



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO

**JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO SOCIO
EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO DEL
DISTRITO DE CHUPA AZÁNGARO, 2024**

**PRESENTADO POR:
JORGE WASHINGTON PAREDES LARICO**

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

JULIACA - PERÚ

2025



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO
JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO SOCIO
EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO DEL
DISTRITO DE CHUPA AZÁNGARO, 2024

PRESENTADO POR:
JORGE WASHINGTON PAREDES LARICO

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
EDUCACIÓN PRIMARIA

APROBADO POR:

PRESIDENTE



Dr. JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA

PRIMER MIEMBRO



Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

SEGUNDO MIEMBRO



Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

ASESOR



Dr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG19



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 055 - 2025-D-SEP-EPG-UANCV/J

Juliaca, 04 de setiembre del 2025

VISTOS:

El expediente N° 2025-007825, presentado por el (la) Egresado (a), **PAREDES LARICO JORGE WASHINGTON**, con DNI N° 01323551, con matrícula N° 1EP00287 de la SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de la Sede Central Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, mediante expediente N° 2025-007825 el (a) Egresado (a), **PAREDES LARICO JORGE WASHINGTON**, ha solicitado asignación de jurados, Fecha y hora de sustentación del Trabajo Académico titulado: **JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO DEL DISTRITO DE CHUPA AZÁNGARO, 2024**, Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG19**,

Que, mediante Resolución Directoral N° 294-2024-SEP-EPG/UANCV se aprueba Y AUTORIZA LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADEMICO) CON Resolución Directoral N° 551-2024-SEP-EPG/UANCV se APRUEBA Y AUTORIZA EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO DEL DISTRITO DE CHUPA AZÁNGARO, 2024**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno del trabajo de investigación conducente a grados y títulos en el Art 28° de la sustentación y estando la opinión favorable del director de la unidad de investigación y el director de la Escuela de Posgrado mediante acta de sorteo de jurado, con Folio N° 0000028, de fecha 02 de setiembre del 2025, se nombra a los miembros del jurado, conforme a lo detallado en el acta

Que, conforme al Art. 66° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV establece que el trabajo académico del posgrado es un trabajo de investigación científica original de la actualidad y de alto valor científico;

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DECLARAR APTO para la Sustentación Presencial del Informe Final de la investigación (TRABAJO ACADÉMICO), del (a) Egresado (a), **PAREDES LARICO JORGE WASHINGTON**, para optar el Título de SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO. - NOMINAR JURADOS para la sustentación presencial y defensa del Trabajo Académico, a los siguientes docentes ordinarios:

Presidente	:	Dr. JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA
Primer Miembro	:	Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR
Segundo Miembro	:	Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA
Asesor	:	Dr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS

ARTÍCULO TERCERO. - PROGRAMAR la Sustentación del Trabajo Académico en mención, la misma que se llevará a cabo conforme al siguiente detalle:

Fecha	:	Jueves, 11 de setiembre del 2025
Hora	:	03:30 p.m.
Local	:	Aula N° 208 – CC3 SEGUNDO PISO - UANCV

ARTÍCULO CUARTO. - El Director de la Escuela de Posgrado queda encargado del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, comuníquese y Archívese.



Dir And-EPG-2025(2)
CARGO (1)
20/09/2025



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 205-2025-SEP-EPG-D/UANCV

Juliaca, 02 de setiembre del 2025

VISTOS:

El expediente N° 2025-006496, Presentado por el (la) Egresado (a): **PAREDES LARICO JORGE WASHINGTON**, con número de DNI 1323551 con código de matrícula N° 1EP00287, quien solicita **cambio del ASESOR** del Informe Final de Investigación (Trabajo Académico) y la aprobación de la Propuesta de Investigación (Trabajo Académico) Títulado: **JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO DEL DISTRITO DE CHUPA AZÁNGARO, 2024** Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG19** Para optar el **TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez".

CONSIDERANDO:

Que, el (la) Egresado (a): **PAREDES LARICO JORGE WASHINGTON**, quien solicita el cambio del **ASESOR**, del Informe Final de Investigación (Trabajo Académico) aprobado con Resolución Directoral No. **551-2024-SEP-EPG/UANCV**, de fecha **26 de noviembre del 2024**, también de la Propuesta de Investigación (Trabajo Académico) aprobado con Resolución Directoral No. **294-2024-SEP-EPG/UANCV**, de fecha **06 de setiembre del 2024** en el que se le asignó como **ASESOR** al (a) **Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON**, el mismo que se cambia por **no tener vinculo laboral con la UANCV**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** al Informe Final de la Propuesta de Investigación (Trabajo Académico).

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N° 0856-2024-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (04) "Ficha de Opinión del Informe Final (Trabajo Académico)"** en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de la Propuesta de Trabajo Académico Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "j" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - **ACEPTAR EL CAMBIO DE ASESOR y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO) Y LA APROBACIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO)** para la **REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN** titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO DEL DISTRITO DE CHUPA AZÁNGARO, 2024**, Presentado por el (la) Egresado (a): **PAREDES LARICO JORGE WASHINGTON**.

ARTICULO SEGUNDO.- **RECONOCER, como ASESOR al (a) Dr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS.**

ARTICULO TERCERO.-**RATIFICAR LA APROBACIÓN Y EJECUCIÓN DEL INFORME FINAL Y PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO)**, para optar el **TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN PRIMARIA** con Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG19**.

ARTICULO CUARTO.- **DISPONER** que la Escuela de Posgrado, Secretaría Académica y Administrativa quedan encargados del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese


UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
.....
Dr. Javier Rómulo Quispe Zapana
DIRECTOR (e)



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°551-2024-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 26 de noviembre del 2024

VISTOS:

El Expediente N°2024-013167 de fecha 25 de octubre del 2024, el (la) egresado (a): **PAREDES LARICO JORGE WASHINGTON** con DNI N°01323551 código de matrícula N°1EP00287 quien solicita Revisión de Informe Final de la Propuesta de Investigación (**Trabajo Académico**); **acorde al Informe N°0856-2024-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (04) Ficha de Opinión del Informe Final de la Propuesta de Investigación (Trabajo Académico)** de fecha 15 de noviembre del 2024, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de Investigación Científica, Tecnológica y Humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N°2024-012398 el (la) egresado (a): **PAREDES LARICO JORGE WASHINGTON** solicita la revisión y aprobación del Informe Final de la Propuesta de Investigación (**Trabajo Académico**) titulado:

JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO DEL DISTRITO DE CHUPA AZÁNGARO, 2024 Línea de Investigación Gestión de la Educación - SEG19 para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en: EDUCACIÓN PRIMARIA.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación **Conducente a Grados y Títulos** plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el **Comité de Investigación** emitió su opinión **FAVORABLE** al Informe Final de la Propuesta de Investigación (**Trabajo Académico**).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (**Trabajo Académico**) del **ASESOR (A): Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON**; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N°0856-2024-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (04) Ficha de Opinión del Informe Final de Propuesta de Investigación (Trabajo Académico)** en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación **Conducente a Grados y Títulos** Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO) para la **REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN**, Titulado: **JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO DEL DISTRITO DE CHUPA AZÁNGARO, 2024** presentado por el (la) Egresado (a): **PAREDES LARICO JORGE WASHINGTON** en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como **ASESOR(a): Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON**.

ARTÍCULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, Secretaría Académica y Administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Leopoldo Venceslao Candón Cari
DIRECTOR (a)



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°294-2024-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 06 de setiembre del 2024

VISTOS:

El Expediente N°2024-09631 presentado por el (la) Egresado (a): PAREDES LARICO JORGE WASHINGTON con DNI N°01323551 código de matrícula N°1EP00287 quien solicita Revisión de Propuesta de Investigación y el INFORME N°0339-2024-UI-EPG-UANCV y el Anexo (02) Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación, fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N°2024-09631 el (la) Egresado (a): PAREDES LARICO JORGE WASHINGTON quien solicita la revisión y aprobación de la Propuesta de Investigación Titulado: JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO DEL DISTRITO DE CHUPA AZÁNGARO, 2024 Línea de Investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN SEG-19, para optar el TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión FAVORABLE a la propuesta de investigación.

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró la propuesta del ASESOR el (la) Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERÓN quien debe estar acreditado y facultado para orientar y ayudar al asesorado en el proceso de elaboración de la propuesta de investigación de acuerdo a la DIRECTIVA N° 004-2019-UANCV-VRAD-OI; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según INFORME N°0339-2024 -UI-EPG-UANCV y el Anexo (02) Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN, titulado: JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO DEL DISTRITO DE CHUPA AZÁNGARO, 2024 presentado por el (la) Egresado (a): JORGE WASHINGTON PAREDES LARICO en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RECONOCER, como ASESOR al (el) (la) Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, la Secretaría Académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Leopoldo Venancesio Conchali Cari
DIRECTOR (e)

DIRECCIÓN EPG, INTERESADO,
C.C./ARCH.
LWCC/mha






14% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 10%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 10%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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


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



METADATOS COMPLEMENTARIOS – UANCV

TITULO DEL TRABAJO ACADÉMICO	
JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO DEL DISTRITO DE CHUPA AZÁNGARO, 2024	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	JORGE WASHINGTON PAREDES LARICO
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	01323551
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0000-2615-1497
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS
Tipo de documento de identidad	DNI
Numero de documento de identidad	02413103
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-8602-3219
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA
Tipo de documento	DNI
Numero de documento de identidad	01324996
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-2532-8921
Miembro Del Jurado 1	
Nombres y apellidos	LUIS CHAYÑA AGUILAR
Tipo de documento	DNI
Numero de documento de identidad	02363034
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-9829-1721



Miembro Del Jurado 2	
Nombres y apellidos	PERCY GONZALO PUMA PUMA
Tipo de documento	DNI
Numero de documento de identidad	02374215
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0631-795X
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG19
Grupo de investigación	No aplica
Agencia de financiamiento	Sin Financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO País: Perú Departamento: Puno Provincia: Azángaro Distrito: Chupa</p> <p>Coordenadas Latitud: 15°06'24.7"S Longitud: 69°59'12.8"W</p> <p>URL maps: https://tinyurl.com/yomo73lj</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Septiembre 2024 – septiembre 2025
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html#3.02.00	<p>Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</p> <p>Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
 ESCUELA DE POSTGRADO
 Dr. Jesús Mamani Mamani
 DIRECTOR
 DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo JORGE WASHINGTON PAREDES LARICO, identificado con DNI Nro. 01323551 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN PRIMARIA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO DEL DISTRITO DE CHUPA AZÁNGARO, 2024

Asesorado por: Dr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 29 de septiembre del 2025

Firma del Asesor (obligatoria)

FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A mi amada esposa, cuya paciencia, amor y apoyo han sido invaluable para mí en cada paso de este viaje. Gracias por ser mi compañera y por darme la fuerza para seguir adelante durante los desafíos más difíciles. A mis hijos, mi mayor inspiración y mi razón de ser, gracias por toda la alegría que traen a mi vida y por el impulso para perseguir cada objetivo. Dedico este trabajo a ustedes. Con amor y aprecio, les agradezco.



AGRADECIMIENTO

A la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez por todo el apoyo brindado durante el desarrollo de este trabajo y por darme la oportunidad de continuar mi formación académica y profesional.

Mi más sincero agradecimiento al Dr. Alfredo Samuel Machaca Calderón por su orientación y dirección invaluable a lo largo de este proceso. Su conocimiento y experiencia, junto con su constante disposición para ayudarme, fueron fundamentales para la culminación de este trabajo.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. DATOS GENERALES	13
1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	16

CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL.....	18
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18

CAPITULO III

MARCO TEÓRICO

3.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN	19
3.1.1. A nivel internacional.....	19



3.1.2. A nivel nacional.....	24
3.1.3. A nivel local.....	30
3.2. BASES TEÓRICOS.....	35
3.3. MARCO CONCEPTUAL.....	57
CAPÍTULO IV	
PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO	
4.1. METODOLOGÍA.....	62
4.1.1. Tipo de investigación	62
4.1.2. Nivel de investigación	62
4.1.3. Población y muestra.....	63
4.1.4. Muestra y método de muestreo	63
4.1.5. Diseño de investigación	64
4.1.6. Técnicas	64
4.1.7. Instrumentos.....	64
4.2. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	65
4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	73
CONCLUSIONES.....	76
RECOMENDACIONES	77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
ANEXO 01.....	84



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de Estudiantes.....	63
Tabla 2 Muestra de Estudiantes	64
Tabla 3 Resultados del Pre test sobre Autorregulación en estudiantes	65
Tabla 4 Resultados del Post test sobre Autorregulación en estudiantes	66
Tabla 5 Resultados del Pre test sobre Motivación en estudiantes	68
Tabla 6 Resultados del post test sobre Motivación en estudiantes.....	69
Tabla 7 Resultados del Pre test sobre Empatía en estudiantes.....	71
Tabla 8 Resultados del Post test sobre Empatía en estudiantes	72



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados del Pre test sobre Autorregulación en estudiantes	65
Figura 2 Resultados del post test sobre Autorregulación en estudiantes	66
Figura 3 Resultados del Pre test sobre Motivación en estudiantes	68
Figura 4 Resultados del post test sobre Motivación en estudiantes	69
Figura 5 Resultados del Pre test sobre Empatía en estudiantes	71
Figura 6 Resultados del Post test sobre Empatía en estudiantes	72



RESUMEN

El presente estudio tuvo como **objetivo** determinar cómo los juegos cooperativos repercuten en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N.º 72129 de Chocco, distrito de Chupa – Azángaro, 2024. **La investigación** se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de tipo básico y nivel explicativo, orientado a analizar la relación entre la estrategia pedagógica aplicada y las dimensiones socioemocionales de los estudiantes. La población estuvo conformada por 125 estudiantes, de los cuales se trabajó con una muestra de 21 estudiantes, seleccionados mediante muestreo censal. Para la obtención de datos se utilizó la observación, tomando como instrumento la lista de cotejo aplicada en dos momentos: pre test y post test. **Resultados.** Tras la aplicación de los juegos cooperativos se evidencian mejoras significativas en las tres dimensiones analizadas. En la autorregulación, el nivel alto pasó de 14.3% a 57.2%; en la motivación, el nivel alto se incrementó de 19% a 61.9%; y en la empatía, el nivel alto aumentó de 14.3% a 61.9%. Estos datos muestran un cambio positivo en las habilidades socioemocionales de los estudiantes y un descenso en los niveles bajos de cada dimensión. **Se concluye** que los juegos cooperativos constituyen una estrategia pedagógica efectiva para potenciar el desarrollo socioemocional de los estudiantes, al fortalecer la autorregulación, incrementar la motivación y fomentar la empatía, favoreciendo un aprendizaje integral y una convivencia escolar basada en la cooperación y el respeto mutuo.

Palabras claves: Juegos, cooperativos, habilidades, socioemocionales.



ABSTRACT

The present study aimed to determine how cooperative games impact the socio-emotional development of students at Primary School No. 72129 in Chocco, Chupa-Azángaro district, 2024. The research was framed within a quantitative approach, of a basic type and explanatory level, aimed at analyzing the relationship between the applied pedagogical strategy and the socio-emotional dimensions of the students. The population consisted of 125 students, of which a sample of 21 students was worked with, selected through census sampling. Observation was used as a data collection technique, using the checklist as an instrument applied at two moments: pre-test and post-test. The results showed significant improvements after the application of cooperative games in the three dimensions analyzed. In self-regulation, the high level went from 14.3% to 57.2%; In motivation, the high level increased from 19% to 61.9%; and in empathy, the high level increased from 14.3% to 61.9%. These variations reflect a positive change in students' socioemotional skills, significantly reducing the low levels in each dimension. It is concluded that cooperative games constitute an effective pedagogical strategy for enhancing students' socioemotional development by strengthening self-regulation, increasing motivation, and fostering empathy, promoting comprehensive learning and school coexistence based on cooperation and mutual respect.

Keywords: Games, cooperatives, skills, socio-emotional.



INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo, la utilización de juegos cooperativos es clave, puesto que favorecen la interacción y el trabajo conjunto de los alumnos. Estos tipos de juegos, que giran en torno a la actividad conjunta y la participación de cada uno de los jugadores, centran su atención en la consecución de las metas que se establecen. Esta actividad genera empatía, respeto, cooperación y resolución pacífica de conflictos. A diferencia de los juegos competitivos, en los juegos cooperativos, cada uno de los participantes puede ser protagonista, y, al contrario de estos, se obtiene un clima de inclusión, integración y trabajo conjunto.

