15%	15%	25%	5%	20%
	Post.	55%	35%	10%	25%	20%	5%	30%	15%	5%
IRA	Pre.	30%	25%	45%	15%	10%	25%	15%	15%	20%
	Post.	45%	45%	10%	20%	25%	5%	25%	20%	5%
HO	Pre.	20%	55%	25%	10%	25%	15%	10%	30%	10%
	Post.	45%	50%	5%	20%	30%	0%	25%	20%	5%

**Nota.** Fuente: elaboración propia. AF= agresividad física; AV= agresividad verbal; HO= hostilidad; B= baja; M= moderada; A= alta.

Como se muestra en la Tabla 3 en un primer momento los resultados obtenidos fueron alarmantes; a nivel global las cuatro variables se mostraron con tendencia negativa, un 40% de los interrogados manifestaron niveles de agresión física alta; la agresión verbal alta alcanzó el 35%; por su parte la ira alta era del 45% y por último la hostilidad alta llegó a ser del 25%.

Los resultados obtenidos a través del instrumento de evaluación de la autoestima como se observa en la Tabla 4 evidencian un 90% de normalidad y 10% con valores de autoestima baja.

**Tabla 4 Resultados de la prueba de autoestima**

		Global		Niños		Niñas	
		B	N	B	N	B	N
Autoestima	Pre	10%	90%	0%	50%	10%	40%
	Post	10%	90%	0%	50%	10%	40%

**Nota.** Fuente: elaboración propia. B= baja; N= normal; Pre= pretest; Post= posttest.

## Discusión

---

El objetivo del presente estudio fue determinar la forma en que los juegos cooperativos incidían sobre la autoestima y la agresividad en los estudiantes del grado tercero de primaria. Se puede evidenciar que los resultados arrojaron valores positivos sobre los niveles de agresividad luego de cuatro semanas de intervención pedagógica a través del uso de los juegos cooperativos en sus cuatro ítems, tanto para los niños como para las niñas. Por esto se considera necesario que los resultados de la presente investigación promuevan en el colectivo docente la implementación de metodologías de trabajo que generen cambios en la conducta de los estudiantes. El aporte fundamental es la influencia positiva que generan los juegos cooperativos sobre la conducta agresiva de los estudiantes, en donde se destaca el contexto cultural como un factor causal de la agresividad manifestada por estos (Vera et al., 2015).

En los resultados previos a la intervención los niveles de agresividad del grupo experimental arrojaron datos preocupantes; en los niños predominó la agresividad física y en las niñas se destacó la agresividad verbal. Los resultados obtenidos luego de la intervención ratifican los efectos positivos que generaron los juegos cooperativos sobre los factores físicos y verbales, favoreciendo la resolución de problemas y buscando una solución a ellos evitando la agresión física. Por otra parte, se observaron cambios significativos en el aumento de la inteligencia verbal que hace relación con el lenguaje y la aparición de soluciones prosociales. Estos resultados coinciden con los hallados por Garaigordobil (2006).

El principal hallazgo de la presente investigación es el impacto positivo que generan los juegos cooperativos sobre el comportamiento agresivo a nivel físico y verbal, mejorando de esta forma el clima de clase, en otras palabras formando un modelo de sociedad en el salón de clases (Osornio, 2016), la forma en que los escolares se relacionan, la reducción de los niveles de agresión y la permanencia de los valores de autoestima en cifras normales, así como los cambios considerables en las variables de ira y hostilidad. Los juegos cooperativos como estrategia lúdico-pedagógica dentro del plan curricular, propicia espacios de diálogo y transformación social en los estudiantes y la manera en que conviven, se relacionan y solucionan conflictos. Estos resultados concuerdan con los hallados por Osés, 2016 y Cobaleda et al., 2017.

El resultado general nos presenta una autoestima adecuada con valores normales para los alumnos del curso, sin embargo, al comparar los resultados del pre y postest no aparecen diferencias estadísticamente significativas, resultados que guardan estrecha similitud con los hallados por Marchant et al. (2017), quienes destacan que los puntajes más altos se alcanzan en tercero de primaria y los más bajos en octavo. Los resultados coinciden en el análisis por género; se encontró una diferencia significativa en la que los hombres presentan una autoestima más positiva que las mujeres.

Los resultados de los niveles de autoestima pueden ser explicados como un concepto dinámico y su disminución puede guardar estrecha relación con el cambio evolutivo, es decir que esta puede presentar cambios debido a aspectos como la madurez y la aparición de la pubertad en los adolescentes, factor que no incide sobre los niños de entre 8 y 12 años de edad; esta idea la apoyan los hallazgos de Tejada (2010).

Los juegos cooperativos empleados en esta investigación fueron direccionados hacia la estimulación de la cooperación a través de la acción motriz, solo uno de los diez juegos cooperativos influye directamente sobre el autoconcepto del niño, es probable

que esta sea la razón o una de las razones por las que los niveles de autoestima no variaron en la toma de resultados antes y después de la intervención.

