

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

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO  
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO “AZÁNGARO”  
D. S. N° 060-84-ED. D. S. N° 017-2002-ED



## **TESIS**

Influencia del juego cooperativo en el estado emocional de los niños del sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023

**PRESENTADO POR:**

LOPEZ MAMANI, Elisban Derly.

PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR EN EDUCACIÓN FÍSICA

Asesor: Profesor Aldo Octavio Molina Flores

Línea de Investigación: Juegos educativos E.F. 01.

**AZÁNGARO – PUNO - PERÚ**

**2024**

# HOJA DE CALIFICACIÓN

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

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN GENERAL DE DESARROLLO DOCENTE  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO  
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO “AZÁNGARO”**



## TESIS

**Influencia del juego cooperativo en el estado emocional de los niños del sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023**

PRESENTADO POR:

LOPEZ MAMANI, Elisban Derly.

### EL JURADO CALIFICADOR DETERMINA:

*Aprobado por unanimidad*

### JURADOS:

NOMBRES Y APELLIDOS:

Firma

Presidente: Msc. Eleuterio Andres Laura Arpi

*[Firma]*

Vocal: Dr. Luis Teodoro Ticona Canaza

*[Firma]*

Secretario: Lic. Carlos Enrique Rojas Gordillo

*[Firma]*

Asesor: Prof. Aldo Octavio Molina Flores

*[Firma]*

Azángaro, ..... de ..... de 20.....

## **DEDICATORIA**

### **A MIS PADRES**

*Blas Rodil Lopez Quispe* y *Martha Nelia Mamani Mamani*, quienes con su cariño, paciencia, sus consejos y gran esfuerzo me han permitido cumplir con uno de mis sueños que es culminar con mi carrera profesional.

### **A MIS HERMANOS**

*Franklin* y *Aiscel*, quienes fueron mi mayor motivación y apoyo fundamental para terminar con este proceso.

*Elisban Derly*

## **AGRADECIMIENTOS**

Primeramente, agradezco a *Dios* por permitirme lograr mis metas y darme salud.

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Azángaro, que me dio la oportunidad de lograr uno de mis objetivos. A los Docentes que fueron parte de mi formación, personas de gran sabiduría quienes me brindaron conocimientos.

A mis padres por inculcarme valores y la valentía de salir adelante a pesar de las dificultades que se me presente en el camino.

A mis hermanos y sobrino por el apoyo incondicional que me brindaron día tras día.

A mis abuelitos por sabias reflexiones y oportuno apoyo.

A todas las personas mencionadas, gracias por el apoyo incondicional.

*Elisban Derly*

## **PRESENTACIÓN**

Señor Presidente del Jurado

Señores miembros del jurado

Para mí es un honor significativo el haber culminado y asumido con mucha responsabilidad mis estudios superiores, culminando satisfactoriamente nuestra carrera profesional de Educación Física en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Azángaro” correspondiente a la Promoción 2023, según la Ley N° 30512 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 010-2017-Minedu, y la Resolución Directoral N° 0592-2010-ED, según las normas nacionales para la titulación en Institutos y Escuelas de Educación Superior, con su modificatoria mediante la Resolución Directoral N°0910-2010-ED.

En ese contexto, con el objetivo de obtener al título Profesional de Profesor (a) en Educación Física ponemos a la consideración de las autoridades la investigación denominada: Influencia del juego cooperativo en el estado emocional de los niños del Sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023. Tienen un objetivo común para que ganen o pierdan juntos. La diversión proviene de la camaradería y el desafío del juego, no de ser el único jugador (o equipo) que practique cooperativamente.

También podemos manifestar que es una actitud o disposición en la vida emocional. No es una situación emocional transitoria. Es un estado, una forma de permanecer, de estar, cuya duración es prolongada y destaca sobre el resto del mundo psíquico en la vida escolar del estudiante. El trabajo de investigación cumplió con los requisitos establecidos en el Reglamento de Titulación aprobado por el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Azángaro” de la provincia, distrito de Azángaro, región Puno.

Autor

## ÍNDICE

	Pág.
HOJA DE CALIFICACIÓN.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xii

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Realidad Problemática (Descripción del problema).....	15
1.2 Formulación del problema.....	15
1.2.1 Problema general.....	15
1.2.2 Problemas específicos.....	16
1.3 Objetivos de la investigación.....	16
1.3.1 Objetivo general.....	16
1.3.2 Objetivos específicos.....	16
1.4 Justificación.....	17

### CAPÍTULO II

#### MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.....	18
2.1.1 Antecedente nacional.....	18
2.1.2 Antecedente regional.....	20
2.1.3 Antecedente local.....	22
2.2 Bases teóricas.....	25
2.2.1 Juego cooperativo.....	25
2.2.1.1 Actividad pedagógica del juego cooperativo.....	28
2.2.1.1.1 Fundamento básico del juego cooperativo en la educación física....	28

2.2.1.1.2	Juego cooperativo activo físico.....	34
2.2.1.1.3	Juego cooperativo interactivo pedagógico.....	38
2.2.1.2	Habilidades creativas del juego cooperativo .....	40
2.2.1.2.1.	Juego creativo cooperativo activo .....	40
2.2.1.2.2.	Juegos cooperativos no competitivos de libre participación .....	43
2.2.1.2.3.	Habilidades en el juego cooperativo no competitivo integrador .....	48
2.2.2	Estado emocional.....	52
2.2.2.1	Emociones activas pertinentes y significativas.....	53
2.2.2.1.1	Procesos activos del estado emocional .....	53
2.2.2.1.2	Funciones significativas del estado emocional.....	57
2.2.2.1.3	Emociones básicas en la actitud del estudiante .....	61
2.2.2.2	Estado de la inteligencia emocional.....	64
2.2.2.2.1	Beneficios del estado de la inteligencia pertinente en el estudiante .	64
2.2.2.2.2	Competencias de las inteligencias múltiples .....	67
2.2.2.2.3	Componentes de la inteligencia emocional .....	70
2.3	Marco conceptual (Conceptos básicos de la investigación) .....	73
2.3.1	Estado emocional.....	73
2.3.2	Emociones activas.....	74
2.3.3	Juegos cooperativos .....	74
2.3.4	Juego competitivo .....	74
2.3.5	Juego no competitivo .....	74
2.3.6	Inteligencia emocional.....	75
2.4	Hipótesis .....	75
2.4.1	Hipótesis general.....	75
2.4.2	Hipótesis específicos.....	75
2.5	Identificación de variables .....	75
2.5.1	Variable Independiente .....	75
2.5.2	Variable Dependiente .....	75
2.6	Operacionalización de variables .....	76

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN**

3.1.	Método de investigación.....	77
------	------------------------------	----

3.2.	Tipo de investigación.....	77
3.3.	Diseño de investigación.....	78
3.4.	Población y Muestra .....	78
3.4.1.	Población .....	78
3.4.2.	Muestra .....	79
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	79
3.6.	Métodos de análisis de datos (Para la prueba de hipótesis).....	79

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

4.1.	Resultados de la variable juego cooperativo.....	82
4.2.	Resultados de la variable estado emocional .....	85
4.3.	Prueba de hipótesis .....	88
4.3.1	Prueba de Hipótesis general.....	88
4.3.2	Prueba de Hipótesis específica 1 .....	91
4.3.3	Prueba de Hipótesis específica 2 .....	94
CONCLUSIONES .....		97
RECOMENDACIONES.....		99
REFERENCIAS .....		101
ANEXOS .....		105
EVIDENCIAS.....		112

## ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Representado por todos los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.....	78
Tabla 2. Representado por la muestra a los estudiantes del Sexto grado “A”, “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.....	79
Tabla 3. Equivalencia de los grados de correlación.....	80
Tabla 4. Resultados de la dimensión actividades pedagógicas del juego cooperativo.....	82
Tabla 5. Resultados de la dimensión habilidades creativas del juego creativa.....	83
Tabla 6. Resultados de la dimensión emociones activas, pertinentes y significativas.....	85
Tabla 7. Resultados de la dimensión estado de la inteligencia emocional.....	86
Tabla 8. Rho de Spearman para la correlación Juego cooperativo y estado emocional.....	89
Tabla 9. Rho de Spearman para la correlación actividades pedagógicas y emociones activas, pertinentes y significativas.....	92
Tabla 10. Rho de Spearman para la correlación habilidades creativas y estado de la inteligencia emocional.....	95
Tabla 11. Base de datos del juego cooperativo de estudiantes de sexto grado secciones “A” y “B”.....	100
Tabla 12. Base de datos del estado emocional de estudiantes de sexto grado secciones “A” y “B”.....	111

## INDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Resultados de la dimensión actividades pedagógicas.....	82
Figura 2. Resultados de la dimensión habilidades creativas.....	84
Figura 3. Resultados de la dimensión emociones activas, pertinentes y significativas.....	85
Figura 4. Resultados de la dimensión estado de la inteligencia emocional.....	87
Figura 5. Campana de Gauss. Prueba de Hipótesis General.....	90
Figura 6. Campana de Gauss. Prueba de Hipótesis Específica 1.....	93
Figura 7. Campana de Gauss. Prueba de Hipótesis Específica 2.....	96

## RESUMEN

El presente informe de tesis se elaboró con el propósito de investigar la influencia del juego cooperativo en el estado emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023. La investigación involucró a una población de 203 estudiantes de primero a sexto grados de Educación Primaria, seleccionándose una muestra de 29 estudiantes de sexto grado secciones "A" y "B". La selección de las unidades de análisis se llevó a cabo mediante un muestreo no probabilístico e intencional. El enfoque metodológico general adoptado fue el método científico, orientado a verificar la hipótesis general formulada. El tipo de investigación se clasificó como básico, con un diseño no experimental y un enfoque descriptivo correlacional. Teniendo población de 203 y la muestra de 29 niños y niñas. La técnica principal utilizada para recopilar datos fue la observación, y se implementó una ficha de observación específica para cada variable. Como resultado de la investigación, se determinó que el coeficiente de correlación Rho de Spearman fue de 0,66 que indica correlación positiva aceptable entre variables. Finalmente, se arribó a la conclusión general: “El juego cooperativo influye de manera positiva en el estado emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023”, respaldado por el valor de “t” Calculada 4,57 que excedió al valor de la “t” Tabulada 2,05.