En la formación integral de los alumnos, el desarrollo emocional condiciona el resto de los componentes. Esta incluye, inicialmente, el reconocimiento, la comprensión, y el ajuste de la propia emocionalidad, y está, también, asociada a la capacidad de establecer relaciones y vínculos sanos y empáticos con los demás. Por esto, la resolución de problemas en el ámbito escolar, en el contexto de relaciones interpersonales, se hace de forma flexible y adaptable cuando hay desarrollado un alto nivel de inteligencia emocional, la cual se asocia al bienestar y al éxito académico.

Los juegos cooperativos son importantes en el desarrollo social y emocional de los alumnos, ya que brindan una oportunidad para practicar y ampliar sus habilidades sociales en un ambiente seguro y divertido. A través de estos juegos, los estudiantes adquieren habilidades de comunicación, expresión emocional, resolución de problemas y trabajo en equipo. Además, estos juegos cooperativos son vitales para el desarrollo de la empatía y el reconocimiento de la colaboración y la asistencia, fomentando una atmósfera de aprendizaje amigable, inclusiva y socialmente motivadora.



En el primer capítulo, se describe la fundamentación del problema, la justificación y la importancia que la investigación de referencia tiene. En el segundo capítulo, se plantean los objetivos, tanto generales como específicos. En el tercer capítulo, se discute la relevancia del marco teórico, con particular énfasis en los antecedentes que son fundamentales, los principios teóricos y los fundamentos conceptuales que han orientado la investigación realizada, y la importancia del marco teórico. En el cuarto capítulo, se presenta la planificación, la ejecución y el resultado del trabajo académico, seguido del cierre del trabajo, que incluye las conclusiones y recomendaciones.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. DATOS GENERALES

1.1.1. Título del trabajo académico

JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO DEL DISTRITO DE CHUPA AZÁNGARO, 2024

1.1.2. Duración

Inicio: 15 abril 2024

Finaliza: 15 de julio 2024

1.1.3. Responsable

JORGE WASHINGTON PAREDES LARICO

1.1.4. Estudiantes

21 estudiantes



1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Durante los últimos años se ha visto el interés por el desarrollo socioemocional en estudiantes a nivel global, en distintas dimensiones. A partir de investigaciones, el desarrollo de habilidades sociales, tales como empatía, la resolución de conflictos, la comunicación efectiva, entre otras, ha sido sinónimo de éxito, ya sea personal como académico. Aún así, a pesar de los esfuerzos, la gran mayoría de instituciones continúan sufriendo en la integración efectiva de programas de desarrollo socioemocional en sus currículos. En los entornos educativos en el rural estos problemas se ven agravados por la escasez de recursos, la insuficiencia de la infraestructura básica, así como la falta de personal calificado. Por esto se hace urgente desarrollar metodologías como los juegos cooperativos, que fomentan el desarrollo de estas habilidades en situaciones donde se presentan conflictos de índole estructural y social más marcados.

El Ministerio de Educación en el Perú ha comenzado a priorizar el desarrollo socioemocional de los estudiantes en los últimos años, al igual que el impacto de las políticas educativas ha comenzado a influir en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Sin embargo, las diferencias entre entornos educativos urbanos y rurales siguen siendo profundas. Donde los educadores y estudiantes rurales ubicados en la región de Puno, por ejemplo, enfrentan desafíos fundamentales relacionados con el cultivo de materiales educativos y el acceso a programas especializados. El uso de estrategias de enseñanza innovadoras como los juegos cooperativos que buscan cultivar el desarrollo socioemocional de los estudiantes puede ser una herramienta muy útil. Pero el impacto de estas estrategias de enseñanza innovadoras y su implementación a nivel nacional, sigue siendo limitado debido a la falta de capacitación y materiales didácticos inadecuados.



Los estudiantes que asisten a la educación primaria están experimentando una amplia variedad de desafíos que impactan las capacidades de los educadores de primaria para apoyar a los estudiantes. La falta de interacción social, el control emocional inadecuado, la falta de disposición para trabajar en equipo en los estudiantes, por lo tanto, impactan el ambiente de aprendizaje, y así son los desafíos que se enfrentan en la Institución Educativa Primaria N°. 72129 ubicada en el distrito de Chupa -Azángaro. Y estos son los desafíos que impactan a los estudiantes en el nivel educativo primario.

Por parte de los juegos cooperativos, la evaluación de las actividades lúdicas de la clase muestra que estas están más orientadas a la competencia individual que a la cooperación entre grupos. Esto limita el refuerzo de la cooperación, la resistencia a la colaboración, la participación activa, el reconocimiento y el respeto de las diferencias, el respeto a las diferencias, y la diversión que a veces se opaca por tensiones o conflictos de la actividad lúdica.

Por parte del desarrollo socioemocional, se evidencian dificultades que consisten en tres grandes áreas: la autorregulación, en la que varios estudiantes no controlan impulsos, no respetan turnos y no manejan la frustración. En la motivación, la disposición al aprendizaje es baja y la indiferencia, el desánimo y el escaso interés en las actividades se evidencian. Por último, en el área de la empatía, un gran número de niños presentan dificultades para comprender a los otros, reconocer y respetar sus diferencias y apoyar a un compañero.

La imposición de tales limitaciones pone de manifiesto un problema educativo que resulta de la escasa oferta de planificación didáctica que contemple el juego como una práctica potenciadora de los aprendizajes sociocomunales. En este



sentido, los juegos de cooperación pueden considerarse una metodología alternativa con el potencial de transformar las dinámicas de un aula en el fomento de la colaboración, el respeto y la solidaridad, y en la autorregulación, la motivación, y la empatía de los estudiantes.

1.1. Justificación de la investigación

Justificación teórica, el desarrollo de las competencias socioemocionales, como saber gestionar las emociones, establecer vínculos sanos, y tomar decisiones responsables, es fundamental para un aprendizaje integral. En un sentido teórico, el aprendizaje de habilidades para la vida mediante la pedagogía activa se fundamenta en el uso de juegos cooperativos, ya que estos generan interactividad y colaboración. Por el desarrollo de competencias como la empatía, la autorregulación, la y resolución de conflictos, el desarrollo socioemocional y las dinámicas cooperativas se integran como un ejercicio de justificación teórica en el presente estudio. La interactividad de las dos dimensiones y el enfoque lúdico ofrecen una comprensión de las relaciones y el impacto que las actividades lúdicas tienen en la socialización y la emotividad de los estudiantes, ayudando a la construcción de prácticas pedagógicas a partir de la investigación.

Justificación práctica. Desde el enfoque de la investigación educativa y el contexto rural, en este caso el distrito de Chupa, el estudio se justifica aun con mejoras que se pueden realizar. Un objetivo práctico de esta investigación es que los profesores cuenten con insumos de docencia que les permitan trabajar, a través de juegos de cooperación, el desarrollo de las competencias socioemocionales. La investigación pretende poner de manifiesto que la dinámica de los juegos de cooperación y la práctica de juegos propuestos Goblet, López y Lieder, 2016,



aportan a la mejora de la convivencia escolar, la cohesión grupal, y el bienestar de las personas que integran un grupo, generando un cambio en el aula y a nivel comunitario. Los resultados permitirán el diseño de programas y actividades en función a las características y necesidades de los estudiantes de la zona, y la práctica educativa, incrementando el vínculo entre la teoría y la práctica.

Justificación metodológica. Por lo que respecta la metodología, la presente investigación se propone un enfoque descriptivo, dado que busca analizar y describir la relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo socioemocional en estudiantes de educación primaria. Este enfoque describe las características, dimensiones y efectos de las dinámicas cooperativas en el entorno escolar, además de brindar una comprensiva visión del impacto que tienen en el desarrollo escolar. En cuanto a la investigación, se utiliza como metodología la observación de las actividades lúdicas, el registro sistemático de las conductas y el uso de instrumentos que evalúan las dimensiones de las variables y la interacción de ambas. De esta forma se busca establecer evidencia que facilite el análisis para que se presente un cuadro completo y permita la fundamentación de posteriores acciones de tipo educativo, que estén sustentadas en la investigación, que adopten la forma de propuestas educativas.



CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

OG. Determinar cómo los juegos cooperativos repercuten en el desarrollo emocional en estudiantes de la Institución Educativa Primaria 72129 Chocco del distrito de Chupa Azángaro, 2024.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE1. Describir la influencia de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la autorregulación en estudiantes.

OE2. Identificar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la motivación en estudiantes.

OE3. Conocer la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la empatía de los estudiantes.



CAPITULO III

MARCO TEÓRICO

3.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. *A nivel internacional*

Ylarragorry (2018). Las actividades agradables y su relación con las habilidades sociales. Esta investigación destaca la importancia del contenido agradable en el desarrollo social de los niños. El desarrollo social de un niño es crucial para su integración efectiva en la comunidad y el desarrollo global. Una habilidad social es la capacidad de un individuo para relacionarse con otros y comprender y gestionar las interacciones. Estas habilidades son necesarias para la convivencia y son la base de la interacción social. Dentro de la investigación de las habilidades sociales, es importante políticas de enseñanza en los centros educativos. Instruir a los niños desde pequeños les facilita el desarrollo del control necesario para el ajuste a las demandas de interacción de diferentes contextos. Por esto, las habilidades sociales deben desarrollarse desde la primera infancia y a lo largo de la vida. Una de las maneras es a través de los Entretenimientos Agradables. Por esto la presente investigación se planteó conocer las variables. En cuanto a las variables, la investigación en relación a esto fue de carácter exploratorio y descriptivo.



La prueba seleccionada fue seleccionada cuidadosamente en la evaluación de niños para el tercio de los estudios realizados en una institución abierta en Seguí, Entre Ríos. Esto se hizo con una cohorte de 14 niños, de 8 a 9 años y representando ambos géneros. Para el procedimiento de recolección de información, por un lado, se realizó una encuesta recientemente y tras la mediación del programa de Diversiones Agradables. El instrumento utilizado es la versión en español de CABS de Wood y Michelson (1979), que indaga sobre comportamientos seguros como comportamientos socialmente inapropiados restringidos como la agresión o el desapego. Contiene 27 situaciones y para cada una, un niño debe elegir una de cinco posibles respuestas que reflejan su comportamiento social periódicamente. Una respuesta es excepcionalmente pasiva, una es algo pasiva, otra es asertiva, una es mayormente enérgica y otra es excepcionalmente enérgica. De esta manera, se proporciona un rango total, desde indiferente hasta enérgico e incluyendo asertivamente. Se realizó durante aproximadamente tres meses, dos veces por semana durante 40 minutos cada vez.

El análisis cuantitativo de los resultados pudo demostrar la mejora en la atención, animosidad y comportamientos sociales de obstrucción. Los niños evaluados presentaron actitudes alteradas de comportamientos sociales, agresivos y reprimidos, donde la intervención de las diversiones agradables disminuyó completamente la agresión y se convirtieron en comportamientos seguros. Por lo tanto, se probó la hipótesis que certifica que las diversiones agradables dentro del ámbito de los niños de 8 y 9 años.

Benalcazar et al (2024) El papel del juego en la mejora de las habilidades sociales: Una auditoría bibliográfica. El documento presenta un enfoque hipotético sobre el papel del juego en la mejora de las habilidades sociales. El objetivo es



evaluar el impacto del juego placentero en el desarrollo de habilidades sociales. El enfoque tomado respecto a esta consideración fue hipotético y a través del método de auditoría bibliográfica, que consta de tres pasos. El primer paso fue la lluvia de ideas, donde se planteó la pregunta: ¿Cuál es el impacto del juego contenido en el desarrollo de habilidades sociales? El segundo paso fue la exploración de datos, que consistió principalmente en investigación de campo y artículos de la revista lógica Scielo, y del Investigador de Google. Por último, a través de un marco de recopilación y organización bibliográfica, pasamos a la estrategia de examen de contenido que tenía como objetivo sintetizar los datos más relevantes y resultó en una declaración sobre la conclusión. Se podría concluir que el juego placentero puede servir como una estrategia de enseñanza clave para el desarrollo de habilidades educativas, así como sociales en los aprendices. Al considerar el impacto de un juego agradable, podemos concluir que estimula un nivel significativo de interacción social y, en consecuencia, puede ser un generador de valores positivos en las relaciones interpersonales.

Navarro R., (2017) Juegos colaborativos: efectos sobre la motivación, las necesidades psicológicas básicas y el placer en la educación primaria. Este estudio tuvo como objetivo determinar el efecto de una unidad didáctica centrada en el juego cooperativo en la motivación autodeterminada en los estudiantes. Se utilizó un diseño de cuasiexperimento controlado con pruebas de entrada y salida. Participaron en la investigación 104 escolares de Lugo, España, con una edad promedio de 10.29 (\pm 0,62). El grupo de control estuvo constituido por 50 estudiantes y el grupo experimental por 54. Se utilizó un cuestionario ad hoc que ya había sido utilizado en investigación previa para evaluar la motivación, las necesidades psicológicas básicas y el disfrute. El estudio mostró beneficios en



varias áreas, tales como: motivación intrínseca ($p < 0.001$), motivación externa ($p = 0.044$), desmotivación ($p = 0.014$), relaciones interpersonales ($p = 0.004$), autonomía percibida ($p < 0.001$), disfrute ($p = 0.021$). Estos resultados sugieren que el uso de unidades o programas didácticos que utilicen el juego cooperativo en el aula de educación física logran una motivación autodeterminada en los escolares.

Sáez O. (2018) Abordar los conflictos motores mediante la utilización de juegos cooperativos en educación primaria. Este estudio analizó los tipos de conflictos motores (MC) que aparecieron en una intervención educativa basada en juegos cooperativos en clases de Educación Física en una escuela primaria. Se planteó como objetivo medir el índice de intensidad de estos conflictos motores, como una herramienta didáctica, para el fortalecimiento de la armonía escolar. A lo largo de un curso, participaron 43 alumnos (22 niñas y 21 niños). Se evaluaron 42 clases de Educación Física, en las que se propusieron 117 juegos cooperativos y se registraron 319 interacciones. Uno de los hallazgos destacados es la utilidad del índice de conflictividad como recurso didáctico para la promoción de la convivencia en el escolar.

Mairal L. (2022) El juego colaborativo e inclusivo durante el recreo como catalizador para el fomento de las habilidades sociales en los niños. La observación de actitudes y comportamientos excluyentes durante el recreo impulsó la creación de la iniciativa "Recreo Cooperativo e Inclusivo". Este artículo busca promover el conocimiento del proyecto y al mismo tiempo ofrecer conocimientos teóricos sobre su papel en el fomento del desarrollo de habilidades sociales y el aprendizaje de los niños participantes. Los hallazgos indican que los "recreos cooperativos e inclusivos" mejoran las habilidades sociales tanto de niños como de niñas por varias razones clave: a) promueven la inclusión de diversos elementos de juego; b) utilizan



el juego para fomentar la interacción entre pares; c) los niños viven de forma directa el proceso de socialización y d) el recreo se acompaña de juego y libertad, lo que lo convierte en un contexto idóneo para la socialización.

Johnson & Johnson (2019) El impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de primaria se lo propuso investigar, entre otros, en un estudio, Johnson y Johnson, en Canadá, en el año 2019. A lo largo de 12 semanas de un enfoque cuasiexperimental de dos grupos, el grupo que trabajó en las dinámicas de grupo se desarrolló como control y el otro se desarrolló de manera experimental. En el grupo de trabajo experimental, se desarrolló de manera notable el enfoque, la empatía, la resolución de conflictos, la cooperación, el trabajo en equipo y varias otras habilidades socioemocionales que el trabajo en equipo requiere. Estos resultados, en el entorno educativo, dan suficiente evidencia de que los juegos cooperativos se configuran como una herramienta fundamental en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales.

Smith & Taylor (2020) Investigaciones realizadas en Australia, evaluando el impacto en el bienestar emocional de niños de 8 a 10 años de edad, implementando estrategias lúdicas cooperativas. Para el análisis se utilizó una metodología mixta que incluía entrevistas, observaciones, y el análisis de encuestas de estudiantes y docentes. Se observó un incremento en la autoestima y en la eficacia para el manejo de emociones. Los autores se atrevieron a concluir que el uso de juegos cooperativos mejora la inclusividad y la seguridad emocional de un recinto escolar.