Otra de las razones que puede incidir en que los niveles de autoestima permanecieran igual al principio y al final de la investigación es que los niños asisten a una jornada escolar de cinco horas diarias, y el resto de tiempo permanecen en su hogar, donde según Vera et al. (2015) los niños están expuestos a situaciones agresivas en su núcleo familiar o a través de medios audiovisuales como televisión, internet y videojuegos (entendido como el contexto cultural), variables importante a tener en cuenta a la hora de analizar los resultados. Esta realidad social puede afectarlos, además, la psicóloga de la institución expresa que al interior de la misma hay una tendencia a que los tutores tiendan a referirse a los escolares de forma hostil y demeritando sus esfuerzos por realizar las actividades académicas.

## Conclusiones

---

El aporte fundamental de esta investigación es la comprobación de la influencia positiva de los juegos cooperativos sobre los niveles de agresividad física y verbal de un grupo de escolares de educación primaria. Así mismo, se considera que se abre un abanico extenso sobre las posibles líneas futuras de trabajo, en la que la educación física juega un papel primordial como herramienta de transformación social en el aula de clases.

Por ello, se puede concluir que a partir de la aplicación de juegos cooperativos se logró demostrar que estos generan un impacto positivo sobre la agresividad física, agresividad verbal, hostilidad e ira, más no en los niveles de la autoestima de los estudiantes de grado tercero de la sede B de la Ciudadela Educativa del Magdalena Medio.

## Referencias

---

- Acosta Padrón, R. & Hernández, J. A. (2004). La autoestima en la educación. *Revista Límite*, 82-96.
- Barón, R. & Richardson, D. (1994). *Human Aggression 2da edición*. New York: Springer.
- Chaux et al., (2008). Aulas en Paz: Estrategias pedagógicas. *Revista Interamericana de educación para la democracia*.
- Cobaleda Pérez, C., Burgos Castañeda, N., Conde Forero, R., (2017). *Juego cooperativo, conflicto y clima escolar*. Tesis doctoral. Repositorio institucional Universidad Pontificia Bolivariana. Disponible en: <http://hdl.handle.net/20.500.11912/3339>.
- Contreras Álvarez, A., (2013). El fenómeno de bullying en Colombia. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, 4(2),100-114.
- De Tejada, M. (2010). Evaluación de la autoestima en un grupo de escolares de la gran Caracas. *Liberabit*, 16(1), 94-104.

- Díaz, E. (2009). Unidad didáctica: Juegos cooperativos. *Ef deportes*, 128.
- Gallardo López, J. A. & Gallardo Vásquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*.
- Galtung, J. (2016). La violencia: cultural, estructural y directa. *Journal of peace research*.
- Garaigordobil L. (2006). *El Juego Cooperativo para Prevenir la Violencia en Los Centros Escolares*. Centro de investigación y documentación educativa (CIDE).
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Jiménez, T. (2008). Factores psicosociales relacionados con el estatus social del alumno en el aula: el rol de la reputación social, la amistad, la conducta violenta y la relación con el profesor. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*.
- Marchant, Milicic, N. Pino, M. (2017). La Autoestima en Alumnos de 3º a 8º Básico. Una Mirada por Nivel de Escolaridad y Género. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 10(2), 111-125.
- Marín Ramírez, E. D., Martínez Escudero, L., Molina Restrepo, N. C., Gálvez Valencia, C. & Correa Correa, J. (2021). El carácter pedagógico y didáctico de las acciones educativas de los programas recreo-deportivos. *Revista Impetus*, 11(1), 93-100. <https://revistas.unillanos.edu.co/index.php/impetus/article/view/425>.
- Olweus, D. (2003). *Acoso Escolar, “Bullying”, en las Escuelas: Hechos e Intervenciones*. Centro de investigación para la Promoción de la Salud, Universidad de Bergen, Noruega.
- Ordoñez, A., Bernal, K. & Nivelo, M. (2011) Prevalencia y factores asociados a conductas agresivas en niños de 61 escuelas rurales de Cuenca México. Tesis previa a la obtención de médico y médica. Facultad de Ciencias Médicas. Universidad de Cuenca. México.
- Osés Bargas, R. M., Duarte Briceño, E. & Pinto Loria, M. (2016) Juegos cooperativos efectos en el comportamiento asertivo en niños de 6º de escuelas públicas. 18(3), 176-186.
- Osornio Callejas, L. (2016) juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco. *Revista científica de sociedad, cultura y desarrollo*, 12(3), 415-431.
- Pachón Moreno, J. O. (2021). Los juegos deportivos escolares como alternativa para la inclusión social desde la clase de educación física1. *Revista Impetus*, 9(2), 113-124. <https://revistas.unillanos.edu.co/index.php/impetus/article/view/403>.

Quispe Rojas, V. M. & León Torres, E. E. (2017). La autoestima. Lima, Perú.

Vera Rivera, J. Romero Villamizar, D. Ortega Parra, J. (2015). Inferencia del juego cooperativo sobre los factores predictivos de la agresividad en estudiantes del grado quinto de básica primaria de la institución educativa normal superior del municipio de Pamplona (Norte de Santander). *Revista de actividad física y desarrollo humano*,

---