Palabras clave: cooperativo, emocional, inteligencia, juego.

## ABSTRACT

This thesis report was prepared with the purpose of investigating the influence of cooperative play on the emotional state of children in the Sixth grade sections “A” and “B” of the Primary Educational Institution No. 72724 “ISPA Application”, province of Azángaro 2023. The research involved a population of 203 students from first to sixth grades of Primary Education, selecting a sample of 29 students from sixth grade sections "A" and "B". The selection of the units of analysis was carried out through non-probabilistic and intentional sampling. The general methodological approach adopted was the scientific method, aimed at verifying the general hypothesis formulated. The type of research was classified as basic, with a non-experimental design and a descriptive correlational approach. Having a population of 203 and a sample of 29 boys and girls. The main technique used to collect data was observation, and a specific observation sheet was implemented for each variable. As a result of the investigation, it was determined that Spearman's Rho correlation coefficient was 0.66, which indicates acceptable positive correlation between variables. Finally, the general conclusion was reached: "Cooperative play positively influences the emotional state of the children of the Sixth grade sections "A" and "B" of the Primary Educational Institution No. 72724 "ISPA Application", province of Azángaro 2023", supported by the value of the Calculated “t” 4.57, which exceeded the value of the Tabulated “t” 2.05.

Keywords: cooperative, emotional, intelligence, game.

## INTRODUCCIÓN

El juego cooperativo ha demostrado ser una herramienta educativa poderosa, capaz de trascender las barreras del aula y penetrar en los aspectos más sutiles del desarrollo de los niños. En el contexto de la educación primaria, donde los cimientos del aprendizaje y la socialización se establecen, la influencia del juego cooperativo en el estado emocional de los estudiantes emerge como un área de interés crítico. Este estudio se sumerge en la indagación profunda de cómo las dinámicas de juego colaborativo afectan la esfera emocional de los niños y niñas, explorando no solo la relación entre el juego y las emociones, sino también el impacto en su bienestar general.

En la niñez, la capacidad de comprender y regular las emociones es esencial para el desarrollo socioemocional. El juego, siendo la lengua nativa de los niños, se presenta como un medio propicio para cultivar habilidades emocionales. Este estudio se propone examinar la manera en que el juego cooperativo enriquece las capacidades emocionales de los estudiantes de educación primaria. Al comprender las interacciones emocionales que emergen durante el juego colaborativo, se busca identificar patrones que puedan ser trascendentales para la promoción de un entorno escolar emocionalmente saludable.

La investigación también abordó el papel de los educadores en la facilitación de experiencias de juego cooperativo. Los maestros, como guías en el desarrollo educativo de los estudiantes, desempeñan un papel primordial en la creación y dirección de oportunidades de juego colaborativo. Finalmente, este trabajo de investigación busca proporcionar no solo una comprensión más profunda de la conexión entre el juego cooperativo y el estado emocional en la educación primaria, sino también ofrecer recomendaciones prácticas y aplicables para educadores, padres y formuladores de políticas, a fin de optimizar el potencial beneficioso del juego colaborativo en el desarrollo integral de los estudiantes. Esta experiencia investigativa, nos permitió comprender y

analizar el mundo fascinante y complejo de las emociones pueriles, explorando cómo el juego cooperativo se convierte en un aliado esencial en la construcción de mentes y corazones dinámicos.

La investigación ha sido estructurada en cuatro capítulos:

El Capítulo I, Planteamiento del Problema, contiene la descripción del problema, formulación del problema, objetivos de la investigación y justificación.

El Capítulo II, Marco Teórico, contiene antecedentes de la investigación, bases teóricas, hipótesis e identificación de variables y operacionalización de variables.

El Capítulo III, Metodología de la Investigación, comprende al método de investigación, tipo de investigación, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos y métodos de análisis de datos.

El Capítulo IV, Resultados de la Investigación, involucra los resultados de la variable independiente juego cooperativo y de la variable dependiente estado emocional, asimismo, se efectuó la determinación del coeficiente de correlación de Rho de Spearman, posteriormente se concretó la contrastación de la correlación mediante la prueba de hipótesis estadística de “t”.

Finalmente, contiene conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

# **CAPÍTULO I**

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.2. Realidad Problemática (Descripción del problema)**

El presente trabajo de investigación nace de la realidad propia de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro, porque hemos detectado que los estudiantes tienen serias dificultades en actividades de juegos cooperativos, es observable que juegan de manera aislada, son muy pocas las ocasiones que realicen juegos cooperativos, mayormente lo hace con juegos competitivos, los varones que juegan fútbol. Las mujeres juegan mayormente el vóleybol.

Del mismo modo el estado emocional es preocupante porque aún quedan secuelas pendientes de la epidemia del Covid-19. Siendo observada la actitud de los estudiantes que presentan emociones alteradas, o sentimientos aislados con actitudes de aislamiento y otros que repercuten en su personalidad.

Esto es frecuente con los estudiantes del Sexto grado sección “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro.

### **1.2. Formulación del problema**

#### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera el juego cooperativo influye en el estado emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N°

72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023?

### **1.2.2. Problemas específicos**

a) ¿Cómo influye las actividades pedagógicas del juego cooperativo en las emociones activas pertinentes y significativas en los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023?

b) ¿Cómo influye las habilidades creativas del juego cooperativo en el estado de la inteligencia emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023?

## **1.3. Objetivos de la investigación**

### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar la influencia del juego cooperativo en el estado emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

a). Identificar la influencia de las actividades pedagógicas del juego cooperativo en las emociones activas pertinentes y significativas de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.

b). Describir la influencia de las habilidades creativas del juego cooperativo en estado de la inteligencia emocional de los niños del Sexto grado

secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.

#### **1.4. Justificación**

En el proceso de nuestras Prácticas pre Profesionales, hemos observado el comportamiento de los estudiantes, es observable las actividades que realizan especialmente en el tiempo del recreo que juegan mayormente juegos colectivos masificados como los juegos competitivos y no realizan juegos cooperativos que sean más voluntaristas donde prevalezca el acto voluntario por el juego, sin presión ni esquema rígido como producto de la competencia solo de ganar por ganar.

Esto nos ha permitido precisar e iniciar con la investigación sobre: Influencia del juego cooperativo en el estado emocional de los niños del Sexto grado sección “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.

Por todo lo expresado contiene todos los procedimientos metodológicos de la investigación científica por lo tanto fue procedente su ejecución. En resumen podemos afirmar que el juego cooperativo influye de manera positiva aceptable en el estado emocional de los niños del Sexto grado sección “A” y “B”. Lo que se evidencia con los resultados obtenidos del procedimiento estadístico de la prueba de hipótesis que se aproxima en la Tabla Universal de Rho de Spearman a +0.60 a 0,79.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes de la investigación**

##### **2.1.1 Antecedente nacional**

Raymundo (2021) El juego cooperativo como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años I. E. I. San José Nacional 26 de octubre, Piura, 2019, Universidad Católica los Angeles de Chimbote. Piura Perú.

En esta investigación se planteó el siguiente enunciado como problema general ¿De qué manera el juego cooperativo como estrategia didáctica permite mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. San José Nacional 26 de octubre, Piura, 2019?, tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre el juego cooperativo como estrategia y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. San José Nacional 26 de octubre, Piura,2019.La metodología es de tipo cuantitativa, un nivel descriptivo, y diseño correlacional; la población estuvo conformada por 121 estudiantes y la muestra estuvo compuesta por 28 estudiantes en el salón de 5 años “A” de la I. E San José Nacional 26 de Octubre, Piura, 2019.Se aplicó un muestreo no probabilístico con una muestra por conveniencia, el instrumento que se empleó fue una lista de cotejo. En las técnicas de procesamiento y análisis de datos se utilizó la técnica r de Pearson se halló usando el programa estadístico SPSS, que existe una relación significativa entre en el juego cooperativo

y las habilidades, se obtuvo un valor de 0.545, que, comparado con el cuadro de rangos del coeficiente de correlación, indica que existe una correlación directa entre las variables de estudio. Con este resultado quedó demostrado que, al aplicar el juego cooperativo, mejoran considerablemente las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. San José Nacional 26 de Octubre, Piura, 2019.