Martínez, & García (2021) Impacto de los Juegos Cooperativos en la Resolución de Conflictos Escolares en España tuvo como propósito investigar el efecto de los Juegos Cooperativos en la resolución de conflictos en alumnos de



educación primaria. Con el enfoque cualitativo, trabajaron con grupos focales con estudiantes de 10 años durante un semestre escolar. Los resultados mostraron que, después de implementar actividades lúdicas de carácter cooperativo, los conflictos entre iguales se redujeron en un 40%. En la conclusión, se puso de manifiesto que la resolución de conflictos de este tipo constituye una valiosa estrategia en el terreno de la educación, en el cual se requieren interacciones más saludables.

Nakamura, & Tanaka (2022) Habilidades Socioemocionales a través del Juego en Escuelas de Japón, estudió el impacto de juegos cooperativos sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de primaria, en Japón. Un grupo de investigadores, bajo un diseño de investigación longitudinal, durante un año, observó a un grupo de estudiantes. Se obtuvo un progreso significativo en las dimensiones de comunicación y en el trabajo en equipo. Los autores subrayan que tales dinámicas resultan de especial eficacia en culturas escolares que enfatizan y dan preeminencia a la disciplina y el trabajo colaborativo.

Brown & Green (2021) Efectividad de los Juegos Cooperativos en la Inclusión Escolar en el Reino Unido, el objetivo fue estudiar la efectividad de los juegos cooperativos. A través de un diseño experimental con observaciones sistemáticas, se llevaron a cabo registros de interacción antes de la intervención y después de esta. Los resultados mostraron un aumento en la participación de estos estudiantes en actividades grupales y una disminución del aislamiento. Se concluyó que los juegos cooperativos ayudan a la integración y a la consolidación de la cohesión grupal en el aula.

3.1.2. A nivel nacional

Caceres & Ibarra (2023) Juegos colaborativos en el crecimiento social y



emocional de niños de cuatro años en el IE No. 300-Ocopilla. El término 300-Ocopilla hace referencia a una entidad o designación específica que puede abarcar diversos significados según el contexto. Este estudio se planteó el objetivo de determinar cómo los juegos cooperativos inciden en el crecimiento socioemocional de los niños de cuatro años. Utilizando un enfoque experimental con un diseño cuasiexperimental, se trabajó con una muestra de 47 bebés. El muestreo fue no probabilístico y los datos se recolectaron a través de observación. Para el socioemocional se elaboró una lista de verificación y en su construcción se incorporaron los conocimientos de diferentes colaboradores en el área. Para confirmar la hipótesis inicial, se utilizó la prueba de Chi cuadrado (χ^2) con los datos obtenidos en las pruebas de entrada y salida. La evaluación posterior a la prueba mostró que la proporción de estudiantes en el nivel bueno aumentó un 38%, mientras que aquellos en el nivel regular se redujeron en un 4%. Esto permite concluir que el uso de juegos cooperativos, así como la frecuencia propuesta en la programación, realmente apoya el desarrollo socioemocional de los niños de 4 años en la institución educativa. Número 300 - Ocopilla.

Ordoñez (2017) El impacto de los juegos cooperativos en el mejoramiento de la motricidad gruesa en niños - Huancayo. Esta investigación busca la elaboración de juegos colaborativos que sirvan para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes. Se supo un enfoque explicativo con un diseño preexperimental longitudinal. Es decir, se realizó una prueba inicial, luego se aplicaron sesiones de juego cooperativo, y finalmente se realizó una prueba de cierre. En este caso, dos variables. Primero, los juegos cooperativos de Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (2001), que presentan un conjunto de libertades que fomentan la cooperación, el entusiasmo, y la ayuda mutua. En segundo lugar, las habilidades



motoras gruesas propuestas por Comellas y Perpinyá (2003), el control y movimiento del cuerpo con un conjunto de músculos que se agrupan, y para un niño en desarrollo estas experiencias son importantes para el desarrollo de las habilidades y destrezas que precisan. En este caso, el equilibrio estático y dinámico, la coordinación de las habilidades visomotoras y dinámicas, el tono muscular, así como las respiraciones y relajaciones son técnicas que se consideraron. Por esa razón, la investigación que se propuso tuvo un enfoque hacia los estudiantes de primer grado de la I. E. En el caso de la Ocopilla que se ubica en Huancayo, se contabilizó un total de 172 estudiantes que se distribuyen en 7 secciones, lo que definió la población general de estudio. A partir de muestreo de tipo no probabilístico, se tomó como tamaño de la muestra 50 estudiantes, considerando de las secciones "B" y "G" aquellos niños y niñas que acudían a la escuela y que presentaban problemas con las habilidades motoras gruesas. El estudio tuvo el objetivo general de determinar el efecto que los juegos cooperativos desarrollan en las habilidades motoras gruesas de los estudiantes. En la investigación identificada con el código "31542" se analizó el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes de primer grado. Fue necesario formular y validar la hipótesis de que dichos juegos generan un efecto positivo en los estudiantes tanto en la fase previa a la implementación de los juegos como en la fase posterior. "31542" Ocopilla - Huancayo ($t = 17.790$; $p < 0.000$ y $p < 0.05$).

Cabrera & Chahuayo (2019) Los juegos cooperativos y su impacto en el desarrollo de habilidades sociales en los niños. En metodología, este estudio utilizó un diseño no experimental, con un primer enfoque en investigación descriptiva y luego un análisis correlacional. Se realizó un estudio de campo y una revisión de



literatura pertinente. El estudio de caso incluyó la administración de la institución, dos educadores y un grupo de 40 estudiantes, 20 niños y 20 niñas, de 4 y 5 años de la Asociación de Educación Privada "SEMILLITAS DEL FUTURO". La validez de los instrumentos fue realizada por evaluación de expertos y la confiabilidad de los instrumentos fue testeada por el alfa de Cronbach. Esto fue basado en un estudio piloto realizado en el jardín de infancia mencionado. Los datos obtenidos de la encuesta y lista de verificación fueron analizados con estadística descriptiva, y los resultados se presentaron en tablas de frecuencia, porcentajes y gráficos. Este análisis condujo a la formulación de conclusiones y recomendaciones que guiaron el juego cooperativo y el fortalecimiento de la investigación de habilidades sociales fundamentales con niños de 4 y 5 años en la I. Asociación Educativa EP "Semillas del Futuro" ubicada en Curahuasi. Los resultados serán útiles para quienes están a cargo de dirigir las sesiones de una manera más dinámica y atractiva. Los principales beneficiarios fueron los niños y los profesores locales que apreciaron el valor del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales.

López (2017) Utilizar el juego cooperativo para disminuir conductas agresivas en niños de Piura. Este estudio enfatiza el contexto del problema que hemos destacado en el caso de las conductas agresivas que presentan en la región Piura los niños en edad preescolar. Esta investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y se clasifica dentro de la investigación experimental, concretamente dentro de la investigación explicativa. Esta investigación adoptó un diseño preexperimental. La población y la muestra son iguales, están constituidas por 22 estudiantes de ambos sexos. La agresividad se midió con un checklist de 15 ítems. La importancia de la investigación expuesta en la siguiente sección incluye la perspectiva teórica, la práctica, la educativa y la metodológica. También define



el alcance del estudio, los objetivos que se propone, las conductas agresivas en el contexto de los juegos cooperativos, y el contexto general del estudio. Posteriormente, plantea un plan de juegos cooperativos en el que se incorporan varias estrategias educativas orientadas a la disminución de conductas agresivas de los estudiantes. Similarmente, se documentó la disminución de conductas agresivas en los niños a través de la realización de juegos cooperativos.

Borja (2017) Iniciativa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de tres años de una institución educativa pública – Trujillo, 2017. Sin embargo, 102 niños, entre niños y niñas, conformaron el grupo de estudio. Para la evaluación de las habilidades sociales, se utilizó un instrumento. El resultado de confiabilidad se corroboró con tres educadores de reconocimiento en el área y resultó consistente. En el grupo experimental el 50% de los niños se desempeñó en el nivel regular en el pre test, y esta cifra aumentó, en el post test, a 64% en un nivel bueno, reflejando un resultado positivo de la aplicación de los juegos cooperativos. El grupo control exhibió, en ambas pruebas, el pretest y posttest, un desempeño positivo, con puntajes de 44% y 48% respectivamente. La ganancia en el grupo experimental fue notable, con un incremento en el puntaje de 8.5, al partir de 20.8 en el pre test y llegar a 29.3 en el post test. El control, en cambio, partió de 26 en el pre test, con un ligero descenso a 25.9 en el post test, exhibiendo un decremento de 0.1.

Huamán & Pérez (2019) Juegos cooperativos y desarrollo de la empatía en estudiantes de primaria en Lima. La finalidad es determinar la incidencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la empatía en estudiantes de primaria. Con un enfoque de diseño cuasiexperimental, se trabajó en 10 semanas con 2 grupos de estudiantes (uno como grupo de control y el otro como grupo experimental). Se



encontró que el grupo experimental comprendía y compartía las emociones de los demás en un grado más avanzado que el grupo de control, demostrando el impacto de la intervención. Se establecerá que, dentro del contexto del sistema educativo en el país, los juegos cooperativos como estrategia se manifiestan en el desarrollo de la empatía.

Ccalla & Pineda (2020) El estudio en Cusco buscó el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo socioemocional de escolares de educación primaria. Para ello, se asumió un enfoque cualitativo, en el cual se entrevistó y se realizó observación participante en una cohorte de 25 niños. Se encontró que, en el transcurso de las actividades lúdicas, se produjo avances en la adquisición de habilidades de autocontrol y resolución de conflictos. Para los autores, esto se debe a que las dinámicas lúdicas influyen positivamente en el desarrollo de las competencias socioemocionales y el fortalecimiento de un clima escolar favorable.

Quispe & Medina (2021) En Arequipa, se centró en determinar hasta qué punto la integración de juegos cooperativos influye en la inclusión de estudiantes con discapacidades en aulas regulares de primaria, empleando un diseño descriptivo que involucró encuestas distribuidas a los maestros, seguidas de la observación de comportamientos de los estudiantes durante actividades grupales. Los hallazgos indicaron un cambio positivo en la participación y aceptación de estudiantes con discapacidades por parte de sus compañeros. Los autores concluyeron que los juegos cooperativos promueven efectivamente la inclusión dentro del entorno escolar.

Ramos & Torres (2022) Los juegos cooperativos y la resolución de conflictos escolares Piura tienen como objetivo evaluar la efectividad de los juegos



cooperativos para la resolución de conflictos entre los escolares de la primaria. Se utilizó una metodología mixta, que consistió en el uso de encuestas y observaciones de campo, durante 8 semanas. Se encontró una disminución del 30% de los conflictos interpersonales y un incremento en la cooperación grupal. Por lo tanto, los autores entienden que el uso de estas dinámicas es eficiente para el mejoramiento de una convivencia armónica en el aula.

Cáceres & Mamani (2023) Individuos en Puno analizaron la interrelación de variables en una investigación acerca de las relaciones entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de primaria. Adoptando un enfoque cuantitativo mediante la administración de una encuesta sobre la integración de juegos cooperativos de 12 semanas antes y después del programa. Los hallazgos clave mostraron una mejora marcada e incluso el potencial más significativo de ganancia en comunicación asertiva y trabajo en equipo. Por lo tanto, los usuarios del estudio afirmaron el impacto necesario y vital de tales actividades en el desarrollo de habilidades sociales en entornos escolares.

3.1.3. A nivel local

Carcausto & Rizalaso (2017)

Quiñonez (2021) En 2017, una investigación realizada en IEI N° 275 "Llavini" Puno tuvo como objetivo evaluar el impacto de los juegos cooperativos en la inteligencia emocional, con la hipótesis principal sugiriendo que los juegos cooperativos mejoran moderadamente la inteligencia emocional. Para el estudio, se utilizó un enfoque experimental, incorporando un diseño pre-experimental con un único grupo como entidad experimental. En cuanto a la recolección de datos, se utilizaron un pretest y un post test. Las 20 actividades de aprendizaje a través de



las cuales se implementaron las hipótesis fueron analizadas estadísticamente con Microsoft Excel 2016. Más específicamente, se realizó una prueba t para muestras apareadas para medir el nivel de significancia de las diferencias en medias, que se fijó en $\alpha = 0.05$ para evaluar las diferencias. El estudio concluyó que los juegos cooperativos impactan en las mejoras de la inteligencia emocional en los niños. Antes de la prueba, el 60% de los participantes, tanto niños como niñas, se encontraban en el rango "B" de la escala de calificación, lo que indica que estaban en la etapa de desarrollo. Los resultados de las evaluaciones posteriores al experimento mostraron que el 90% de los niños alcanzaron la calificación "A", indicador de logro esperado.

Condori 2021) Juegos colaborativos para desarrollar la motricidad gruesa en niños. Los niños desde su nacimiento expresan su motricidad gruesa al relacionarse con los demás. Los niños van coordinando sus movimientos y determinando el grado de equilibrio que debe estar presente. Faltan estudios que se enfoquen en el desarrollo motor grueso para que las personas puedan expresarse mediante el movimiento. En el ámbito de la teoría, el impacto de los juegos cooperativos tiene el potencial en gran medida de ayudar a la incorporación, equilibrio y conciencia corporal, de esta manera se facilita el avance de la motricidad gruesa. Como objetivo principal nos planteamos investigar el impacto de la incorporación de juegos cooperativos en la motricidad. En esta investigación utilizamos un enfoque cuantitativo explicativo de diseño preexperimental con mediciones antes y después de la prueba. En el estudio participaron 16 niños de 5 años a quienes se les pasó un formulario de observación. Se aplicaron pruebas estadísticas no paramétricas de acumulación. En relación con los resultados, se pudo determinar que después de la propuesta de enseñanza de juegos



cooperativos, la mayoría de los niños alcanzaron el nivel de logro esperado. A diferencia de los resultados obtenidos antes de la prueba, donde la mayoría se encontraba en una etapa preliminar, los hallazgos mostraron que el impacto de usar juegos cooperativos como estrategia de enseñanza mejoró significativamente las habilidades motoras gruesas de los niños de cinco años en Huancané.

Rivera (2022) En Puno, los juegos cooperativos desarrollan la motricidad gruesa de los niños. El interés de esta investigación fue evaluar el impacto de los juegos cooperativos Denso en los niños. Con respecto a la investigación, fue de tipo cuantitativa, bajo el nivel de explicación, y diseño de tipo experimental. La recopilación de datos fue realizada bajo el modelo de observación principal, utilizando una lista de verificación como instrumento. La investigación fue realizada sobre una población de 43 alumnos. La prueba de instrumento fue realizada con evaluadores de expertos y se realizó una prueba piloto con diez niños y niñas de 4 años. La prueba inicial frente a los niños reveló una competencia inicial del 45%, lo cual planteaba una necesidad en la coordinación y equilibrio de los niños con respecto a los patrones de salto, que de manera importante, forman parte de las habilidades de motricidad gruesa. A pesar de esto, después de la evaluación posterior, se observó que los niños habían alcanzado un 75% de nivel de logro, lo que evidenció un notable incremento en la coordinación.

Zea (2019) Taller sobre juego lúdico y potenciación de habilidades sociales en niños. Este estudio tuvo como objetivo principal la evaluación de la funcionalidad de un Taller de Juegos. La población íntegra del estudio tuvo un total de 120 niños, y la muestra estuvo compuesta por 22. Se utilizó un diseño de tipo preexperimental y se aplicaron métodos cuantitativos. La evaluación de hipótesis se sustentó en el análisis de la estadística descriptiva e inferencial, en particular la prueba de



Wilcoxon. Se registró un margen de error de 0.000, lo que respalda la validez y significancia de la prueba. De acuerdo con los resultados, el 59.1% de los niños muestra el nivel de avance sobre la socio–destrezas, principalmente en el fortalecimiento de las destrezas intrapersonales, conductuales y las interactivas. Esto indica que el taller de juegos recreativos se orientó para el incremento de las habilidades sociales en niños de cinco años, logrando un avance de 11.50 puntos en promedio.

Mamani & Quispe (2022) Convivencia escolar y juegos cooperativos en Juliaca. Se adoptó un enfoque cualitativo combinando observación y entrevista de tres docentes y tres estudiantes en un periodo de tres meses. Los resultados muestran una reducción de los conflictos y un aumento en la solidaridad entre pares. Se concluye que los juegos cooperativos mejoran la convivencia escolar.

Condori, & Flores (2021) Habilidades socioemocionales y juegos cooperativos en Puno. Se examinaron de qué manera los juegos cooperativos potenciaban las habilidades socioemocionales de los alumnos en la educación primaria. Se utilizó un diseño cuasi experimental, implementando dinámicas grupales durante un periodo de ocho semanas. Los resultados mostraron avances en la regulación de emociones y en la capacidad de los alumnos para la colaboración. Se determinaron así estas actividades lúdicas como un enfoque válido y adecuado para la integración del desarrollo de los escolares.

Choque & Huanca (2023) Juegos colaborativos y ambiente escolar en Chupa. Un estudio en la comunidad de Chupa, Azángaro, intentó comprobar la relación entre los juegos cooperativos y el clima escolar de los alumnos de primaria. Usando el enfoque mixto, se encuestó a profesores y alumnos, además de observar



el desarrollo de los juegos. Los autores observaron y registraron mejoras en la percepción del clima escolar, el cual se caracterizó por un aumento en la colaboración y el respeto de los alumnos. Los autores, entonces, sostuvieron que el uso de estas estrategias genera un impacto positivo en el clima educativo.

Apaza, & Calla (2020) Juegos cooperativos e inclusión escolar en Sandia, investigaron de qué manera los juegos cooperativos fomentan la inclusión de estudiantes con necesidades especiales en aulas de educación primaria. La estrategia metodológica fue de tipo cualitativa, con la utilización de grupos focales y observaciones durante cuatro meses. Se destacaron los resultados en los que hubo un incremento en la interacción y aceptación entre los estudiantes, en particular, la integración de los niños con discapacidad. Los autores concluyeron que en el juego cooperativo y en la construcción de dinámicas de grupo se fundamentan procesos cruciales en la edificación de comunidades educativas inclusivas.

Yana & Flores (2022) El estudio Juegos cooperativos y habilidades sociales en Lampa tuvo como objetivo evaluar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado. Se utilizó un diseño experimental, incorporando juegos lúdicos durante dos meses continuos. Los indicadores de resultado reflejaron avances en competencias sociales relevantes, específicamente en comunicación asertiva y trabajo en equipo. Se dedujo que la implementación de juegos y actividades cooperativas en el transcurso de las prácticas en el aula mejora, en gran medida, las relaciones interpersonales de los estudiantes involucrados.



3.2. BASES TEÓRICOS

3.2.1. *Juegos cooperativos*

En este contexto, Piaget (2001) indica que el juego del niño también constituye una parte integral de la inteligencia del niño, ya que ilustra la asimilación funcional, o asimilación reproductiva de la realidad, de acuerdo con las etapas de desarrollo individual del niño. Describe lo sensorimotor y lo simbólico como cruciales en su desarrollo.

Piaget describe tres tipos fundamentales de juego en bebés que incluyen el juego funcional, el juego simbólico y el juego avanzado que destaca la interacción social.

Según López (2010), los niños entienden la alegría de participar en actividades y formar vínculos sociales a través del juego, que también actúa como un importante canal para la expresión de sus emociones complejas, intereses y pasiones.

El juego también es una parte importante del desarrollo general de un bebé, y aunque puede provocar comportamientos inmediatos negativos como la ira, el llanto o un egocentrismo aumentado, también fomenta un sentido de conexión y aceptación mutua a través de estas interacciones.

Garaigordobil ha sido citada por Rodríguez (2018) en la definición de los objetivos de los juegos cooperativos los cuales buscan el desarrollo de las funciones cognitivas y motoras, mediante la estimulación de la consideración de las destrezas físicas y la superación de los desafíos motrices, así como la refinación de las habilidades de la cooperación simple.



Cabe mencionar que los juegos cooperativos se han utilizado en la educación como una herramienta novedosa para fomentar el aprendizaje integral en la educación primaria. Además, por el diseño en colaboración y por la interrelación como pares, los estudiantes también aprenden a desarrollar competencias en el plano socio-emocional. En los juegos de cooperación a diferencia de los juegos de competencia, en donde la atención se centra en el logro individual, se trabaja por el logro de un objetivo común. Esto, permite el aprendizaje de la solidaridad, el respeto y la empatía.

Situados en el marco de la educación primaria, estos juegos compensan el equilibrio en la educación y la integración de las competencias sociales y emocionales. Centrados en la comunicación, la cooperación, y la resolución de conflictos, y el trabajo en equipo se enseñan desde la integración de los elementos en el diseño de las dinámicas a los niños en un ambiente inclusivo, y por el diseño en el sistema cooperativo en el espacio de la autoestima y el sentido de pertenencia se incluye a los niños en el logro en el sistema.

La incorporación de juegos cooperativos dentro de las actividades en el aula mejora la relación entre los estudiantes y los prepara para los retos que la vida en sociedad demanda. El trabajo en conjunto y en un entorno de cooperación ayuda a los niños a apreciar y respetar las diferencias, construyendo lazos, el trabajo en equipo y la toma de decisiones de forma responsable. Estas razones hacen que la inclusión de esta forma de trabajo en la planificación de los estudios, el diseño de un currículo, la elaboración de un programa, y en el desarrollo de actividades se convierta en una necesidad.

3.2.2. Dimensiones de juegos cooperativos



3.2.2.1. Cooperación

La colaboración es cuando individuos o un equipo trabajan juntos hacia un objetivo común. A diferencia de los esfuerzos competitivos, el trabajo en equipo colaborativo mejora la motivación. Los miembros del equipo no buscan sobresalir entre sí, sino que trabajan juntos de manera efectiva para superar la competencia.

La cooperación CTC es un rasgo profundamente humano hasta ahora inexplorado. En la educación primaria, el enfoque está en fomentar el desarrollo de la competencia de cooperación, en la que el niño colabora y el maestro ayuda al niño a navegar a través de esfuerzos colaborativos para trabajar hacia un objetivo, resolver un conflicto y crear los importantes contratos sociales de confianza y respeto en sus relaciones (Johnson & Johnson, 2019).

Las colaboraciones no solo dan lugar a un ambiente escolar positivo, sino que también enriquecen experiencias de aprendizaje al permitir el intercambio de ideas y la participación activa de los estudiantes en actividades grupales. Asimismo, la colaboración dentro de un grupo también potencia la construcción de la empatía, la solidaridad y la responsabilidad, valores que contribuyen al desarrollo integral de la persona (Smith & Taylor, 2020).

En el caso de la educación primaria, promover la cooperación significa planear experiencias de aprendizaje en las que se atraiga a los alumnos en el trabajo colaborativo y en la resolución colectiva de problemas. Esto no solo prepara a los infantes para afrontar los desafíos de los aprendizajes académicos, sino que también los instruye en el manejo de otras habilidades sociales para la vida, tales como la negociación, la comunicación y el razonamiento crítico. En consecuencia, la cooperación se convierte en un pilar para el desarrollo emocional y social de los



estudiantes, al facilitar su integración.

3.2.2.2. Participación

Implica ser parte de un proceso de toma de decisiones en conjunto en el cual los integrantes de un grupo llevan a cabo las metas o acciones que han sido definidas. Barrientos (2005) señala que en este sentido, la participación comprende el poder de crear y modificar no solo componentes materiales, sino que, tal vez, de un modo más trascendente, formas de ser, de convivir en comunidad y de organización social en la construcción y el cambio de las estructuras que mitigan desigualdades sociales.

La participación activa es un pilar dentro del proceso de crecimiento de niños en la educación primaria y que integra a los alumnos y de forma positiva en el aprendizaje. López y García (2018) indican que, al participar, los alumnos tienen la oportunidad de comunicar sus puntos de vista, relacionarse con sus compañeros, y asumir diversos roles en las tareas y actividades de grupo, en donde desarrollan un sentido de pertenencia y compromiso con la escuela.

El incremento de la participación escolar por parte de los niños en las actividades y dinámicas propuestas se traduce en un avance más que relativo a sus resultados en la escuela. También, en un desarrollo de la participación, el niño se apodera de la comunicación, el trabajo en equipo, la resolución de problemas. Asimismo, los niños desarrollan la escucha activa y la disposición para colaborar en la construcción de soluciones a problemas que les competen a todos y que se presentan de forma social (Pérez & Torres, 2020).

En el primer nivel de educación, el estímulo de la participación se puede lograr a través de la implementación de actividades que hagan a los educandos los



protagonistas de su aprendizaje. De este modo, se debe crear un entorno donde se fomente la inclusión. Así, cada niño debe tener la oportunidad de contribuir y que su voz sea considerada. De este modo, la participación dentro del aula se convierte en un eje de carácter transversal. De este modo, la educación participativa se enriquece en su proceso y se logra la integración activa y responsable del pequeño en la socialización del contexto.

3.2.2.3. Aceptación

Abrazar Según la RAE, como lo citan Reátegui et al (2019) la aceptación la define como la recepción voluntaria y sin oposición de lo que se ofrece, confía o da, la imposición de las definiciones como aprobar o estar de acuerdo y soportar sacrificios, inconvenientes o privaciones.

La aceptación constituye la parte más relevante en la primaria en el desarrollo emocional y social que directamente afecta la autoestima, bienestar y la habilidad de formar relaciones saludables. La aceptación en el contexto escolar para el desarrollo de la relación entre pares se recae en el reconocimiento y el respeto que los docentes y pares compañeros. Como permiten el desarrollo de la relación se mantiene un clima de armonía que se permite plenamente la inclusión, participación y el aprendizaje en el aula (Gómez & Sánchez, 2019).

La aceptación meramente impacta en la convivencia escolar y la mejora en el ejercicio de la empatía, el respeto a las diferencias y la colaboración. Cuando los niños se sienten aceptados en su entorno, se involucran de manera activa a nivel de la cooperación grupal y el desarrollo de la comunicación, la resolución de problemas y la interdependencia que son las habilidades para las relaciones primarias de la vida (Martínez & López, 2021).



A nivel de educación primaria, cultivar la aceptación implica la introducción de estrategias que identifican y aprecian las diferencias individuales, y constituyen una atmósfera en la que cada aprendiz siente que es un miembro significativo del todo. Esto no solo ayuda en su crecimiento pleno y equilibrado, sino que también entrena a los niños para participar en interacciones cívicas, constructivas y respetuosas, y socializa a los niños de manera positiva y razonable para relacionarse entre sí.

3.2.2.4. Diversión

El término "agradable" se refiere a actividades que a las personas que participan les hacen sentir emociones positivas y placer, muchas veces, debido al entretenimiento, al tiempo de descanso o a la atracción que tales actividades ofrecen. Se puede pensar en diversión como la alegría y el entusiasmo que se siente para realizar una actividad.

La diversión resulta fundamental en el proceso de desarrollo integral de los niños en edad primaria. El aprendizaje se ve potenciado cuando se establecen experiencias positivas, a la vez que se consolidan las competencias sociales y emocionales. Diversas fuentes, como las de Rivera y Gómez (2020), indican que en la disposición de los estudiantes y en el ánimo que predomina en el aula, la diversión tiene un efecto positivo y notable. Así, estos niños tienen a su disposición un amplio abanico de oportunidades para la exploración, la creación, la descarga de tensiones y el fortalecimiento de la amistad.

La motivación de los niños se ve incrementada al máximo cuando se incluyen componentes lúdicos en el contexto educativo. Esto, a su vez, resulta en un aprendizaje que tiene un mayor significado para los niños. Además, las actividades



lúdicas fomentan la colaboración, la resolución de problemas y la comunicación, competencias que la literatura reconoce como claves en el desarrollo personal y social de los niños (López & Martínez, 2019).

En las etapas iniciales, la importancia del disfrute va más allá de captar la atención de los estudiantes. El disfrute también es una herramienta pedagógica esencial. Contribuye al desarrollo integral de los niños. Diseñar actividades educativas que incluyan elementos lúdicos promueve la participación activa de los niños en los procesos de aprendizaje, al mismo tiempo que construyen recuerdos positivos que superan los obstáculos del aprendizaje, generando al final un impacto favorable en el estado emocional de los niños.

3.2.3. Características de los juegos

Los juegos son una actividad primordial para los niños de educación primaria porque abarcan aprendizaje, diversión y, sobre todo, interacción social. Vygotsky y Piaget consideraron el juego una herramienta fundamental en el desarrollo social y cognitivo y en el proceso de aprender sobre el entorno, así como el desarrollo de habilidades, lazos y redes sociales. En el ámbito educativo, los juegos tienen una función primaria, pero en el contexto de juego, son flexibles, interactivas y orientadas a los niveles de desarrollo de los estudiantes y sus necesidades (Martínez & López, 2020).

En la educación primaria, los juegos apuntan a nutrir el desarrollo de la imaginación, la cooperación, la resolución de conflictos, la comunicación y, en general, el trabajo colaborativo. También se les motiva a los niños a adoptar distintos papeles y aprender activamente a través de la decisión y el control en el juego, para su propio beneficio. Como mencionan Rivera y Gómez (2019), estas y



otras actividades similares, a través de las diferentes dimensiones cognitivas, y más importante, la dimensión emocional, promueven el aprendizaje significativo.

Los juegos facilitan la inclusión de todos los niños sin importar sus antecedentes. Esto los convierte en recursos útiles para enseñar la solidaridad y la aceptación. Esto, a su vez, mejora el clima escolar, desarrollando el aprendizaje y el potencial de los niños.

Itusaca (2019) reporta que Díaz (2002) señala que los juegos:

- Brinda a los jugadores la oportunidad de actuar y decidir de forma autónoma.
Se organiza.
- Una actividad de juego presenta regularidad y consistencia, aunque puede haber limitaciones.
- El participante decide.
- Brinda un espacio de libertad y de compromiso.
- Una actividad de juego es agradable. Se despliega en la realidad.
- Consiste en una representación de la realidad de forma detallada y ficticia, y se desarrolla en un tiempo y espacio determinados.
- El juego tiene una parte de la realidad y no puede ser considerado pura ficción. Puede ser individual o colectivo.
- Es genuino, pero se transforma con el paso del tiempo.

3.2.4. Características del juego cooperativo

Los juegos cooperativos son una de las estrategias educativas destinadas a



cubrir las necesidades de aprendizaje e integración del desarrollo integral de los niños en el nivel de educación primaria. También cumplen con el componente lúdico de la situación de aprendizaje y son un entorno educativo donde los niños pueden disfrutar de la actividad y aprender de manera colaborativa.

Según Johnson y Johnson (2019), los juegos cooperativos son beneficiosos para la construcción de habilidades sociales y también en las esferas de comunicación, colaboración, empatía y la formación de recuerdos positivos. Estos recuerdos sirven para aumentar el impulso y el interés de los estudiantes hacia las tareas escolares.

La alegría y la diversión que los niños experimentan durante las actividades lúdicas cooperativas son altamente valiosas para la formación de competencias fundamentales en el desarrollo integral del niño. Varios investigadores han señalado que las actividades lúdicas cooperativas proporcionan un entorno libre de estrés y un clima en el que los estudiantes pueden explorar y aprender sin miedo, lo que resulta en un aumento de su autoconcepto y bienestar emocional (Martínez & López, 2021).

Durante la educación primaria, el juego cooperativo permite a los niños apreciar a cada miembro de su grupo, trabajar hacia un objetivo común, disfrutar del proceso y del trabajo en equipo. Esta mejora en la convivencia escolar se convierte en un aprendizaje significativo, enseñando a los niños las habilidades necesarias para relacionarse con la sociedad. También fortalece la solidaridad respetuosa con sus compañeros. Lick (1996) como se cita en Antón (2001) menciona y explica:

La competencia del sistema del yo se refiere a la libre voluntad de los



participantes para involucrarse en una competencia, alineándose en un objetivo mientras nadie desea superar al otro. Esto ilustra el respeto y la cooperación de los miembros del organismo.

La oportunidad de crear y la construcción de un juego para abordar un desafío cierra una experiencia para el niño, lo que potencia lo intrapersonal.

La elección también es un fenómeno en el que una persona decide consciente y voluntariamente participar en un juego. El orden y el juego requieren que se obedezcan las reglas.

Los juegos cooperativos deberían centrarse en el compromiso social y el bienestar emocional de los niños en edad preescolar y resguardarlos de situaciones de agresión o violencia. Esta práctica también debería extenderse al hogar.

3.2.5. Clasificación de los juegos

Díaz (1993) hace referencia a Meneses (2001) para indicar que los juegos se pueden clasificar según los distintos atributos que los juegos estimulan o desarrollan. Desde esta perspectiva se pueden caracterizar los juegos como:

Los juegos sensoriales tienen como configuración primordial la estimulación de los sentidos. Sin embargo, suelen ser juegos pasivos, es decir, actividades que se limitan a la estimulación de uno o varios de los sentidos que se mencionan.