Las conclusiones de la presente investigación realizada son las siguientes:

Se pudo describir que 56 % de los niños respondieron sí a los ítems planteados de acuerdo a la variable el juego cooperativo. Por lo que se concluye que el juego cooperativo como estrategia didáctica constituye una herramienta fundamental para que los niños respeten sus decisiones, juegue con cooperación, que se dé una participación activa y con ello, se relacionen con diversión. El 53 % de niños respondieron sí a los ítems planteados en cuanto a la variable habilidades sociales en sus dimensiones habilidades básicas de interacción social, para hacer amigos y habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones. Concluyendo que los estudiantes se relacionaron de una manera satisfactoria, y mediante sus habilidades pudieron expresarse y comprender a los demás y encontrar soluciones ante un problema. Un 56 % de niños sí hace un buen uso del juego cooperativo mientras que un 53 % de niños sí desarrollan sus habilidades sociales. Concluyendo que los juegos cooperativos permiten desarrollarse y construir relaciones sociales positivas superando, y regulando conflictos; tomando decisiones seguras; y, en cuanto en las habilidades sociales esta permitirá desempeñar un papel fundamental en el desarrollo integral de la persona para desarrollarse con sus pares y adultos, estando en la etapa de la infancia es muy importante que aprendan conductas que beneficien para sobresalir ante un problema dentro de su entorno social. Se ha podido establecer que la relación del juego cooperativo como estrategia didáctica para desarrollar las

habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. San José Nacional 26 de octubre, Piura, 2019, utilizando el coeficiente de correlación de Pearson donde se obtuvo un resultado de 0.545, el cual indica que las dos variables tienen una relación directa.

Se recomienda a los docentes desarrollar investigaciones dirigidas a buscar mayores aplicaciones de los juegos cooperativos. Así también educar a los niños mediante juegos, es decir, saber estimularlos de forma permanente y continua porque de esta manera ellos siempre se sentirán motivados. Se recomienda a los directores promover la capacitación de juegos cooperativos a los docentes para que amplíen sus conocimientos. Se recomienda que se tome como referencia este estudio para buscar otras variables que busquen fortalecer las habilidades sociales de los alumnos. Que otros investigadores promuevan el estudio y la práctica de los juegos cooperativos como base principal de una adecuada socialización, y como los generadores del desarrollo de habilidades sociales.

### **2.1.2 Antecedente regional**

Itusaca (2019) Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años Institución Educativa Inicial N°252 Aplicación UNA-Puno. Universidad Nacional del Altiplano – Puno Facultad de Ciencias de la Educación. Escuela Profesional de Educación Inicial.

El presente trabajo de investigación titulada “Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 252 Aplicación UNA-PUNO”. Se realizó con el objetivo de determinar la incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales, la hipótesis general de la investigación plantea como premisa si los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de las habilidades sociales, el tipo de investigación que se empleo

fue de tipo experimental con diseño pre- experimental puesto que se trabajó con un solo grupo experimental. Para la recolección de datos se aplicó un pre test y post test, para ello se tuvo la intervención del investigador para manipular la variable independiente Juegos Cooperativos como variable dependiente habilidades sociales; para ello se ejecutó talleres de juegos cooperativos, de acuerdo a las necesidades de los niños y niñas que se evaluó con la ficha de observación. Y se concluyó con la prueba de pre test, post test y con la aplicación de la prueba estadística nos muestra como el valor de sig (valor critico observado)  $0,008 < 0,05$  rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, es decir el programa de habilidades sociales tiene efectos positivos en los problemas del comportamiento de niños.

Tenemos como conclusiones los siguientes: Primera: La incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años “B” de la Institución Educativa Inicial N° 252 Aplicación UNA-PUNO, según los resultados de la prueba de entrada (pre test), y prueba de salida (post test), con el análisis estadístico de Chi-Cuadrado de Pearson con el valor critico observado  $0,008 < 0,05$  por lo tanto se acepta la hipótesis alterna, es decir el programa de habilidades sociales tiene efectos positivos en los problemas del comportamiento de niños y niñas de 4 años “B”. Segundo: Los juegos cooperativos promovidos a través de los talleres influyeron de manera significativa en el desarrollo de habilidades sociales con las siguientes dimensiones: Habilidades básicas, hacer amigos y amigas, conversaciones, sentimientos, emociones y opiniones, solución de problemas y relación con los adultos en un 90% “siempre” a diferencia de un 10% “algunas veces”, es decir que ha sido significativa la aplicación de los juegos cooperativos a través de los talleres en los niños y niñas de 4 años “B”. Tercero: El desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos cooperativos tienen una clara incidencia

en la conducta social de los niños, esto se refleja en un 85% que alcanzaron a desarrollar sus habilidades, es decir que la aplicación de los juegos cooperativos mejoraron los niveles de comunicación entre los participantes, brindándoles así la oportunidad de que se sientan más libres para poder interactuar en equipo mostrando sus cualidades y habilidades para el logro de objetivos, evitando la competencia y el individualismo.

También establece las recomendaciones siguientes: Primera: Se recomienda que todas las Instituciones Educativas del nivel Inicial propongan desarrollar actividades que faciliten fortalecer las habilidades sociales a través de juegos cooperativos ya que propician trabajo en equipo, la empatía, autoestima, el trabajo con un solo objetivo y así lograr una educación integral y en valores. Segundo: Se recomienda tomar énfasis en la problemática que aqueja en estos tiempos a niños y niñas y al poco interés de desarrollar las habilidades sociales, muy a pesar de que se reconocen que tienen que educar para la vida, lo que supone que, el aula es un espacio de interacción socioemocional y comunicativo-cognitivo, ante ello las maestras puedan desarrollar sus habilidades sociales a partir de la aplicación de programas innovadores dentro y fuera del aula. Tercero: Se recomienda a las maestras, estudiantes e interesados investigar y ampliar sobre los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo de las habilidades sociales ya que es un tema de mucha importancia para la niñez.

### **2.1.3 Antecedente local**

Champi y Luque (2022) Actividad física recreativa y el estado emocional de los estudiantes del Quinto grado de la Institución Educativa Secundaria INA 21 “José Domingo Choquehuanca”, Azángaro 2022.

El trabajo de investigación denominado: actividad física recreativa y el estado emocional en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria INA 21 “José Domingo Choquehuanca” de Azángaro 2022. Es determinar la relación de la actividad física recreativa y el estado emocional en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria INA 21 “José Domingo Choquehuanca” de Azángaro.

Se trabajó con una población de 69 estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria INA 21 “José Domingo Choquehuanca” de Azángaro, la muestra fue de 27 estudiantes, sección “A” seleccionado mediante la técnica de muestreo no probabilístico, los métodos utilizados fueron el método científico, los métodos lógicos deductivo e inductivo y el método estadístico. El tipo de investigación es básico, de enfoque cuantitativo y de diseño no experimental, descriptivo correlacional. Para la recolección de datos se utilizó las técnicas de la encuesta y observación y como instrumentos el cuestionario y la ficha de observación. Se ha llegado a la siguiente conclusión general: existe relación directa entre la actividad física recreativa y el estado emocional de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria INA 21 “José Domingo Choquehuanca” de Azángaro 2022 obteniéndose 0.85 que corresponde a la correlación lineal positiva fuerte; el contraste de hipótesis fue con la T de Student, donde la unidad obtenida de 8,068 para la  $T_c$  es mayor a la  $T_t$  de 2.060 (para 25 grados de libertad), con lo queda demostrada la relación directa entre la actividad física recreativa y el estado emocional en los estudiantes.

Tiene como conclusiones, los siguientes: Primera.- Existe relación positiva entre la actividad física recreativa y el estado emocional de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria INA 21 “José Domingo

Choquehuanca” de Azángaro 2022 al producirse el 0.85 correlación positiva fuerte; el contraste de hipótesis aplicando la T de Student, para la Tc obtenida fue de 8.068 mayor a la Tt 2.060 (para 25 grados de libertad), con lo queda demostrada la relación positiva entre la actividad física recreativa y el estado emocional en los estudiantes.

Segunda.- Existe relación positiva entre la actividad motriz y las emociones primarias en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria INA 21 “José Domingo Choquehuanca” de Azángaro 2022, al demostrarse la existencia del 33.3% de encuestados quienes casi siempre realizan actividades motrices con el 37.1% de estudiantes observados que se encuentran en el nivel alto en manifestaciones de las emociones primarias (tablas 3 y 6).

Tercera.- Existe relación positiva entre la actividad lúdica y las emociones secundarias en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria INA 21 “José Domingo Choquehuanca” de Azángaro 2022. Al demostrarse el 37% de estudiantes encuestados casi siempre participan y se divierten con las actividades lúdicas con el 40.7% de estudiantes observados que se encuentran en el nivel regular en las manifestaciones de emociones secundarias (tablas 4 y 7).

Cuarta.- Existe relación positiva entre la actividad física de flexibilidad y las emociones sentimentales en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria INA 21 “José Domingo Choquehuanca” de Azángaro 2022, al demostrarse el 37.1% de estudiantes encuestados casi siempre practican actividades de flexibilidad con el 37.1% de estudiantes observados que se encuentran en el nivel regular en sus manifestaciones de emoción de sentimientos (tablas 5 y 8).