El desarrollo de actividades motoras en preescolar, en los niños, está orientado a la mejora de la conciencia y la proyección del movimiento. Esto hace referencia a la progresión de las habilidades que la persona está en el proceso de adquirir.



Los juegos de desarrollo anatómico son juegos que se deben practicar en la niñez, ya que contribuyen, de manera positiva, al crecimiento y salud de los músculos, articulaciones y el sistema esquelético, que se estiman.

Actividades estructuradas: potenciar iniciativas de desarrollo social y emocional. Tienen de manera inherente experiencia docente previa.

El ejercicio de actividades predeportivas permite, a los niños, el entrenamiento de habilidades y destrezas que son necesarias para la práctica de distintos deportes.

Los juegos deportivos se caracterizan por el perfeccionamiento de las habilidades y controles de uno de los deportes, así como la regulación de la competencia, la experiencia de ganar o de perder. Estos juegos permiten el fortalecimiento de las bases del deporte que se amplificarán en el futuro.

Otra clasificación de juegos, que se basa en el trabajo de Piaget (1987) y citado por López (2020), considera las actividades lúdicas como indicativas del estadio de desarrollo de un niño. Piaget identifica cuatro etapas principales en el desarrollo, el grupo de edad de 0 a 2 años se encuentra en la etapa sensoriomotora, el grupo de edad de 2 a 7 años está en la etapa preoperacional, el grupo de edad de 7 a 12 años está en la etapa operacional concreta, y finalmente la etapa operacional formal es de 12 años en adelante. Además, clasifica el juego en cuatro tipos: simbólico, que se presenta en forma de ejercicio, basado en reglas y de construcción, y cada uno de estos evoluciona durante las fases de desarrollo específicas.

3.2.5.1. Beneficios de juegos cooperativos en el contexto escolar



Según Garaigordobil (1995), los niños involucrados en interacciones cooperativas demuestran una mayor competencia comunicativa al articular más ideas, considerar de manera más efectiva los puntos de vista de los demás y mostrar una mayor coordinación, esfuerzo y productividad durante la finalización conjunta de tareas.

Un equipo de colaboradores permite un entorno en el lugar de trabajo de forma más positiva y también más grata gracias al fortalecimiento de valores y de habilidades interpersonales en las relaciones.

Los juegos cooperativos en el contexto educativo, integran de forma lúdica la adquisición de competencias sociales y emocionales importantes. Se convierten de esta forma en una valiosa estrategia didáctica que brinda múltiples beneficios. Johnson y Johnson (2019) señala que tales actividades promueven el trabajo en equipo, la empatía y la comunicación de forma inter-relacional y fomenta la inclusión, donde las personas que participan activamente, cada una de ellas, contribuyen a alcanzar fines comunes.

Más allá de la dimensión relacional e interaccional, los juegos cooperativos influyen en el ámbito del desarrollo emocional de la ayuda, la paz y las relaciones. En los últimos años, y más recientemente, está la afirmación de que el fortalecimiento del sentido de pertenencia y de la cohesión en el grupo, favorece el clima, la convivencia y el clima escolar, afirmación que recogen Martín y Torres (2020). Como resultado de su carácter atractivo y motivador, en el área de la educación, los juegos cooperativos promueven la integración de los estudiantes y la activación de los aprendizajes. Esta metodología permite el avance en el aprendizaje y la resolución de problemas que se les presentarán en el futuro. Esto,



a su vez, les entrega herramientas que son fundamentales en el ámbito psicosocial. Por estas razones, en el ámbito educativo, los juegos cooperativos se traducen en una metodología que enriquece y optimiza el ejercicio escolar.

3.2.5.2. El juego en el proceso educativo y afectivo

Como actividad que se realiza, especialmente, en la niñez, durante mucho tiempo se la ha considerado una parte del patrimonio cultural y una actividad pedagógica. Serrano (2017) menciona que "el juego sirve como la principal vía para el aprendizaje", y esto se debe a que integra diversas dimensiones: cognitiva, motora y social. Jugar potencia el aprendizaje y, adicionalmente, facilita el dominio respecto a la memoria, la atención, la escucha y otras habilidades que el infante posee.

Significativamente, se destaca el desarrollo educativo, emocional y el potenciamiento de aprendizajes en la niñez. Para Piaget (1951), el juego es algo más que un recurso de ocio, es una vía por la cual el niño explora su entorno, construye sus conocimientos y adquiere diversas habilidades cognitivas. En el sistema educativo, el juego es una vía de estimulación de la visualización de conceptos abstractos, el fomento del pensamiento divergente y la creatividad, el interés por la actividad, más que la pasividad, el juego hace el entorno de aprendizaje más placentero.

Desde el ámbito emocional, el juego constituye un pilar esencial en el desarrollo de la auto-estima, la autorregulación, así como la habilidad de los niños y las niñas para formar y mantener relaciones. Vygotsky (1978) sostiene que el juego genera un contexto en el que los infantes pueden expresar y controlar sus emociones, así como desarrollar empatía y establecer lazos significativos con los



otros. Estas interacciones de juego proporcionan un ambiente seguro y estimulante en el que los aprendices no solo adquieren conocimientos, el juego también brinda un sentido de logro, pertenencia y bienestar.

Desde la educación, el juego permite la concepción del desarrollo en su totalidad. Integra las dimensiones cognitiva y emocional del aprendizaje, y su inclusión en las actividades del aula no solo mejora el rendimiento escolar, también es un apoyo en la consecución del desarrollo personal y social de los y las educandas, lo que les permite abordar los retos de la vida con seguridad, resiliencia y, sobre todo, les prepara para la vida en comunidad.

3.2.6. Habilidades socioemocionales

Hernández et al. (2018), citado en Casel (2017), describe las competencias socioemocionales como aquellas habilidades que ayudan a una persona a entender y regular sus emociones y empatizar con los demás, formar y gestionar relaciones positivas, tomar decisiones responsables y establecer, lograr y preservar metas personales.

A partir de eso, Roca (2014) elabora que las habilidades socioemocionales implican comportamientos observables y también un conjunto complejo de pensamientos y sentimientos que ayudan en la formación de relaciones interpersonales saludables. Estas habilidades también ayudan a asegurar que otros, especialmente aquellos en nuestro entorno inmediato, reconozcan nuestros derechos y no obstaculicen el logro de nuestras metas.

Villeda (2019) sostiene que las competencias socioemocionales incluyen la capacidad de reconocer y regular emociones, pensamientos y comportamientos, lo que permite a las personas formar relaciones saludables, tomar decisiones



racionales y perseguir metas personales, entre otras cosas importantes. Al revivir a Vygotsky y llamar la atención sobre la importancia de la teoría sociocultural, se ilustra bien que los niños cultivan su aprendizaje a través de interacciones sociales. Cuando interactúan con su entorno social y cultural, logran un desarrollo cognitivo avanzado.

Las habilidades sociales y emocionales son necesarias para el proceso de desarrollo de los infantes ya que el niño se prepara para la regulación, construcción y la toma de decisiones. Goleman menciona esto en el año 1995. El desarrollo de estas habilidades implica la adquisición de competencias como la autorregulación, la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos. Todas estas son necesarias para superar situaciones que se presentan en la escuela o en la vida diaria. Además de contribuir en el aprendizaje de las materias en la escuela, las habilidades sociales y emocionales permiten el desarrollo de una convivencia armónica y colaborativa de tipo colaborativa en el aula y en el escenario escolar en general.

Recientemente se ha subrayado la relevancia de la adquisición de estas habilidades desde la infancia, dejando patente su relación con el bienestar y el éxito en la vida, como se menciona en el documento de 2013 de CASEL. Un tipo de educación que combine el aprendizaje y la enseñanza de estas habilidades permite la mejora del rendimiento escolar, la disminución de comportamientos disruptivos y el fortalecimiento de la interacción social.

A nivel elemental, involucrarse con habilidades socioemocionales implica la creación de marcos que fomenten la autoconciencia, la autorregulación, la empatía y las habilidades relacionales. Tales competencias preparan a los niños no solo



para la resolución de problemas de manera efectiva y constructiva, sino también para la construcción de relaciones saludables y positivas con su entorno social.

3.2.7. Dimensiones de habilidades socioemocionales

3.2.7.1. Autoconocimiento

La autoconciencia es la capacidad para identificarse y para responder la pregunta '¿Quién soy?'. La autoconciencia también constituye parte de la identidad central. Como seres humanos que podemos tener una reflexión en una identidad y en una historia, cada uno de nosotros, en cada una de las etapas, en cada una de las narraciones de la historia de la reflexión en la identidad, las narraciones en la historia de la identidad reflexionamos también en el sentido de justificarnos. En el sentido de la autoconciencia, también en el sentido de la narración, Díaz y Lobo (2014), en la historia de la narración de la reflexión en la identidad y en el sentido de narración de la identidad también podemos tener la evaluación en el sentido de la reflexión.

El autoconocimiento es parte de las narraciones que describen el aprendizaje socioemocional. Gracias al autoconocimiento, una persona puede tener la capacidad de identificar emociones, fortalezas y debilidades y también las identidades que puede tener una narración equilibrada. De acuerdo en el estudio de Goleman (1995), el autoconocimiento es el primer pilar de la inteligencia emocional.

A través de la reflexión y los logros en la narración de historias, uno desarrolla la capacidad de reconocer historias que evocan emociones relacionadas con el comportamiento y los diversos aspectos de la toma de decisiones. Este reconocimiento es especialmente crucial durante los primeros años de la educación



primaria. En esta etapa, los narradores comienzan a desarrollar la construcción de su identidad y el sentido relacional de sus narrativas con las narrativas sociales circundantes.

En el ámbito educativo, el autoconocimiento permite la autorregulación emocional ya que los estudiantes que comprenden sus emociones las pueden gestionar de forma más efectiva. Esta habilidad, de acuerdo con CASEL (2013), también contribuye en el desarrollo de la autoestima, la autoconfianza y en la elaboración de metas realistas, las cuales son claves en el entorno educativo y en la vida personal. La falta de autoconocimiento, sin duda, afecta de forma holística el desarrollo de los niños, pero también impacta la cohesión y la colaboración empática en el contexto escolar.

En la educación primaria, la promoción del autoconocimiento en los niños es la creación de actividades que los ayuden a entender distintas emociones. La actividad inconclusa, la reflexión, la reconciliación de experiencias y la identificación de logros son actividades que deben promoverse. Estas contribuyen al bienestar emocional, pero son también medios para que los niños y niñas logren adaptarse en sus relaciones y en el espacio escolar.

3.2.7.2. Autorregulación

Zimmerman (2000) también lo describe como un proceso dinámico que integra un marco de pensamientos, sentimientos y comportamientos auto-generados, organizados, estratégicos y cíclicos, con el objetivo de alcanzar metas.

a autorregulación, como la describe Goleman (1995), es "un aspecto central de la inteligencia emocional" e incluye el control de impulsos, la flexibilidad y adaptabilidad situacional, y la calma persistente bajo estrés; y en un entorno



escolar, la autorregulación emocional y cognitiva es vital para que los estudiantes enfrenten situaciones problemáticas, resuelvan conflictos y mantengan su compromiso con el trabajo escolar.

Las investigaciones sugieren que mejorar la autorregulación desde una edad temprana preserva el rendimiento escolar de un niño y ayuda en el desarrollo de relaciones interpersonales saludables (CASEL, 2013). Los niños con habilidades de autorregulación avanzadas demuestran más comportamientos prosociales, incluyendo cooperación y empatía, lo que mejora su desarrollo personal y tiene un impacto positivo en el ambiente del aula. Otras habilidades importantes que la autorregulación facilita son la toma de decisiones responsables y el canalización emocional constructiva.

En el nivel primario, el desarrollo de la autorregulación implica el diseño de acciones que permitan a los estudiantes identificar y manejar sus emociones, establecer límites y controlar impulsos. Estas habilidades facilitan el afrontamiento de las dificultades y promueven el desarrollo de un equilibrio emocional y la estabilidad que son necesarios para el éxito social.

3.2.7.3. Motivación

La motivación es un componente clave en muchos ámbitos, especialmente en el ámbito educativo. Es un componente esencial en cualquier persona, en todo su ser, porque resulta fundamental en el logro de cualquier meta, cualquier objetivo y cualquier finalidad. (Naranjo, 2009, p. 153)

La motivación es un engranaje vital en la educación, ya que es el motor que impulsa a los alumnos a querer alcanzar metas, sortear obstáculos y querer aprender. Según Deci y Ryan (1985), la motivación es intrínseca, es decir que las



personas realizan las actividades por el puro placer de aprender, o extrínseca, en la que persiguen una recompensa que se encuentra fuera de la actividad principal. En el ambiente escolar, la importancia de la motivación se encuentra en su capacidad de aumentar el rendimiento académico y en la construcción del desarrollo del individuo en forma integral.

La motivación está ligada, además, a todo lo que se relaciona con el bienestar y el estado anímico, con la coronación de la meta y con las dificultades que se pueden cruzar. Goleman (1995) dice que los alumnos motivados son mucho más resistentes y creativos, y con la habilidad adicional de abordar tareas complejas. Todo lo anterior es fundamental para el éxito del estudiante, no solo en el aula, (donde hay más presión) sino también fuera de ella. En el aula, un ambiente que estimula la motivación aumenta la participación y el trabajo colaborativo. También en el desarrollo de las habilidades sociales, en el trabajo con sus compañeros.

En el nivel de educación primaria, estimular la motivación implica elaborar propuestas que relacionen el interés y las necesidades de los chicos con los objetivos del aprendizaje. Para que los niños y las niñas afiancen su motivación, se les puede proponer actividades que incluyan dinámicas, ofrecer estimulación, señalización y reconocimiento de logros. Focalizarse en la motivación no solo activa y estimula el aprendizaje en los niños, también cohesiona la autoestima y el compromiso del alumno con su desarrollo. Estrecha la autoestima y la motivación activa y estimula el aprendizaje en los niños.

3.2.7.4. Empatía

La empatía se refiere a la capacidad de entender y compartir los



sentimientos de otra persona, lo cual está constituido en el reconocimiento de la humanidad que se tiene en común. Para López et al. (2014), la empatía, en el contexto de las relaciones sociales, resulta importante en el sentido de que toda la vida de un individuo se desarrolla en el seno de relaciones sociales complejas.

Goleman (1995) destaca la importancia de la empatía como un componente de la inteligencia emocional a la que la persona le aquila en el sentido de que la persona permite la susceptibilidad de la persona ante otras y la consideración de la persona sobre las necesidades y los puntos de vista de las otras. En la educación, la empatía se puede utilizar para propiciar el desarrollo de la cohesión social y las relaciones de amistad.

Varios estudios han señalado que desarrollar empatía con los estudiantes impacta positivamente en el clima emocional del aula y fomenta el respeto, la tolerancia y la cooperación. CASEL (2013) argumenta que la empatía es crucial para la resolución de conflictos, así como para la construcción de comunidades escolares inclusivas, compasivas e interdependientes. Además, los niños con habilidades empáticas avanzadas son más propensos a exhibir comportamientos mutuamente útiles y emocionalmente solidarios. Tales niños son propensos a participar en actividades prosociales.

En la educación primaria, el desarrollo de la empatía implica la creación de entornos en los que se permite a los estudiantes explorar sus emociones y luego aprender a identificar y valorar los sentimientos de otras personas. Esto se logra a través de juegos cooperativos, dinámicas de grupo y actividades de reflexión guiada. Estas herramientas promueven la inteligencia emocional y fomentan el desarrollo de la ciudadanía en un individuo que se relaciona de manera positiva y



respetuosa hacia la diversidad social y cultural y la inclusión.

3.2.8. Las Emociones

Abarca variables como la emoción, la cognición, los componentes físicos, los estados mentales, las disposiciones conductuales, y las conductas que lo caracterizan. Debido a la naturaleza de las emociones, éstas pueden presentarse y combinarse de diversas formas y en diferentes combinaciones. Bisquerra y col. (2011) señala que las emociones son la fuerza que nos lleva a la búsqueda y a la relación con el mundo y con uno mismo. Emocionalmente, la vigilia es un señal de la activación de ciertos circuitos que permanecen obsesivamente activos con el mundo, concentrándose en la identificación de los estímulos que son trascendentes y que comprenden el óbolo de la sobrevivencia.

Según Aresté (2016), las emociones son reacciones que se producen como respuesta a un acontecimiento interno o externo y que tienen repercusiones relevantes, ya sea de tipo positivo o negativo para el individuo. Es importante tener en cuenta que los estados de ánimo son diferentes a las emociones, ya que éstas suelen ser más intensas y de corta longitud temporal.

Las emociones son parte fundamental del ser humano e impactando el pensamiento, la conducta y la relación social. Goleman (1995), resalta su importancia en la toma de decisiones, el control del estrés y en la construcción de lazos. En la educación, el reconocimiento y la regulación de las emociones son parte del aprendizaje. Esto se debe a que un estudiante que posee un balance emocional, se encuentra en las mejores condiciones para aquilatar los desafíos de la convivencia y las exigencias de las diferentes etapas de la educación.

Dentro de un marco educativo, las emociones son fundamentales en los



cimientos del logro académico y el bienestar de un estudiante. ...el desarrollo de competencias emocionales, particularmente la capacidad de identificar y regular las propias emociones, fortalece la resiliencia, aumenta la motivación y mejora la resolución colaborativa de problemas.

Dentro de la educación primaria, el enfoque del trabajo en el desarrollo de la educación emocional implica... emocionalmente, para que los estudiantes y el ambiente escolar sean emocionalmente estables. Esta satisfacción y apoyo emocional ayuda a los estudiantes a desarrollar respeto y apoyo en el contexto educativo y emocional. Esto, a su vez, mejora su integración y cooperación durante la escuela y sus actividades emocionales y educativas.

3.2.9. Inteligencia emocional

Como Goleman (1995) afirma, aprender a reconocer, entender y gestionar emociones en uno mismo y en los demás presenta una oportunidad para el crecimiento personal y social. Incluso en la escuela, esta habilidad se convierte en fundamental para el desarrollo de la empatía, la autorregulación y las competencias sociales. Lo más importante es que la interacción y la colaboración en los juegos cooperativos proporcionan un entorno ideal para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de educación primaria.

Está bien documentado que las dinámicas cooperativas no solo promueven el desarrollo del aprendizaje, sino también las habilidades emocionales de los niños y la regulación en tiempo real de esas emociones. Según Johnson y Johnson (2019), los juegos cooperativos “ayudan a los niños y adolescentes... a resolver conflictos, expresar asertivamente sus emociones y desarrollar empatía” durante la colaboración para lograr tareas conjuntas. Además, estas actividades fomentan un



sentido de pertenencia y cohesión en el grupo, que son fundamentales en entornos educativos.

En el primer nivel de escolaridad, el desarrollo de la inteligencia emocional junto con el empleo de juegos cooperativos facilita que los niños aprendan a gestionar sus emociones, al mismo tiempo que interactúan de forma efectiva y respetuosa con sus pares. Esto, además de mejorar la convivencia escolar, es la base del desarrollo de algunas habilidades sociales y emocionales que sus niños y niñas requerirán en su vida adulta.

El logro de las metas y objetivos comunes es sostenido por el desarrollo de la colaboración, la cual se apoya en la regulación de las habilidades sociales y el aprendizaje que estas cuentan.

La autoconciencia es el fundamento de la empatía, afirma Goleman (2017). Cuanto más se sabe de uno mismo y de sus emociones, más es posible percibir y entender lo que sienten los otros.

En el sentido de la afirmación anterior, Goleman resalta la importancia que tiene la inteligencia emocional en la vida cotidiana, particularmente en el plano familiar y social, e indica que hay personas que tienen dificultad en la empatía social, mientras que en sus pares, sobre todo en el contexto de las emociones, la convivencia social, o el conflicto, es evidente la presencia de empatía.

3.3. MARCO CONCEPTUAL

3.3.1. Automotivación

Motivación intrínseca. Cada niño posee una automotivación que es impulso y le permite tomar la iniciativa y realizar esfuerzos en la consecución de sus metas.



A los niños se les puede ayudar a automotivarse con una buena estrategia. Por eso, es importante proporcionar pasos que brinden opciones a los niños, de modo que se pueda lograr una cooperación efectiva y participativa en tareas colectivas.

La motivación es la fuerza que lleva a una persona a realizar un esfuerzo para alcanzar y/o realizar una actividad. Según Deci y Ryan (1985), la automotivación está relacionada con la motivación intrínseca, donde una persona realiza una actividad por la alegría y la gratificación que produce. En educación, es una habilidad importante de tener porque un estudiante ciertamente necesita motivación para llevar a cabo las tareas que le ayudarían a desarrollar resiliencia, autonomía y un sentido de logro, factores que son cruciales para la vida personal y académica de un estudiante.

3.3.2. Cooperación

Colaboración Es una ayuda recíproca y sin reservas que se brindan los individuos o los grupos entre sí. Para que nuestros niños fomenten la colaboración, es esencial inculcar los valores de la generosidad y la solidaridad dentro de su entorno familiar.

La cooperación es una habilidad social esencial que fomenta el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la construcción de relaciones saludables. Según Johnson y Johnson (2019), la cooperación implica que los individuos trabajen juntos para lograr metas comunes, generando beneficios compartidos. En la educación primaria, enseñar a los niños a cooperar, no solo mejora el clima escolar, también fortalece, valores como la empatía, el respeto y la solidaridad, pilares fundamentales para una convivencia armónica.



3.3.3. Emociones

El miedo, la tristeza, la felicidad, la ira, el amor, la angustia, entre otros, son emociones que un individuo siente y expresa en particular en ciertas ocasiones, interrelacionándose con otros.

Las emociones son clave en el desarrollo de un ser humano y afectan la toma de decisiones, el aprendizaje y la socialización. La falta de comprensión y descontrol de las propias emociones en un individuo impide alcanzar un estado de equilibrio y afecta la construcción de relaciones interpersonales, como lo plantea Goleman (1995). En el ámbito de la educación, el reconocimiento y la regulación de las emociones, en un estudiante, contribuirá, además de su bienestar, a la formación de un entorno escolar positivo y de inclusión.

3.3.4. Empatía

Comprender y compartir las emociones de otros. La empatía, en su sentido más amplio, consiste en entender las emociones y perspectivas de alguien más, colocándose en su contexto. Los niños, en ciertas situaciones, comprenden las emociones de sus compañeros y interpretan sus sentimientos de diversas maneras. En contraste, y en parte debido a la etapa de desarrollo en la que se encuentran, los bebés son egocéntricos.

La empatía, ya que incluye sentir y conocer parte de otros, es fundamental para el desarrollo de otras relaciones y el manejo de conflictos. Para Goleman (1995), la empatía y numerosas emociones, es parte de la inteligencia, la cual se enfocará en la sensibilidad hacia los otros. En el ambiente escolar, la promoción de la empatía ayudará a las interacciones y a la convivencia.



3.3.5. Habilidad

Saber hacer Un battery de tareas incluía conocimientos y destrezas sobre la ejecución de un trabajo; las destrezas innatas se desarrollan hacia habilidades a través de la experiencia y la práctica, y, finalmente, estas permiten la solución de ciertos problemas.

Hay que recordar que en cada trabajo existen problemas que se deben resolver. Según Gardner (1983), las habilidades, que en este caso deben ser desarrolladas en los estudiantes, pueden ser de orden cognitivo, emocional y social, y son necesarias en el aprendizaje adaptativo. En aprendizaje, la solución de problemas de manera constructiva y el sistema de habilidades desarrollados en el estudiante, son esenciales para que el estudiante participe de manera positiva en su entorno.

3.3.6. Juego

Los niños en edad preescolar pueden ver el juego como una atractiva actividad con el único propósito de entretener a los participantes. Esta actividad puede llevarse a cabo de manera individual o en conjuntos, en donde los niños pueden demostrar sus capacidades, mientras cumplen con ciertas reglas de juego.

Tanto los niños como los adultos requieren participar en el juego, pues este en gran parte influye en el desarrollo social y de una manera positiva en el aprendizaje de otras habilidades sociales y cognitivas.

Por el carácter lúdico y el sentido significativo que tiene en la vida de una persona, el aprendizaje, la socialización y la exploración de la realidad son desarrolladas por el juego. Dentro de la educación, el juego contribuye de manera



muy importante a la creación, la solución de problemas e incluso en el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la empatía y el trabajo en equipo. La educación en el juego se presenta como un recurso fundamental y necesario para convertir el aprendizaje en algo activo, agradable y significativo.

3.3.7. Recreación

Acciones que realiza una persona para descansar la mente luego de trabajar durante períodos largos. En el caso de los bebés y niños, el desarrollo de estas actividades es más frecuente durante esta etapa y ayudan en el desarrollo de habilidades de control de movimiento, coordinación, y el movimiento de otras habilidades y otras el cuerpo. Neuman y Celano (2001) indican que durante el tiempo de esparcimiento los niños pueden descansar de la sobrecarga escolar, recargar energías y reafirmar el fortalecimiento de habilidades como pensar creativamente y el trabajo en cooperación con otras personas. En el sistema educativo, las actividades recreativas ayudan a mejorar la ambientación escolar y la inclusión, colaboración, y el clima social cohesivo que se interrelacionan en el aprendizaje.



CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO

4.1. METODOLOGÍA

4.1.1. Tipo de investigación

Fue de tipo aplicada, ya que se pretendió obtener resultados prácticos, en este caso, impactar y mejorar las habilidades socioemocionales de las personas. Como en este caso, Carrasco (2016), señala que la aplicada busca inducir transformaciones sociales en el entorno a modificar las condiciones sociales de forma activa. Esto implica el tratamiento de un sector específico y de su contexto, siendo esto un reto permanente.

4.1.2. Nivel de investigación

La investigación es de nivel explicativo. En este sentido, Carrasco (2016) afirma de manera fluida que los estudios experimentales se centran en algunas preguntas clave, a saber, ¿Qué modificaciones y ajustes se han hecho? ¿Qué avances se han logrado? ¿Qué tan efectivo es el nuevo sistema? etc. Ciertamente, se han observado algunos cambios en la variable en cuestión durante la implementación de la sesión de aprendizaje.

4.1.3. Población y muestra

La población estuvo conformada por 125 estudiantes de la Institución Educativa Primaria 72129 Chocco ubicada en el distrito de Chupa Azángaro en el año 2024. Según Carrasco (2016), la población se refiere a todo el conjunto de elementos (unidades de análisis) que se encuentran dentro de los límites geográficos del estudio de investigación.

Tabla 1
Población de Estudiantes

NIVEL	N° de Estudiantes		Subtotal	
	Varones	Mujeres		
PRIMARIA	1ER GRADO	13	10	23
	2DO GRADO	12	07	21
	3ER GRADO	9	11	22
	4TO GRADO	10	8	18
	5TO GRADO	11	9	21
	6TO GRADO	10	12	22
Total de estudiantes		65	57	125

Nota: Matrícula de estudiantes 2024

4.1.4. Muestra y método de muestreo

El estudio estuvo conformado por un total de 21 estudiantes de quinto grado. Obtenido mediante muestreo censal. Según Hernández et al. (2014), una muestra es un subconjunto específicamente definido y delineado de la población de interés del cual se recopilarán datos, y también debe reflejar con precisión las características de la población más amplia.

Tabla 2

Muestra de Estudiantes

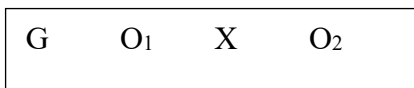
Primaria	N° de estudiantes		Total
	varones	mujeres	
5to grado	12	9	21
Total de estudiantes			21

Nota. Estudiantes matriculados 2024

4.1.5. Diseño de investigación

El estudio utiliza un diseño preexperimental con una estructura de grupo único que incluye pruebas previas y posteriores. Es de naturaleza longitudinal y tiene como objetivo examinar y esclarecer los procesos de cambio a lo largo del tiempo.

Su diagrama de la investigación es como sigue en la siguiente página:



G: Grupo experimental X: Variable experimental O₁: Preprueba

O₂: posprueba.

4.1.6. Técnicas

El método utilizado fue la observación. Este método se utilizó para la recolección de información. En este sentido, Ñaupas et al. (2014) afirma que "la técnica más importante en la investigación social, incluyendo los estudios educativos, es la observación. Es el método más antiguo y fiable y se utiliza para recopilar datos e información, así como para probar hipótesis."

4.1.7. Instrumentos.

El instrumento empleado fue la lista de verificación, que se utilizó para evaluar la variable en investigación. Según Ñaupas et al. (2014), el instrumento

consiste en una hoja de registro o control que certifica la presencia o ausencia de comportamientos, secuencias de acción, habilidades, competencias, factores de salud, compromisos sociales, etc.

4.2. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

OE1: Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la autorregulación en estudiantes

Tabla 3

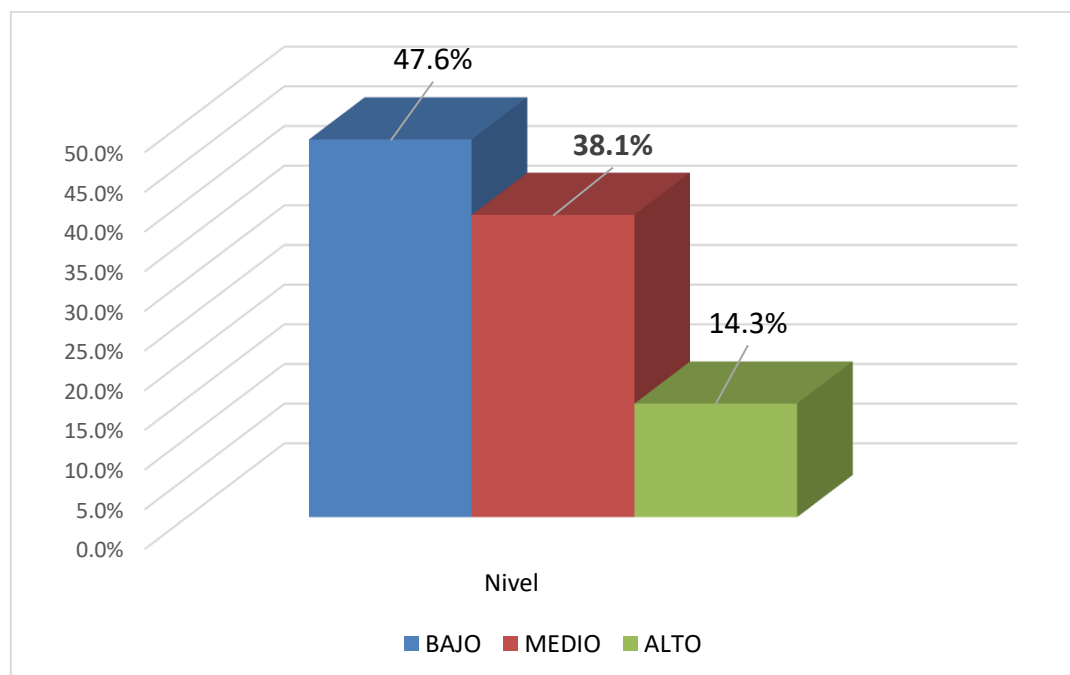
Resultados del Pre test sobre Autorregulación en estudiantes

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	47.6 %
Medio	8	38.1 %
Alto	3	14.3 %
Total	21	100 %

Nota. Según la lista de cotejo.