Presenta como recomendaciones: Primera.- Al especialista de educación física de la Unidad de Gestión Educativa Local de Azángaro se le sugiere promover la actividad física recreativa a fin de mejorar el estado emocional de los estudiantes del

nivel de educación secundaria básica. Segunda.- A los docentes del área de educación física de la Institución Educativa Secundaria INA 21 “José Domingo Choquehuanca” de Azángaro se les recomienda promover la actividad motriz para elevar el nivel de las emociones primarias básicas. Tercera.- A los estudiantes de la práctica pre profesional del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Azángaro se les recomienda fomentar en las horas de educación física las actividades lúdicas a fin de elevar el nivel de las emociones complejas o secundarias. Cuarta.- A los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria “José Domingo Choquehuanca” de Azángaro 2022 se les sugiere realizar prácticas de las actividades de flexibilidad a fin de elevar el nivel de las emociones sentimentales, las mismas están bastante deteriorada debido a la pandemia del Covid 19 vivida.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 Juego cooperativo**

Este tipo de juego cooperativo, está relacionado con un conjunto de juegos más complicados desde el enfoque social. En este tipo de juego los estudiantes juegan con otros estudiantes pero de una forma más organizada, respetando las reglas establecidas y los roles de cada uno de los participantes.

Este tipo de juego cooperativo, se afirma del juego de reglas, el estudiante va desarrollando madurez social y afectiva a medida que va jugando. Betancur (2019). Los juegos cooperativos, “tienen como finalidad disminuir la agresividad en los juegos cooperativo, a través de actitudes sensibles, de cooperación, de comunicación y solidaridad. Este tipo de juego cooperativo, fortalece las relaciones interpersonales y el acercamiento con el entorno natural” (p. 65).

Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos

sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Dada las peculiaridades de los distintos tipos de juego cooperativo, es fácil intuir que todos ellos no aparecen en todas las etapas del ciclo vital y que cada estudiante hace uso de los distintos juegos en distintas etapas y estas varían de acuerdo al ritmo de madurez de cada estudiante.

Este tipo de juego cooperativo, tiene como propósito que todos participen, prevaleciendo las metas en colectivos sobre las individuales. Betancur (2019). En este tipo de juego cooperativo, “las personas juegan en equipo, es decir no por competencia. Juegan para superar obstáculos y desafíos en común. La conducta es producto de los estímulos recibidos socialmente, por hacer o dejar de hacer cosas” (p. 69). En tal sentido nuestra conducta es producto de un proceso de interacción en el cual aprendemos valores, comportamientos malos o buenos. Destacando que los juegos pueden tener elementos asociados al trabajo grupal y al desarrollo de habilidades humanas.

Los juegos cooperativos proponen la participación de los individuos, con la finalidad de alcanzar un objetivo en común, sin la imposición generada por la competencia para la obtención de un resultado. Al no existir la presión de ganar o perder, el interés por jugar se refleja en la participación. Desde el ámbito educativo, el propósito o interés se refleja en el proceso y no en los resultados.

Esta propuesta se alcanza porque el proceso centra su interés en observar los tiempos individuales y colectivos, para poder alcanzar los objetivos por medio de la participación de todos. El juego cooperativo debe fomentar la eliminación de participantes, ya que el propósito de este tipo de juegos es la incorporación y participación de todos.

Destacando que la eliminación es un factor de rechazo y de poca valoración. Por lo cual el juego debe perseguir la inclusión no la exclusión. Siendo la inclusión una de las características propias del juego cooperativo. Betancur (2019). El juego cooperativo, “es un juego organizado, estructurado, donde cada participante tiene funciones o roles, los cuales le permiten alcanzar objetivos en común” (p. 72). Por lo cual es indispensable realizar investigaciones en el ámbito educativo para poder determinar la influencia y efecto que tienen los juegos cooperativos.

Los juegos cooperativos proponen la participación de los individuos (Rojas, 2014, p. 82). Entre ellas tenemos:

- De acuerdo a estudios realizados sobre la aplicación de diferentes estrategias y métodos de aprendizajes cooperativos, las cuales permitieron establecer lo siguiente:
- La cooperación fortalece la producción y rendimiento, que la competencia individual y los trabajos individuales.
- La cooperación permite fortalecer el razonamiento, en mayor medida que la competencia individual.
- Promueve las relaciones sociales entre estudiantes y con el contexto social. Las recompensas en conjunto son más significativas que las individuales. Establece que el juego cooperativo surge de la creatividad e imaginación de los estudiantes, siendo esta una herramienta ideal para encontrar alternativas para la solución de problemas o conflictos, para el movimiento corporal y el goce de los juegos.

El juego cooperativo, es aquel en el cual todos los participantes unen sus fuerzas para alcanzar los objetivos en común. Este tipo de juego cooperativo, fortalece la participación. Ya que cada estudiante, tiene un rol o función que

cumplir en el juego. Por lo tanto este se vive como una experiencia grupal.

Según Pérez citado en Herrador (2017), nos dice que " Señala que los juegos de cooperación son un tipo de propuesta que permite disminuir las expresiones de agresividad y fomentar la sensibilidad, cooperación, comunicación y solidaridad. Promueve el encuentro con otros estudiantes, ya que persigue la participación de todos." (p. 103).

De la misma manera para Garaigordobil, (2016) "Los juegos de cooperación son los que permiten dar y recibir ayuda, para el alcance de objetivos comunes. Este tipo de juego potencia la comunicación, la cohesión y la confianza ya que se enfoca en la captación la cooperación." (p. 32).

Lo que indica que los juegos cooperativos persiguen la participación de todos los niños y niñas del grupo, este tipo de juego permite que las personas jueguen con otros y no en contra de estos por competencia. Los que participan en un juego de cooperación se consideran todos ganadores al alcanzar la meta trazada. Asimismo este tipo de juego permite disminuir la agresividad en los niños por medio de la promoción de la cooperación, la comunicación y el respeto a los demás.

### **2.2.1.1 Actividad pedagógica del juego cooperativo**

#### **2.2.1.1.1 Fundamento básico del juego cooperativo en la educación física**

Uno de los procesos de decisión que aborda el maestro de educación física, de forma más o menos reflexiva, como fundamento básico del juego cooperativo en la educación física, es el relativo a la selección de actividades de enseñanza – aprendizaje. Y en este proceso se encuentra con un amplio abanico de alternativas. De entre ellas, el juego ha ido recibiendo una atención creciente como situación globalizadora de los aprendizajes en la educación física pues, no

en vano, es portador de muchas propiedades deseables en cualquier medio educativo

De tal manera (Omeñaca y Ruiz, 2015, p. 75), como fundamento básico del juego cooperativo en la educación física:

- Es una actividad que con frecuencia resulta motivante.
- Ofrece un marco contextualizado de la acción motriz.
- Hace posible un alto grado de interacción entre los alumnos.
- Proporciona situaciones motrices de naturaleza variada.
- Crea las condiciones necesarias para que los alumnos inicien procesos de búsqueda de soluciones.
- Puede ser fuente de aprendizajes significativos.

Ahora bien, en el fundamento básico del juego cooperativo en la educación física, cuando hablamos de juego nos estamos refiriendo a una amplia variedad de actividades. Y sobre algunas de ellas surgen interrogantes en cuanto a su verdadero carácter del juego. Así que es necesario reparar en qué hace que una actividad pueda ser considerada como juego.

Básicamente, el juego en educación física se caracteriza por establecer una actividad a realizar, por estar regido por un sistema de reglas que marcan su dinámica interna como actividad física organizada y por hacer efectiva la posibilidad de utilizar estrategias de actuación.

Pero además, es necesario que el alumno perciba la situación del juego como tal. A estos aspectos hace alusión el planteamiento que establece la propuesta institucional como fundamento básico del juego cooperativo en la educación física. Para que realmente la tarea sea una situación del juego de aprendizaje debe tener una lógica interna de juego, esto es, que exista una

actividad por realizar, unas normas de juego, unas estrategias de resolución y que el conjunto de estos tres elementos los alumnos los reconozcan como juego y se identifiquen con su papel dentro de él.

En la como fundamento básico del juego cooperativo en la educación física, con frecuencia, el juego desde su vertiente estructural tratando de buscar las características que lo distinguen de los ejercicios o de establecer clasificaciones en función del grado en que cada actividad posee algunos de los elementos que definen al juego como actividad física organizada. Mientras, se ha reparado menos en que la actividad lúdica sea percibida como tal por los alumnos. Sin embargo, para que una actividad física posea verdadero carácter del juego ha de reunir una serie de propiedades vinculadas a la percepción que de la situación tienen los participantes.

En última instancia podremos hablar de juego cuando, para quién juega, la actividad, como fundamento básico del juego cooperativo en la educación física Omeñaca y Ruiz (2015):

- Es fuente de alegría, de júbilo, de placer.
- Constituye un fin en sí misma.
- Se percibe como libremente elegida.
- Implica participación activa. (p. 92).

Representa un mundo aparte, que discurre en el ámbito de la recreación. Y, sin duda, es difícil de lograr el equilibrio que permite mantener en una actividad motriz la estructura de juego, conseguir que proporcione consecuencias educativas que justifiquen su uso en clase y alcanzar a la vez un sentido auténticamente del juego. Una vez fijado el primer elemento objeto de nuestro análisis - el juego - podemos avanzar hacia el segundo - su carácter cooperativo:

Entre las múltiples opciones de los juegos las hay con distinta estructura de meta.

Si extrapolamos a nuestra área curricular la propuesta taxonómica que, con carácter general dentro de la educación, establece (Prieto, 2016, p. 142), fundamento básico del juego cooperativo en la educación física, podemos distinguir entre:

a) Juegos individuales. En ellos no existe relación entre los fines a alcanzar por una persona y los del resto de los componentes del grupo, de tal modo que desde el juego como tal no se fomenta la interacción de ningún tipo. No se da, en consecuencia, una relación directa entre el éxito y el fracaso conseguido por las distintas personas al responder a los objetivos que marca la actividad del juego.

b) Juego de competición. Los juegos incluidos en esta categoría propician una relación inversa entre los objetivos individuales, de forma que una persona o un grupo de personas sólo puede alcanzarlos a costa del otro o de los otros. Existe, pues, una relación inversa en el balance éxito o fracaso propio con respecto al ajeno. Dentro de esta estructura se integran tanto los juegos de oposición como los de cooperación – oposición, así como algunos juegos en los que, aunque no existen relaciones directas de oposición, sí deriva de ellos la existencia de vencedores y perdedores.

En este tipo de actividades de los juegos existe una relación directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de las distintas personas.

De tal modo que cada uno sólo alcanza la meta del juego (Parlebas, 2017. P. 82). Como fundamento básico del juego cooperativo en la educación física. Si ésta es también alcanzada por el resto de los participantes entre ellas destacan los siguientes:

- A estas tres estructuras de meta cabe añadir la representada por los juegos paradójicos. En ellos se asignan roles cambiantes, de forma que la actuación puede regirse por parámetros individuales, de competición y de cooperación con respecto a distintas personas, en función del momento y de la situación del juego.
- Naturalmente, las distintas estructuras de meta ofrecen posibilidades dentro del proceso educativo. Y también es evidente que estas posibilidades se ven moduladas por el uso que hace el maestro de la actividad del juego. Pero no hemos de olvidar que el tipo de acciones motrices, de interacciones comunicativas y de estrategias de actuación que propicia cada juego, a través de su estructura y del sistema de reglas que lo rigen, son factores decisivos a la hora de determinar lo que acontece durante la práctica de la propia actividad del juego, así como al considerar las actitudes y los valores que se promueven a través de ella y las consecuencias educativas que de ella se derivan. Por lo tanto la elección de una u otra estructura de meta en los juegos a través de los cuales se va a desarrollar el proceso educativo es una cuestión que goza de especial relevancia.
- Y en este sentido es importante valorar las características que poseen los juegos cooperativos para hacer de ellos un buen medio educativo dentro de la educación física.
- La primera de las aportaciones educativas del juego motriz cooperativo nace de su verdadero carácter del juego. En el juego de cooperación aparecen los elementos que le confieren valor como actividad

libremente elegida, alegre, autotélica y situada en un mundo aparte, fuera del ámbito de lo cotidiano.

- Esta característica lo diferencian de otras actividades que sirven de escenario habitual en las clases de educación física y que, aunque poseen estructura de juego, están a menudo más cerca de lo agonístico que de lo genuinamente del juego.
- Otra de las aportaciones que las actividades de los juegos cooperativos hacen a nuestra área curricular surge de su estructura, al plantear una meta común sólo alcanzable a través de la actividad conjunta de los participantes. La finalidad no es, en consecuencia, superar al otro o a los otros, sino que los jugadores tratan de superar los elementos no humanos del juego. Y este hecho implica que todos los miembros del grupo han de estar dispuestos a aportar sus propias capacidades en beneficio propio y en el de los demás, ya que en este caso ambos son coincidentes. Es necesario estar prestos para colaborar, para comunicarse, para dar y recibir ayuda y para coordinar las acciones propias con las de los compañeros asumiendo, con frecuencia, roles complementarios. Porque el resultado será beneficioso para cada uno de los integrantes del grupo, considerados individualmente, y para el grupo como tal.
- Un nuevo elemento significativo dentro de las actividades del juego de cooperación, que las hace especialmente válidas dentro de la educación física, es su carácter participativo. Nuestra área curricular debe orientarse por caminos que permitan a todos los alumnos seguir progresando en el conocimiento de su propio cuerpo, en el desarrollo

de sus capacidades de movimiento y en el aprendizaje afectivo y social. Esto es sólo posible cuando se concede prioridad a la participación frente a la exclusión y frente a la inhibición. Y ambas circunstancias aparecen, con frecuencia, cuando los alumnos perciben que no disponen de las capacidades necesarias para alcanzar las metas del juego.

#### **2.2.1.1.2 Juego cooperativo activo físico**

El juego cooperativo activo físico, es eso que la educación física Garaigordobil (2018) desea para no formar siempre “basándose en la técnica y practica de algún deporte o movimiento específico, incluso de aquellas actividades realizadas fuera de la clase de educación física como lo son en el tiempo libre, de ocio y esparcimiento” (p. 69), van encaminadas hacia una técnica y práctica deportiva.

Dado que no se ha dado a la tarea de identificar aquello que puede intervenir no solo en el desarrollo físico del estudiante sino en el afectivo, psicológico y motriz; impidiendo participar en equipo, compartir experiencias con demás compañeros, intercambiar conocimientos con otras personas, olvidando dentro del juego cooperativo activo físico, que no es quien gana sino quien logra liderar un grupo para así conseguir un mismo objetivo.

Para Garaigordobil (2018) de la misma manera hay que resaltar “el papel que juega la empatía dentro del juego cooperativo activo físico, ya que cuando se oye hablar de juego cooperativo activo físico, se piensa acerca de compañerismo, y trabajo en pro de aprendizaje por todos los participantes” (p. 72), esto es válido no solo para los juegos cooperativos activos físicos, también

en los deportes se pueden introducir estas estrategias, modificando su fin o su objetivo donde siempre hay ganadores y perdedores, en este caso modificar para hacer más ameno, agradable, participante y no excluyente.

Tomando como referencia los autores Cilla, y Ruiz. (2017), dice acerca de los juegos cooperativos activos físicos, “se definen como juegos cooperativos aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Estos juegos cooperativos activos físicos, promueven la comunicación, la cohesión y la confianza” (p. 74) y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir.

Como lo afirma la autora Garaigordobil cooperar apunta hacia las “nuevas teorías de enseñanza y aprendizaje en la institución educativo, con el fin de aceptar a los demás tal y como son” (p. 75), caso contrario a lo que sucede en las escuelas actuales donde los métodos apuntan hacia la competitividad entre los alumnos y los mismos que componen la institución. Cilla, y Ruiz. (2017). El rechazo, “el maltrato, discriminación, exclusión, son factores que reprimen a un estudiante, intervienen en su proceso de aprendizaje, afectan su autoestima y su personalidad. Difícilmente la enseñanza de valores que se adquieren desde la edad escolar, se van a mantener” (p. 78), el problema es que siempre hay competitividad, en algunos casos es sana y en otros no. Se vive en un entorno veloz, conflictivo, agresivo, con poco sentido de pertenencia, y si un niño crece así, las sociedades van a seguir por el mismo camino hacia la competitividad que a su vez es generadora de violencia.

Continuando con las definiciones y la conceptualización acerca de lo que es el juego cooperativo activo físico, se encontró una frase al abrir un libro Cilla, y Ruiz. (2017). dice lo siguiente “la cooperación es la convicción plena de que

nadie puede llegar a la meta si no llegan todos” (p.84). Además de cumplir una función de epígrafe, en pocas palabras encierra una gran cantidad de aspectos importantes, por ejemplo, la cooperación no solo está hecha para asumirla como un juego, hay que tenerla presente en la vida profesional, social y familiar, también se puede resaltar que la meta será la misma para todos, pero de todos depende que logren estar allí, es un indicio de que acepta las personas tal y como son, sin importar la raza, el género, la edad, la condición social o cualquier otra diferencia.

Las exigencias del entorno, la cruel realidad diaria no se adapta a lo que en verdad es prioridad, como por ejemplo, el cooperar con las demás personas. Aparte de que hay una educación dada en casa y otra en el colegio y además de eso en la universidad, siempre se evidencian los mismos objetivos, trabajar por una nota sin importar el aprendizaje de las personas, su interacción con los mismos, su creatividad y espontaneidad se ve opacada por el sistema que impone y sigue imponiendo a su modo.

Son muy pocos los educadores y las instituciones que adaptan metodologías y estrategias acordes a las necesidades del entorno dejando de un lado los interés personales y económicos, en palabras de Cilla, y Ruiz. (2017), es quien hace el prólogo del libro y plantea la siguiente idea “sería beneficioso para todos que la competición es el marco que trabaja, se esfuerza para conseguir los objetivos que se ha planteado en su vida, pero primando la cooperación con los demás, siempre el respeto por las normas” (p. 89). Es claro al afirmar que las personas se trazan una serie de propósitos, y para ello logran superarse a sí mismos día tras día, pero algo que hace falta inculcar a los estudiantes en formación, es el respeto por las normas.

De qué sirve trabajar cooperativamente y entender al otro si no respeto ni cumpto con los parámetros, de que sirve trabajar para la mejora experiencias, sino hay capacidad y respeto por un reglamento, de que sirve si no cuida el medio ambiente, no se ama la naturaleza, y no se cuida el territorio que es de todos; en este sentido vale la pena resaltar la importancia de ser respetuosos.

No obstante los estudios frente a las problemáticas educativas actuales, van encaminados hacia una mejora de estos, pero para que eso suceda debe haber persistencia y empeño por solucionar las necesidades en la institución educativa; además se debe priorizar la aceptación de todos los integrantes o miembros de la institución. Es decir, que haya compañerismo, colaboración, cooperación etc.