Figura 1

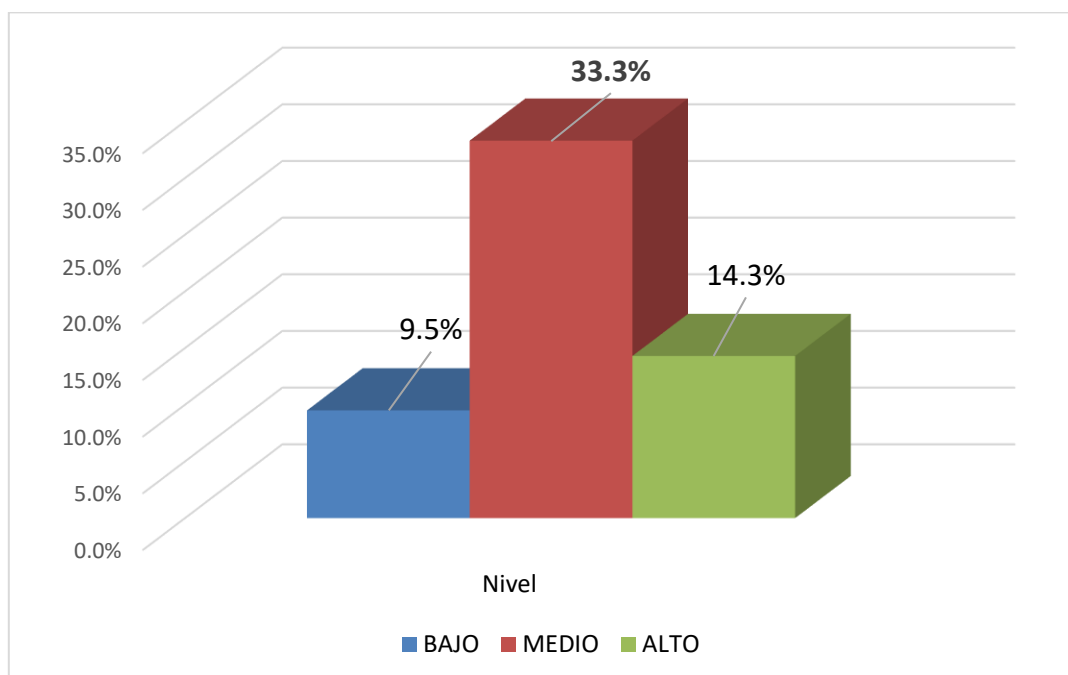
Resultados del Pre test sobre Autorregulación en estudiantes



Nota. Según la tabla 3

Tabla 4*Resultados del Post test sobre Autorregulación en estudiantes*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	9.5 %
Medio	7	33.3 %
Alto	12	57.2 %
Total	21	100 %

Nota. Según la lista de cotejo.**Figura 2***Resultados del post test sobre Autorregulación en estudiantes**Nota.* Según la tabla 4

INTERPRETACIÓN

En el **pre test**, la mayoría de los estudiantes se encontraban en niveles **bajos y medios de autorregulación** (85,7%). Tras la intervención con juegos cooperativos, los resultados del **post test** muestran un aumento considerable en el nivel **alto de**



autorregulación (57,2%), evidenciando que los juegos cooperativos contribuyeron positivamente al fortalecimiento de esta habilidad socioemocional.

Análisis comparativo del OE1

En el pre test, una clara mayoría de los estudiantes oscilaba entre los niveles bajo (47.6%) y medio (38.1%) de autorregulación, con únicamente una pequeña fracción llegando a obtener un nivel alto, equivalente al 14.3%. Esto es testimonio que, previo a la intervención, los estudiantes no eran capaces de controlar, en el entorno escolar, sus emociones, comportamientos e impulsos.

En el post test, en cambio, la transformación es evidente. El porcentaje de alumnos en el nivel alto de autorregulación creció hasta el 57.2%. Simultáneamente, los niveles bajo y medio decrecieron a 9.5% y 33.3% respectivamente. Este cambio de niveles sugiere que los juegos cooperativos implementados apoyaron en el desarrollo de las habilidades de autorregulación.

Comparativamente, los juegos cooperativos impactaron en un descenso de más del 38% en la presencia de estudiantes en bajo nivel, y, de forma simultánea, en un incremento superior al 43% de aquellos en nivel alto. La evidencia de estos cambios en las pruebas pre y post test sugiere que las estrategias implementadas resultaron en una mejora de la autorregulación socioemocional en el grupo evaluado.

OE2: Identificar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la motivación en estudiantes)

Tabla 5

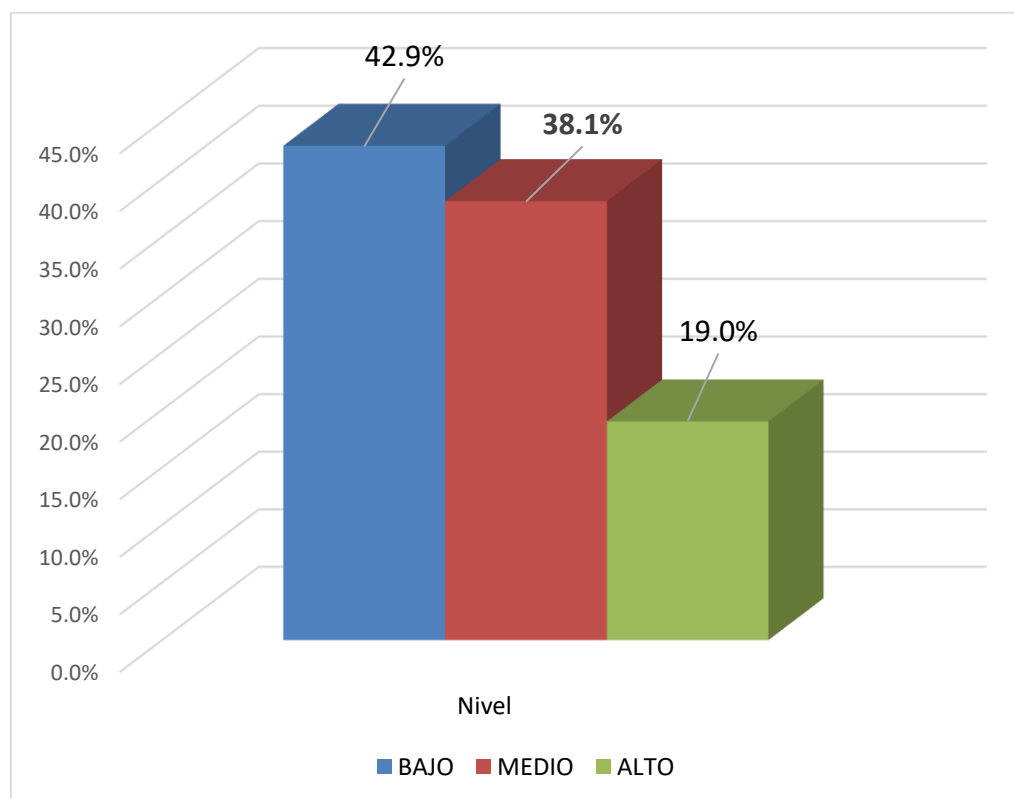
Resultados del Pre test sobre Motivación en estudiantes

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	42.9 %
Medio	8	38.1 %
Alto	4	19.0 %
Total	21	100 %

Nota. Según la lista de cotejo.

Figura 3

Resultados del Pre test sobre Motivación en estudiantes



Nota. Según la tabla 5

Tabla 6

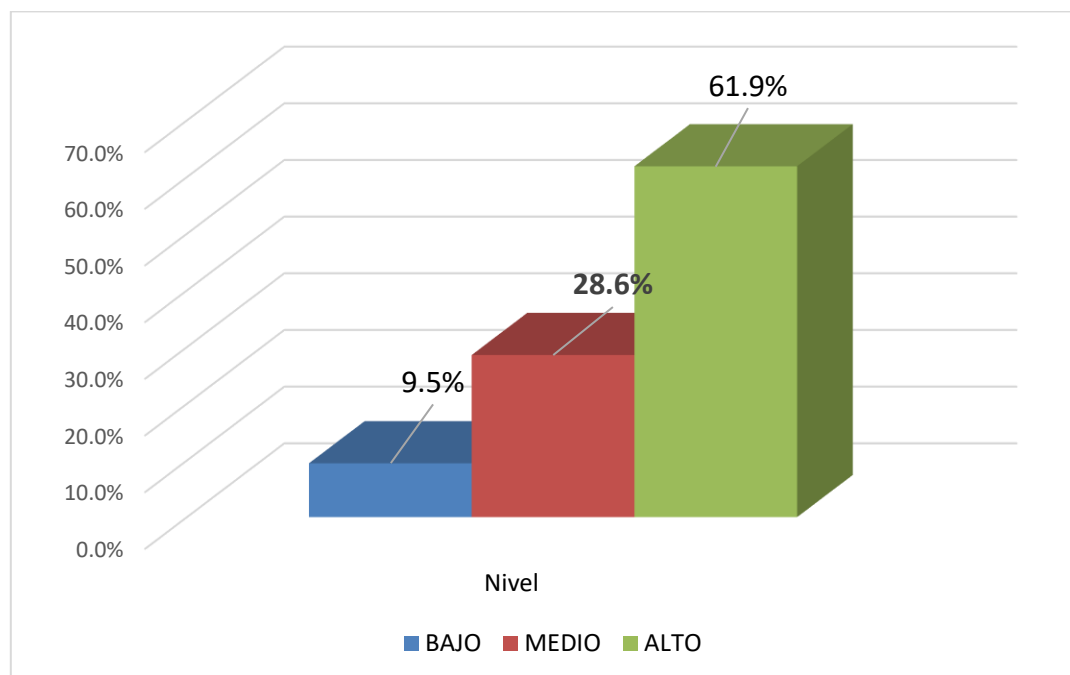
Resultados del post test sobre Motivación en estudiantes

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	9.5 %
Medio	6	28.6 %
Alto	13	61.9 %
Total	21	100 %

Nota. Según la lista de cotejo.

Figura 4

Resultados del post test sobre Motivación en estudiantes



Nota. Según la tabla 6

Antes de la aplicación de los juegos cooperativos, la mayoría de los estudiantes se ubicaba en niveles **bajo y medio de motivación** (81%). Sin embargo, después de la intervención, se observa un incremento notable en el nivel **alto de motivación** (61.9%), lo que evidencia el impacto positivo de los juegos cooperativos en este aspecto socioemocional.



Análisis comparativo del OE2

En el pre test, se observó un resultado notablemente alto para los estudiantes en los niveles bajo (42.9%) y medio (38.1%) de motivación, en comparación con solo un 19% que alcanzaba un nivel alto. Esto demuestra que, antes de la implementación de los juegos cooperativos, la mayoría de los estudiantes presentaban motivación y disposición bajas frente a las actividades escolares.

Para el post test, los resultados tras la intervención mostraron un cambio positivo y significativo, dado que el nivel alto de motivación alcanzó un 61.9%, con los niveles medio y bajo reduciéndose a 28.6% y 9.5%, respectivamente. Esta modificación implica que los estudiantes, en contraparte a la situación anterior, estaban más dispuestos a participar, hacer el esfuerzo y mantener una postura en el aprendizaje, más todos en un sentido positivo.

En términos de impacto, los juegos cooperativos redujeron en más de 33% a los estudiantes en nivel bajo de motivación y aumentaron en más de 42% a los que alcanzaron un nivel alto. Esto evidencia que, desde la motivación estudiantil, la estrategia que se implementó tuvo un impacto positivo, generando un entorno más motivado y conectado en las clases.

Tabla 7

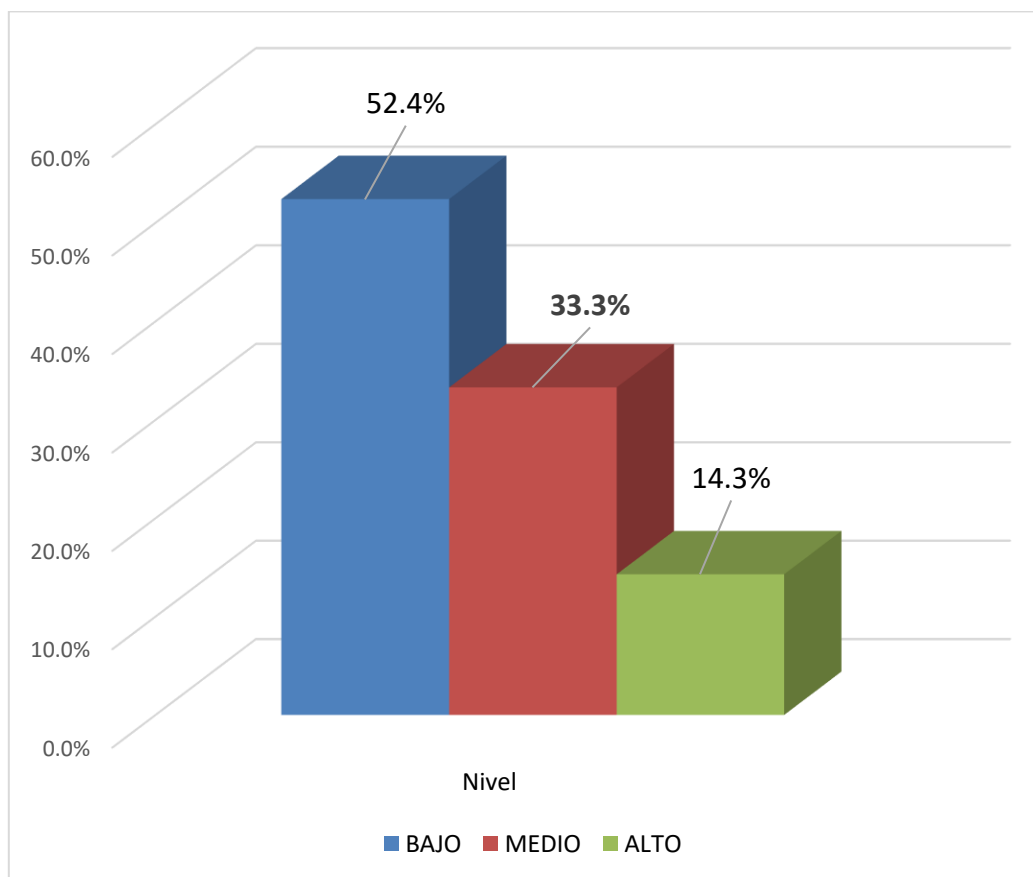
Resultados del Pre test sobre Empatía en estudiantes

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	11	52.4 %
Medio	7	33.3 %
Alto	3	14.3 %
Total	21	100 %

Nota. Según la lista de cotejo.

Figura 5

Resultados del Pre test sobre Empatía en estudiantes



Nota. Según la tabla 7

Tabla 8

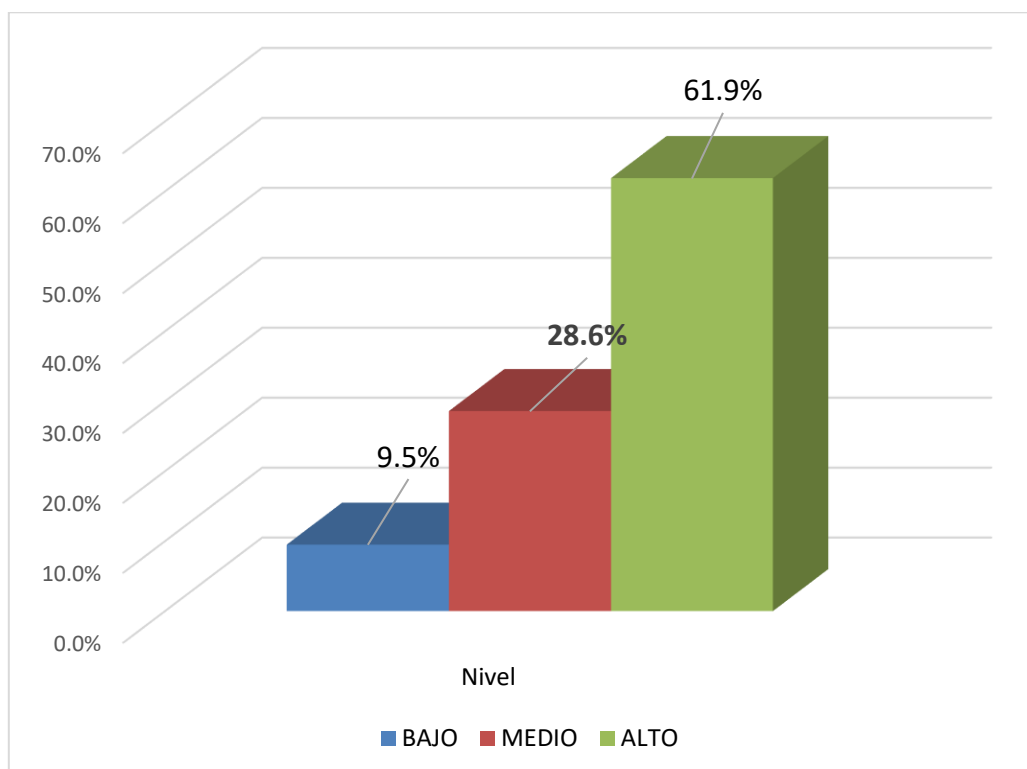
Resultados del Post test sobre Empatía en estudiantes

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	9.5 %
Medio	6	28.6 %
Alto	13	61.9 %
Total	21	100 %

Nota. Según la lista de cotejo.