La cooperación está relacionada con la interacción positiva, gracias a esta los estudiante aprenden con las personas que los rodean, estudiantes que también son participantes activos en busca del objetivo en el juego; lo importante aquí es que no hay nadie esperando un turno para participar o para aportar en la construcción del mismo.

Los juegos cooperativos activos físicos, inducen a respuestas propias de la situación-problema que el juego proponga, también no fomenta la eliminación de integrantes, sea cual sea su propia destreza, por ende, es un juego que incluye. Las normas propias del juego cooperativo varían según el interés y las edades de los participantes en este caso, los estudiantes, de tal forma que existan diferentes posibilidades de diversión.

Los juegos cooperativos activos físicos, según (Majon, 2018, p. 92) se caracterizan por:

- Están libres de la competición: al potenciar juegos y actitudes competitivas se crea en algunos alumnos (los que poseen menor

capacidad de rendimiento motor) ansiedad, desánimo y frustración por la práctica física.

- Son creativos, pues no son cerrados a una exclusiva posibilidad de solución.
- Son libres de exclusión, ningún participante es eliminado, posibilitando así la participación de todos los alumnos, incluidos los de menor competencia motora.
- Permite la autonomía de los participantes, ya que pueden contribuir a modificar las posibilidades del juego.
- Son juegos pacíficos, no violentos y no agresivos, pues el objetivo es común a todos, y para conseguirlo, no hay que vencer a ningún compañero.

### **2.2.1.1.3 Juego cooperativo interactivo pedagógico**

Los juegos cooperativos interactivos pedagógicos, pueden definirse según Bedoya. (2016). Como aquellos en que “los participantes dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. En este sentido, los juegos cooperativos interactivos pedagógicos, son aquellos en que todos los participantes tienen un objetivo común y para conseguirlo deben ayudarse necesariamente” (p. 94) y es por esta razón, que todos los estudiantes son respetados dentro de la actividad que se dispone a desarrollar.

De este modo, los juegos cooperativos interactivos pedagógicos, proporcionan a los participantes un alto grado de satisfacción personal, puesto que cada uno de ellos tendrá un papel importante para el desarrollo de la actividad. Este hecho ha de ser, sin duda, como dice Bidegain. (2017), “cooperar

para aprender más y mejor, ya que las actividades de Educación Física deben prestar atención a los sentimientos de felicidad de los alumnos, teniendo en cuenta a los participantes sienten satisfacción con los juegos cooperativos interactivos pedagógicos” (p. 84), actuaran en él con mejor disposición y se favorecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje el cual se pretender conseguir.

Los juegos cooperativos interactivos pedagógicos, incrementan la comunicación intergrupala, que se refiere a la interacción social con los compañeros, mejorando el ambiente en el grupo y dentro de la clase de educación física. De esta manera, Bedoya. (2016), la calidad de las interacciones comunicativas, “influye positivamente sobre el aprendizaje de valores y actitudes, y sobre todo, en la adquisición de competencias de carácter social y en el sentimiento de ser aceptado por los demás (integración)” (p. 1012), como uno de los componentes más importantes que se presentan en las relaciones interpersonales de los estudiantes.

Características de los juegos cooperativos interactivos pedagógicos, según Velázquez, (2017), señala de la manera siguiente:

- Permite explorar y da pie a la búsqueda de soluciones creativas en un entorno que está libre de presiones.
- Propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- Prima el proceso sobre el producto.
- El error se integra dentro del proceso proporcionando feedback y propiciando la ayuda de los demás.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social.

- Se puede valorar positivamente el éxito ajeno.
- Se fomentan las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación e intercambio de información.
- Se juega en grupo, con un final u objetivo común.
- Fomentan la inclusión, no la exclusión (eliminación).
- Las reglas deben permitir que se dé la ayuda mutua y la cooperación sin obligar a nadie a hacerlo.
- Fomentan la toma de decisiones, la negociación, la resolución/regulación de conflictos
- Las reglas son a menudo adaptables según la edad o número de jugadores, de manera que con el mismo juego se pueden presentar diferentes variantes.

### **2.2.1.2 Habilidades creativas del juego cooperativo**

#### **2.2.1.2.1. Juego creativo cooperativo activo**

Cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, con los juegos creativos cooperativos activos, se extiende los aprendizajes cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta etapa está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella. Esta etapa de los juegos creativos cooperativos activos, está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo.

Según (Velázquez, 2017, p. 45), los elementos significativos que caracterizan a los juegos creativos cooperativos activos, son:

- Demanda la colaboración entre los miembros del grupo de cara a la consecución de un fin común.
- Plantea una actividad conjunta y participativa, en la que todos los integrantes del grupo tienen un papel que desarrollar.
- Exige la coordinación de labores. El resultado no deriva de la suma de esfuerzos, sino de la adecuación de las acciones a las realizadas por el resto de los participantes como respuesta a las demandas de los elementos humanos del juego.
- Representa un disfrute de medios, una exploración creativa de posibilidades más que una búsqueda de metas; un entorno para la recreación de las relaciones con los compañeros por encima de la lucha por alcanzar la victoria individual.
- Atiende al proceso. Concede una especial importancia a todo lo que hay de enriquecedor en la actuación coordinada con los miembros del grupo.
- No fomenta la competición. Libera de la necesidad de enfrentarse a los demás, de superar y vencer a los otros.
- No excluye. Todas las personas, por encima de sus capacidades, tienen algo que aportar y participan mientras dura el juego.
- No discrimina. No hay distinción entre buenos y malos, entre ganadores y perdedores, entre chicos y chicas, etc. Resalta la actuación de un grupo que disfruta participando, mientras que exalta la igualdad entre sus miembros.
- No elimina. El error va seguido de la posibilidad de continuar explorando y experimentando.

A partir de lo anterior, no sólo de competición viven los juegos creativos cooperativos activos; el hecho de que los niños jueguen cooperando entre sí, según Orlick, 2017, p. 82), les puede provocar varios beneficios, los juegos creativos cooperativos activos, entre los cuales están:

- Fomentan el aprendizaje de la percepción del bien común.
- Sirven para comprender que el bien común aunque haya que hacer algunas renuncias a deseos particulares, es un bien más valioso y más estable que el bien individual, del que se beneficiara cada uno después.
- Ofrecen la capacitación para integrar a las diferentes personas.
- El combate y la energía de la agresividad se utilizan para afrontar los problemas en lugar de competir entre sí.
- Aumentan la confianza en sus capacidades.
- Aumentan la confianza en los demás.

Permiten desarrollar Orlick, 2017, p. 52), sentimientos, expresarlos, aceptarlos, transformarlos y a aceptar los demás.

- Vivir a los demás como seres complementarios.
- Permitir espacio a los débiles y sentirse valorados como los demás.
- Sentirse responsable de sí mismo y de los demás.
- Superar miedos.
- Comunicarse positivamente con los demás.
- Gestionar los conflictos.
- Comprenderse a sí mismo y a los demás.

Los juegos creativos cooperativos activos, deberían proporcionarnos un buen número de efectos positivos sobre el individuo y sobre el grupo a trabajar,

en cuanto a actitudes, conductas y demás comportamientos asociados, a los problemas presentados en la institución durante las sesiones de clase; pues es claro que estos efectos pueden ser utilizados dentro del campo de la educación, porque de nosotros como docentes depende, la decisión de aprovechar las posibilidades que se presentan en la formación de personas más capacitadas para la integración grupal y para mejorar las relaciones interpersonales entre sí.

Es por esta razón, que los juegos creativos cooperativos activos, son un instrumento útil para que cada alumno explore sus posibilidades corporales e integre momentos de aprendizaje que propician la adaptación del movimiento, a múltiples situaciones de trabajo en equipo presentadas en las distintas actividades a desarrollar dentro de la sesión de clase ya que, según Velázquez. (2017), “Los juegos creativos cooperativos activos,, en consecuencia, pueden ser utilizados en clase de Educación Física como un medio para la elaboración de soluciones nuevas y originales para la posterior exploración, modificando o cambiando estas soluciones.” (p.63).

Por otra parte, el clima afectivo que crean los juegos creativos cooperativos activos, hace que cada persona se sienta libre de la presión (por rendir más o menos que los demás) eliminando la competencia, libre de la lucha por el resultado y libre para buscar soluciones en un ambiente armónico y distendido como se pretende en la aplicación del manual pedagógico dentro de las sesiones de clase.

#### **2.2.1.2.2. Juegos cooperativos no competitivos de libre participación**

Los Juegos cooperativos no competitivos de libre participación, son aquellos en los que prima la diversión en equipo sobre la competición. Brotto

(2017). Suelen ser juegos en los que los estudiantes “organizan en grupo o en dos equipos grandes. Lo más importante es la participación, siendo el resultado final lo de menos. Este tipo de actividades colaborativas fomentan la ayuda, la empatía, la organización, la coordinación, la resolución de conflictos” (p. 73), la toma de decisiones y evitan las frustraciones de la derrota, haciendo que los estudiantes no se sienten presionados por ganar.

Juegos para que los niños aprendan a trabajar en equipo. (Brotto, 2017, p. 86). Juegos cooperativos no competitivos de libre participación, presenta los siguientes:

a) La cadena o el rescate

El juego comienza con dos niños cogidos de la mano, que son los dos primeros eslabones de la cadena. Tendrán que ir tocando al resto de niños para unirlos a la cadena. Los estudiantes intentarán huir. Si un niño es tocado deberá cogerle la mano a los que están en la cadena y así irán alargándola.