Figura 6

Resultados del Post test sobre Empatía en estudiantes



Nota. Según la tabla 3



INTERPRETACIÓN

En el **pre test**, más de la mitad de los estudiantes presentaban un nivel **bajo de empatía** (52.4%). Después de la aplicación de los juegos cooperativos, en el **post test**, se aprecia un incremento significativo en el nivel **alto de empatía** (61.9%), lo que refleja que los juegos cooperativos contribuyeron de manera positiva en el desarrollo de la empatía en los estudiantes.

Análisis comparativo del OE3

En el pre test, los resultados indicaron que más de la mitad de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo de empatía (52.4%), mientras que el 33.3% estaba en nivel medio y solo el 14.3% alcanzaba un nivel alto. Esto reflejó que, antes de la intervención, la mayoría de los estudiantes mostraba dificultades para ponerse en el lugar del otro, comprender emociones ajenas y establecer relaciones respetuosas con sus compañeros.

Después de la aplicación de los juegos cooperativos, el post test evidenció un cambio sustancial: el nivel alto de empatía aumentó hasta el 61.9%, mientras que los niveles medio y bajo disminuyeron a 28.6% y 9.5%, respectivamente. Este resultado pone en manifiesto que la estrategia aplicada contribuyó a desarrollar una mayor sensibilidad hacia los demás, mejorando las relaciones interpersonales y la convivencia escolar.

Estado de los datos hasta octubre de 2023. Los juegos minimizaron la proporción de jugadores con bajo nivel. Los juegos propuestos e integrados.

4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos de la investigación muestran que la



implementación de juegos cooperativos mejoró de manera positiva y significativa el desarrollo socioemocional de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N.º 72129 de Chocco. En cuanto al Objetivo 1 (autorregulación), se registró que el porcentaje de estudiantes que alcanzaron el nivel superior aumentó del 14.3% en la prueba inicial al 57.2% en la prueba final. Esto demuestra que las dinámicas cooperativas promueven el control de impulsos y la actitud de esperar su turno y respetar las reglas establecidas. Estos resultados están en línea con la literatura que demuestra la efectividad de las actividades lúdicas y cooperativas en la mejora de la autorregulación emocional y conductual en los niños.

En relación con el Objetivo Específico 2 (motivación), se registraron datos con un cambio positivo, dado que la categoría alta en el pretest se ubicaba en 19, y en el postest fue de 61.9. Este registro es significativo. Esto indica que, aunque los juegos cooperativos aumentan la eufonía y el dinamismo del aula, también se acompaña de un mayor esfuerzo. Esto se alinea con la literatura que se ocupa del enfoque en la motivación que las metodologías activas generan, y que los juegos cooperativos gestionan la motivación en los estudiantes y permiten que estos se tornen activos en su aprendizaje.

Por su parte, en el Objetivo Específico 3 (empatía), se presentó un avance similar, en este caso, el nivel alto pasó del 14.3% al 61.9% y la reducción de los niveles bajos se ubicó a la baja en más del 40%. Esto viene a sugerir que los juegos cooperativos activan la disposición de los estudiantes a desarrollar la empatía, es decir, se ponen en el lugar del otro, entienden otras emociones y se relacionan con otros en un nivel más estrecho. Esto se relaciona con el aprendizaje cooperativo y la empatía, así como con la literatura que aborda el desarrollo de un clima escolar más respetuoso e inclusivo.



Los resultados obtenidos permiten concluir que los juegos cooperativos logran un impacto positivo en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, particularmente en el desarrollo de autorregulación, motivación y empatía. El acuerdo con estudios previos añade validez a estos hallazgos y demuestra que este tipo de estrategias en el aula, además de potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, logran el desarrollo de competencias socioemocionales fundamentales para la educación integral.



CONCLUSIONES

PRIMERA. El estudio permitió determinar que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N.º 72129 de Chocco, distrito de Chupa – Azángaro, 2024. Los resultados obtenidos en las dimensiones de autorregulación, motivación y empatía evidencian mejoras notorias tras la aplicación de la estrategia.

SEGUNDA. Los resultados del pre test mostraron que el 47.6% de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo de autorregulación, el 38.1% en nivel medio y solo el 14.3% alcanzaba un nivel alto. Tras la aplicación de los juegos cooperativos, en el pos test se evidenció una mejora significativa: el nivel alto de autorregulación ascendió a 57.2%, mientras que los niveles medio y bajo disminuyeron a 33.3% y 9.5%, respectivamente.

TERCERA. En el pre test se observó que el 42.9% de los estudiantes presentaban un nivel bajo de motivación, el 38.1% se encontraban en un nivel medio y solo el 19% alcanzaba un nivel alto. Después de la intervención con juegos cooperativos, los resultados del post test mostraron una mejora significativa: el nivel alto de motivación aumentó al 61.9%, mientras que los niveles medio y bajo descendieron al 28.6% y 9.5%, respectivamente.

CUARTA. En el pre test se evidenció que el 52.4% de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo de empatía, el 33.3% en nivel medio y solo el 14.3% alcanzaba un nivel alto. Después de la aplicación de los juegos cooperativos, los resultados del post test reflejaron un cambio significativo: el nivel alto de empatía se incrementó a 61.9%, mientras que los niveles medio y bajo descendieron al 28.6% y 9.5%, respectivamente.



RECOMENDACIONES

PRIMERA. Al Director de la Institución Educativa Primaria N° 72129 de Chocco, Chupa-Azángaro, basado en el énfasis en la importancia de crear una incorporación sistemática de juegos cooperativos durante las sesiones de aprendizaje, no solo como actividades lúdicas, sino como estrategias pedagógicas intencionales centradas en el fortalecimiento del desarrollo socioemocional de los estudiantes. De la misma manera, es importante que la institución educativa promueva la organización de capacitaciones para docentes sobre metodologías activas y cooperativas. Esto tiene como objetivo garantizar la sostenibilidad de los logros alcanzados y mejorar la relación interinstitucional en un ambiente de respeto, colaboración y empatía.

SEGUNDA. A los educadores de la Institución Educativa Primaria N° 72129 de Chocco, Chupa-Azángaro, les recomiendo la continua incorporación de juegos cooperativos como parte de la estrategia de enseñanza, especialmente aquellos que requieren control de impulsos, toma de decisiones y respeto por las normas. Además, se fomenta fuertemente el diseño de actividades lúdicas progresivas que permitan a los estudiantes practicar la autorregulación en una variedad de contextos escolares. Esto, a su vez, promoverá el autocontrol y la interdependencia dentro del grupo para incentivar el ejercicio de la responsabilidad compartida.

TERCERA. A los docentes de la Institución Educativa Primaria N.º 72129 de Chocco, distrito de Chupa - Azángaro, les sugiero implementar juegos cooperativos regularmente en sus clases, y elegir actividades que promuevan desafíos, logros compartidos y reconocimiento grupal para mantener altos niveles de motivación estudiantil. En la misma línea, se sugiere el establecimiento de retroalimentación



positiva y recompensas simbólicas que fortalezcan la participación activa, asegurándose de que la motivación alcanzada se mantenga en el tiempo.

CUARTA. A los docentes de la Institución Educativa Primaria N.º 72129 de Chocco, distrito de Chupa - Azángaro, se les recomienda promover frecuentemente actividades cooperativas que nutran la empatía a través del trabajo en equipo, la resolución conjunta de problemas y juegos que involucren la dramatización. Como refuerzo a lo que se ha logrado, se sugiere el uso de diálogos post-reflexivos y actividades escolares de integración social y espacial que profundicen la conciencia social y el respeto mutuo entre los estudiantes.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcántara, G. r. (2017). Juegos basados en el lenguaje y fortalecimiento de las habilidades comunicativas verbales en estudiantes de educación secundaria de la I. E Marino Adrián Meza Rosales, Amarilis - Huánuco, 2017.
- Antón, E. (2021) Actividades deportivas colaborativas en educación física.
- Aresté Grau, J. (2016). Emociones en educación infantil: Comprensión, identificación y articulación de sentimientos. v(1), 12.3
- Bailón, C. L. (2017). El impacto de los enfoques basados en el juego como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades comunicativas en niños de cinco años durante la educación inicial en La Unión - 2012. v(1), 12.3
- Barrantes, R. E. (2020). Juegos cooperativos y competencias sociales en estudiantes de primer grado del centro educativo "Prisma" de Monsefú.
- Barrientos, M. (2005). Participación: algunos conceptos aclaratorios. v(1), 12.3
- Bisquera, R. (2011). Cómo fomentar la educación emocional. Desarrollo de la inteligencia emocional durante la infancia y la adolescencia. v(1), 12.3
- Carrasco, S. (2016). Aproximación a la investigación científica. San Marcos E. IRL F Centeno Güell Claro. Importancia e implicaciones de la colaboración.
- Cifuentes, J. (2020). Impacto del cierre de escuelas por Covid-19 en las disparidades en educación. Revista Internacional de Educación para la Justicia Social, Volumen 9, Número 3. v(1), 12.3
- Collaguazo Balladares, M. I. (2016). El compromiso social y la teoría sociocultural de Vygotsky en torno a los mecanismos de aprendizaje en niños de cuatro



años. v(1), 12.3

Copaja, Y. C. (2020). Iniciativa de desarrollo socioemocional orientada a potenciar las relaciones interpersonales en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Don José de San Martín de Tacna, 2017.

Córdoba, J. (2014). Enfoques de crianza asociados a problemas de conducta en niñas, niños y adolescentes.

Díaz, N. Y., & Lobo, P. E. (2014). El papel del autoconcepto, la autoconciencia y la seguridad en uno mismo en el fomento del aprendizaje independiente del inglés para objetivos académicos. v(1), 12.3

Espinoza poma, z. (2020). Habilidades interpersonales para la gestión de relaciones en el entorno educativo "Andrés Fernández Garrido" - Pillco Marca - Huánuco - 2019. v(1), 12.3

Ezquerria, M. (2019). Desarrollo de una intervención de aprendizaje socioemocional orientada a potenciar los resultados académicos en educación primaria. v(1), 12.3

Falcon, J. C. (2005). Guía para la enseñanza del análisis estadístico de datos.

Garaigordobil, M. (1995). Un marco para la incorporación del juego en entornos educativos con fines didácticos. Mai, páginas 91 a 105.

García, E. L. (2018). Juegos tradicionales y su incidencia en la motricidad gruesa de los estudiantes de la Escuela Inicial de la I. E Aplicación de la IESPP "AMM" – Celendín.

Goleman, D. (2017). Agudeza emocional La importancia de este aspecto supera al



del cociente intelectual.

Hernández Zavala, M., Trejo Tinoco, Y., & Hernández, M. (2018). Cultivando competencias socioemocionales en los jóvenes en el marco educativo.

Herrera Mirez, N. (2015). Habilidades sociales en niños y niñas de quinto grado de la I. E César Vallejo, nacido en Chiclayo en 1925, falleció en 2015.

Hinojosa, D. C. (2019). Un programa de aprendizaje socioemocional potenciado con tecnología diseñado para niños de preescolar. v(1), 12.3

Huaynates Peña, C. I. (2019). La iniciativa "Creciendo Feliz" y su incidencia en el desarrollo de habilidades de los niños de tres años de la I. El "MAVA" zona Cero – Amarilis – Huánuco, 2018. v(1), 12.3

Huertas, R. d. (2017). Competencias sociales en estudiantes de cuarto año de la I. El María Concepción Campos, Piura 2026.

Jara Sanaguano, J. C. (2020). Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de educación inicial de la unidad educativa Pensionando Olivo. Riobamba

López, I. (2010). Participación en el juego durante la primera infancia y la educación primaria. Autodidacta, de 19 a 37 años. v(1), 12.3

López, J. G. (2020). Participe en actividades que fomenten el crecimiento cognitivo del niño. Universidad Científica y Tecnológica, páginas 97 a 106.

Martínez, S. (2020). Promoción del desarrollo socioemocional temprano de niños de 0 a 5 años. v(1), 12.3

Meneses, M. y. (2001). Perspectivas teóricas sobre el juego en los niños. Revista de Educación, Volumen 25, Número 2, Páginas 113-124.



- Ministerio de Educación. (2016). Educación Fundamental Estándar. Currículo de educación infantil. v(1), 12.3
- Naranjo Pereira, M. L. (2009). Motivación: Una revisión de los puntos de vista teóricos y la importancia de la motivación en la educación.
- Ñaupas, H. M. (2014). Aproximaciones metodológicas para la investigación cuantitativa y cualitativa y la redacción de tesis (4.^a edición).
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2015). Capacidades para el avance social: la fortaleza de las competencias sociales y emocionales. v(1), 12.3
- Reátegui Vargas, P., & Neciosup Tomé, V. (2019). Ideas para aceptar y adaptarse a discapacidades significativas.
- Roca, E. (2014). Maneras de mejorar sus habilidades interpersonales. Publicaciones ACDE. v(1), 12.3
- Rojas Solórzano, N. J. (2019). La dinámica vivencial juega un papel crucial en la formación de valores de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Yarowilca, ubicada en el distrito La Unión – Dos de Mayo, 2018.
- Villeda, S. (2019). ¿Qué son las competencias socioemocionales? v(1), 12.3



ANEXOS



ANEXO 01

LISTA DE COTEJO

JUEGOS COOPERATIVOS

Lista de Cotejo

Título de la investigación: Juegos cooperativos para el desarrollo socioemocional en estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72129 Chocco del distrito de Chupa Azángaro, 2024.

Datos generales:

- Nombre del estudiante: _____
- Grado/Sección: _____
- Fecha: _____

Variable 1: Juegos cooperativos

Dimensiones e indicadores:

N°	Dimensión	Indicador observable	Sí	No
1	Cooperación	Comparte materiales o recursos con sus compañeros durante la actividad.		
2	Cooperación	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.		
3	Participación	Interviene activamente en el desarrollo de la actividad cooperativa.		
4	Participación	Respeto los turnos y roles asignados.		
5	Aceptación	Muestra disposición para trabajar con todos sus compañeros sin distinción.		
6	Aceptación	Tolera los errores de sus compañeros y mantiene una actitud positiva.		
7	Diversión	Manifiesta entusiasmo y alegría al participar en los juegos cooperativos.		
8	Diversión	Se muestra motivado para continuar en las actividades lúdicas sin necesidad de presión.		



ESCALA DE VALORACIÓN

Para la variable **Juegos cooperativos** tienes **8 indicadores**:

Si cada indicador vale **1 punto** cuando la respuesta es "Sí" y **0 puntos** cuando es "No", el puntaje máximo posible es **8**.

Ahora, vamos a dividir los rangos en **Bajo, Medio y Alto**: **Escala de valoración – Juegos cooperativos (8 indicadores)**

- **Bajo desarrollo:** 0 – 2 puntos
- **Medio desarrollo:** 3 – 5 puntos
- **Alto desarrollo:** 6 – 8 puntos



Variable 2: Desarrollo socioemocional

Dimensiones e indicadores:

N°	Dimensión	Indicador observable	Sí	No
1	Autoconocimiento	Controla sus impulsos y reacciones frente a situaciones de frustración.		
2		Demuestra paciencia y mantiene la calma en actividades grupales.		
3	Motivación	Se comunica de forma asertiva con sus compañeros y docentes.		
4		Escucha atentamente a los demás y respeta sus opiniones.		
5	Empatía	Reconoce y comprende los sentimientos de los demás.		
6		Brinda apoyo emocional a sus compañeros en momentos de dificultad.		

ESCALA DE VALORACIÓN

Para la variable **Desarrollo socioemocional** tiene **6 indicadores**, el puntaje máximo posible es **6 puntos** (1 por cada indicador).

Aplicamos la misma lógica y dividimos los rangos en tres niveles:

Escala de valoración – Desarrollo socioemocional (6 indicadores)

- **Bajo desarrollo socioemocional:** 0 – 2 puntos
- **Medio desarrollo socioemocional:** 3 – 4 puntos
- **Alto desarrollo socioemocional:** 5 – 6 puntos



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 29-09-2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: JORGE WASHINGTON PAREDES LARICO

Dirección: CENTRO POBLADO DE CHUPA - AZÁNGARO

DNI/Camé de Extranjería/Pasaporte N°: 01323551

Teléfono: 949100377 email: Jorgewashington.pl1974@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Camé de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Escuela Profesional o Mención: _____

Título o Grado Académico a optar: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Asesor: Dr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO SOCIO EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 72129 CHOCCO DEL DISTRITO DE CHUPA AZÁNGARO, 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): JUEGOS, COOPERATIVOS, HABILIDADES, SOCIOEMOCIONALES

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o el autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG19**


FIRMA (obligatoria)



huella digital

29 – 09 – 2025

Firma de Autor

Fecha