Cuando pillan al último jugador se termina la ronda y la nueva partida comenzará con los dos primeros jugadores que fueron tocados en la primera.

b) El globo

Los jugadores lanzarán un globo inflado al aire. El globo no puede tocar el suelo, así que hay que ir dándole toques entre todos, evitando así que se caiga.

c) El paracaídas

Con el paracaídas se puede jugar a muchos juegos. Uno de ellos es, por ejemplo, el juego de la canasta en el que los niños deben agarrar el paracaídas con dos manos alrededor de su contorno.

Se coloca una pelota encima del paracaídas. Hay que tener en cuenta que la pelota quepa por el agujero central de la tela. La misión de los niños será hacer canasta entre todos en el agujero moviendo el paracaídas.

d) El escondite inglés

A este seguro que jugabas en tu infancia. ¿A qué recuerdas la frase: 'Una, dos y tres, al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies'?

El que 'se la liga' tiene que ponerse mirando a la pared. El resto estará a unos metros de él en fila. El niño que está contra la pared dirá la frase y se volverá. Mientras pronuncia la frase, los niños tendrán que ir avanzando hacia la pared, pero ¡con cuidado! porque cuando se vuelva el niño de la pared, los demás tendrán que quedarse quietos como estatuas. A quien vea moverse, tendrá que retroceder hasta el punto de partida. ¡Gana el primero que llegue a tocar la pared!

e) Llevando el balón

Los niños se organizan por parejas. Se selecciona un recorrido con una salida y una meta. Tendrán que llevar un balón entre cada pareja, pero sin tocarlo con las manos. Por ejemplo, espalda con espalda, o lo que se les ocurra. Si el balón se les cae, tendrán que volver a la línea de salida. La pareja que llegue antes a la meta será quien gane el juego.

f) Bote, bote

Hay que hacer un círculo en el suelo con la tiza. Los niños deben coger un bote de refresco vacío o una botella de plástico o de zumo vacía y ponerlo justo en medio del círculo. Harán un sorteo a ver quién se la liga.

Al que le toque, se tiene que poner de espaldas al bote. Otro estudiante distinto tiene que dar una patada al bote. El que se la liga tiene que ir a por

el bote, cogerlo y ponerlo de nuevo en el círculo y gritar ¡BOTE! en ese momento. Entre que va a coger el bote y lo vuelve a colocar en su sitio, los demás tienen que correr a esconderse.

A partir de ahí el que se la liga tendrá que ir a buscar al resto del grupo. Si ve a alguno de ellos, volverá corriendo al círculo y meterá el pie dentro y gritará: ¡BOTE, BOTE por Carlos! o cualquiera que sea el nombre del jugador. En este caso Carlos tendrá que salir de su escondite y meterse en el círculo de tiza.

El 'cazado' aún no lo tiene todo perdido, porque cualquiera de sus compañeros escondidos puede venir a salvarle, dándole una patada al bote. Si alguien lo consigue, el jugador o jugadores atrapados serán inmediatamente liberados y podrán esconderse otra vez. El que se la liga tendrá que descubrir a todos para que se acabe el juego.

#### g) Pies quietos

Tienen que jugar al menos tres niños, pero es mejor a partir de cinco. Uno de ellos se la ligará y se tiene que colocar en el centro y tirar la pelota gritando el nombre de uno de los jugadores. Entonces, el jugador nombrado tiene que coger la pelota corriendo y los demás tienen que salir corriendo. Cuando el jugador tiene la pelota en su poder tiene que gritar: ¡Pies quietos!: En ese momento el resto de los jugadores se tienen que quedar totalmente parados donde estén.

El jugador que tiene la pelota da tres saltos hacia uno de los jugadores; al que le quede más cerca y le tira la pelota. Si le da, el jugador tocado se tiene que apuntar una falta y si no le da, el que se tiene que apuntar la falta es él mismo por no darle. A la tercera falta el jugador que sea se elimina. El juego

acaba cuando se ha eliminado a todo el mundo y solo queda un jugador.

#### h) Carrera de sacos

Los jugadores tienen que meter las dos piernas en los sacos y sujetarlos con las manos. Empieza la carrera como cualquier carrera normal. Los participantes deben llegar a la meta dando saltos en los sacos. No está permitido agarrar ni empujar a los demás participantes. ¡Gana el juego quien llega antes a la meta!

Hay una variante muy divertida de las carreras de sacos que es por parejas. Los jugadores hacen parejas y se les ata unidos los tobillos para que tengan dificultades para correr. Los jugadores deben llegar a la meta dando saltos o como puedan avanzar andando, intentando mantenerse coordinados.

#### i) El lago encantado

Para jugar a este juego se necesita tiza y aros de plástico. Se delimita un espacio en el suelo en forma de elipse a modo de lago.

Se colocan todos los aros dentro del espacio que se ha convertido en un lago encantado en el que nadie puede tocar el agua (el espacio que hay fuera de los aros). Se colocan los aros atravesando el lago. Ningún niño puede tocar el agua, ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Solo se puede pisar en el interior de los aros, que imitan piedras por las que se cruza el lago.

Si alguien cae al lago, no puede moverse hasta que venga otro jugador y lo salve, deshelando el corazón del compañero dándole un abrazo.

Y tú, ¿qué a qué juegos cooperativos con niños jugabas cuando eras pequeño?

Por qué los niños deben aprender a trabajar en equipo.

El trabajo en equipo es muy beneficioso para los estudiantes porque les brindan la posibilidad de confrontar sus opiniones e ideas con las de los demás. Aparte de eso, es una gran oportunidad con las que ellos pueden aprender a:

- Relacionarse y comunicarse con los demás.
- Compartir objetivos y metas.
- Crear lazos de confianza y de compromiso.
- Organizar y coordinar las tareas o el trabajo.
- Aprender nuevas destrezas y aptitudes o habilidades.
- Que juntos es mejor que estar solo.

#### **2.2.1.2.3. Habilidades en el juego cooperativo no competitivo integrador**

La aplicación de los juegos cooperativos en Educación Física demuestra las habilidades en el juego cooperativo no competitivo integrador, Mosston y Ashworth. (2018), ya que el juego es un excelente recurso metodológico para trabajar los contenidos, de una forma de juego y motivante. Además, las habilidades en el juego cooperativo no competitivo integrador, en Educación Física” (p. 94), contribuirán al desarrollo integral de los estudiantes en los diferentes ámbitos: cognitivo (mejorando la inteligencia, la concentración y la creatividad), afectivo-social (mejora la autonomía y autoestima al mejorar las relaciones personales con los demás) y psicomotriz (desarrolla las capacidades físicas básicas, el equilibrio así como aspectos coordinativos).

Las habilidades en el juego cooperativo no competitivo integrador, son una herramienta muy eficaz dentro de nuestra práctica educativa, nos ayudarán a mejorar y trabajar actitudes positivas, fomentando el compañerismo y lo

valores de respeto por el entorno, material y respeto por el compañero, etc.

Propuesta en la práctica por (Garaigordobil, 2017, p. 105), de las habilidades en el juego cooperativo no competitivo integrador, en Educación Física.

a) Juego cooperativo: la lluvia de globos.

Objetivo: Cooperación, percepción espacio temporal y agilidad.

Desarrollo: toda la clase con un globo. Cada uno dándole golpecitos en un espacio delimitado, a la señal del maestro golpearán con fuerza su globo y a partir de ahí tendrán que cooperar con el resto de compañeros para que ningún globo toque el suelo, mediante golpes sucesivos.

Variante: a la señal del maestro, a parte de los globos que tienen cada uno, el profesor introducirá dos o tres globos más con el fin de que existan más globos que alumnos.

b) Juegos cooperativos en Educación Física: La isla se hunde

Objetivo: cooperación, coordinación y equilibrio.

Desarrollo: se dibujan varios círculos, el primero más grande y los sucesivos más pequeños.

Toda la clase se mete en el primer círculo y a la señal del profesor tendrán que saltar al siguiente círculo intentando que no quede compañero fuera agrupándose de forma que ocupen el menor espacio posible.

Esta acción se repetirá hasta que lleguen a un círculo en el que no quepan todos o cuando alguno de los alumnos pise fuera de la «isla».

Variante: se dibujan muchos círculos por el suelo del mismo tamaño y los alumnos van corriendo alrededor de ellos a la señal del profesor se meterán en un círculo cada uno. El maestro en cada turno irá tachando un círculo, de

esta forma los alumnos tendrán que ingeniárselas para meterse en los círculos restantes (cada vez menos) mediante distantes posiciones o agrupaciones.

c) Juego cooperativo: El tren

Objetivo: Cooperación, coordinación, percepción espacial.

Desarrollo: toda la clase se coloca en fila india agarrados de los hombros del compañero que tienen delante. Entre medio de cada uno se colocará un balón de baloncesto que quedará sujeto por la espalda del que está delante y el pecho del que está detrás.

El objetivo es llegar hasta un punto determinado sin que ningún balón se caiga al suelo. Como regla principal, ninguno de los alumnos puede tocar el balón con las manos para sujetarlo.

Variantes: desplazamiento hacia atrás en lugar de realizarlo hacia delante.

Sólo el primero de la fila tendrá los ojos abiertos, guiando al resto de compañeros.

d) Juegos cooperativos en Educación Física: Todos Debajo

Objetivo: Cooperación, coordinación, agilidad, percepción espacial y temporal.

Desarrollo: cada alumno agarra un trozo del paracaídas gigante y empiezan a girar en un sentido indicado previamente por el profesor.

A la señal de éste tienen que lanzar el paracaídas hacia arriba lo más alto que pueda e introducirse rápidamente debajo sin que ninguno de los alumnos quede fuera del mismo.

Variante: en lugar de lanzar el paracaídas, el profesor introduce una pelota en el centro del paracaídas, para que los alumnos la hagan rodar en el sentido

que se indique (3, 4, 5).

e) Juegos cooperativos en Educación Física: Por el aro

Objetivo: Cooperación, coordinación óculo manual y óculo prédica, agilidad.

Desarrollo: todos los alumnos forman un gran círculo agarrados de las manos e intentan en un determinado tiempo que un aro pase de un extremo del círculo al otro.

Para ello, tendrán que moverse con agilidad para que el aro pase por todo su cuerpo y vaya al siguiente compañero. Ningún alumno podrá soltarse de las manos.

Variante: El maestro introducirá más aros.

e) Juegos cooperativos en Educación Física: Campo de minas

Objetivo: Cooperación, percepción espacial, coordinación dinámica general.

Desarrollo: todos los alumnos en hilera agarrados de las manos de forma intercalada, unos miran hacia delante y otro hacia atrás. En la pista polideportiva se coloca material variado como aros, picas, pelotas, cuerdas, etc.

El objetivo del juego es que los alumnos lleguen al otro lado de la pista sin tocar ninguno de los materiales que hay en el suelo, sin soltarse de las manos y ayudándose los unos a los otros para conseguirlo. Si alguien pisa el material tendrán que volver al punto inicial.

Variantes: a pata coja los que miran hacia delante. Determinar un tiempo de llegada (3, 4, 5).

### 2.2.2 Estado emocional

El estado emocional de los estudiantes, son la suma de una serie de procesos neurológicos que ocurren en nuestro cerebro. Castro (2017). Estos estados son el motor del ser humano, “forman parte de nuestra existencia, y sin ninguna duda, condicionan nuestra conducta y respuesta al entorno. Algunos ejemplos de estado emocional de los estudiantes, pueden ser: el amor, el miedo, la ira, la confianza o la alegría” (p. 72).

Es posible observar cómo nuestros estados condicionan nuestra conducta cuando ante una misma situación, no actuamos de la misma manera si estamos en un estado de miedo o ira que si estamos en amor o alegría. Queramos o no, el estado en que nos encontremos determinará en gran parte nuestra forma de responder a las circunstancias.

Dentro de la gran cantidad de estados en los cuales nos podemos encontrar, podemos distinguirlos, entre aquellos que son de poder o aquellos que son paralizantes. Los estados de poder, también denominados potenciadores, son aquellos que nos permiten acceder a gran parte de nuestros recursos internos.

Veamos según (Guzmán, 2017, p. 75). Algunos ejemplos de Estado emocional de los estudiantes:

- Estados que potencian: amor, confianza, alegría, fe, certeza.
- Estados que paralizan: miedo, preocupación, tristeza, confusión, angustia.
- Es totalmente un cambio de paradigma, si pensamos en que gran parte de la sociedad educativa adopta una posición reactiva ante su estado emocional.
- Adoptan un estado emocional negativo y si suceden cosas positivas, adoptan un estado emocional positivo.

Para poder adoptar una posición más proactiva ante nuestros estados

emocionales, tenemos que entender cómo se crean los estados emocionales.

Hay componentes importantes en la creación de un estado, estos son: nuestras representaciones internas (interpretaciones) y nuestra fisiología del momento.

Según (Guzmán, 2017, p. 85). Presenta elementos de los cuales podemos tomar el control de manera consciente y adueñarnos de nuestro estado emocional, entre ellas tenemos:

- El estado anímico: es cuando una emoción se sostiene durante el tiempo, y de alguna manera se solidifica. No es como la emoción, que está sujeta a las circunstancias. En otras palabras, no es una emoción transitoria; produce, cuando se instala y permanece, una cierta disposición emocional, y los sucesos adquieren la textura de dicha emoción. Por ejemplo, alguien que viva desde el estado Anímico de la gratitud, agradecerá constantemente aquello que le toque vivir.
- Sentimiento: a diferencia de la emoción, el sentimiento acaece en la mente, no en el cuerpo. Es en la mente donde se sostiene. Por lo tanto, podemos hablar de la conceptualización de una emoción, ya que ésta antecede al sentimiento. Aunque debe haber un registro previo de una emoción, para que luego llegue el sentimiento.
- Estado emocional: son aquellas emociones primarias que involucran la intervención del pensamiento. Por esa razón, los estados emocionales son aprendidos, y además, sostenidos por la cultura. Se trata de estados en su mayoría aprendidos y valorados por la cultura o el sistema al que pertenecen.

### **2.2.2.1 Emociones activas pertinentes y significativas**

#### **2.2.2.1.1 Procesos activos del estado emocional**

Con el proceso activa del estado emocional del estudiante, las emociones son reacciones a los conocimientos que recibimos en nuestras relaciones con el entorno.

Carbonell (2017). La información recibida, “muchas veces es opacada por la reacción incorrecta, es así que este proceso, varía de acuerdo a la edad de la persona que tienen diferentes formas de manifestar sus reacciones” (p. 95).

Por lo tanto, involucran un proceso cognitivo y racional; (Carbonell, 2017, p. 103), son propiciados por los procesos activos del estado emocional del estudiante, destacan entre ellas:

a) Las Emociones Primarias

Muchas veces nuestro instinto reacciona de manera inmediata, sin el uso de la neocórtex. Cuando esto pasa, no hay ni conceptos, ni reflexiones. Simplemente se reacciona. Por ejemplo, si nos sentimos amenazados en una situación determinada, en medio de una balacera, simplemente huimos, sin reflexionar sobre lo que está sucediendo. El instinto de supervivencia es supremamente fuerte.

Sin embargo, el miedo también puede ser real. Es decir, puede aludir a un peligro inminente, que está sucediendo ya, en este momento. Como en el caso de la balacera, el miedo puede ser un hecho, y escucharlo puede ser una cuestión de vida y muerte. Esto constituye una luz del miedo, pues nos alerta, nos protege.

Está también el miedo irreal. Éste ocurre cuando la intensidad del miedo percibido no tiene mayor correlación con el peligro que en realidad se está corriendo. Aquí entran las fobias, por ejemplo. Si alguien con sólo ver una cucaracha decide subirse a un mueble, negándose a bajar por un lapso de tiempo considerable, debido a un temor evidentemente magnificado, estamos frente a un miedo irreal. Por eso se denomina como un miedo neurótico.

En la alegría nos conectamos fácilmente con la celebración. La alegría nos anima a compartir y a festejar. En términos fisiológicos, las sensaciones incómodas se suprimen o pasan a un segundo plano. Es decir, cuando nos sentimos alegres, hasta

ese molesto punzón en la articulación pasa a un segundo plano.

Esta emoción tiene la particularidad de que al recordar, es posible que llegue alegría a nuestro presente. Así mismo, con el proceso activa del estado emocional del estudiante, esto puede pasar cuando proyectamos un instante en el futuro.

Mediante el proceso activa del estado emocional del estudiante, a la alegría se le asocia con la diversión, con la armonía sensual, con la complicidad y la picardía.

La tristeza tiene como función el conectarnos con aquello que es importante para nosotros. Si algo no nos importa, simplemente no tiene la potestad de ponernos tristes. Esta emoción permite que se genere un espacio para que llegue la reflexión y la introspección. Tiene una relación directa con lo que ya sucedió, es decir, con el pasado, ya que llega en el momento en que nos hacemos conscientes de algo que perdimos; de eso que estaba y ya no está. Por esa razón, la tristeza tiene una función adaptativa y reparadora.

#### b) Emociones secundarias

De la mezcla de las emociones primarias, surgen las emociones secundarias. Durante el proceso activa del estado emocional del estudiante, empieza a configurarse entonces el vasto y rico universo de las emociones. Para nombrar sólo algunas de estas emociones, están: arrogancia, melancolía, incertidumbre, celos, asombro, sumisión, valentía, dignidad, orgullo, pasión y nostalgia, entre muchísimas otras.

Empecemos por la de mala propaganda: la arrogancia. Cuando escuchamos que alguien tiene esta emoción muy a la mano, solemos pensar que se trata de alguien que se considera superior a los demás. En la tradición judeo-cristiana no suele ser bien vista ya que se cree, puede alejarnos de la humildad y del perdón. La arrogancia, en efecto, puede distanciar a la persona. Con el proceso activa del

estado emocional del estudiante, le hace sentir que el mundo debe ir hacia él, constituyéndola, en muchos casos, en una oferta pobre; incluso, en casos extremos, la convierte en una oferta muda, casi que inexistente.

Cuando la rabia se mezcla con el miedo, la arrogancia parece proteger aquellos vacíos generados por la inseguridad, buscando opacar y evitar que lo que otro hace o dice sea mejor o superior a lo dicho o hecho por mí. En este caso, la arrogancia tiende a imponer una opinión o una verdad.

Con el proceso activa del estado emocional del estudiante, Ahora vamos a la emoción que goza de buena propaganda: la gratitud. Esta emoción ayuda a que las relaciones se fortalezcan y consoliden. Emerge en combinación con el amor, más la ternura y la alegría. Etimológicamente, “gratitud” viene de “gratis”. A diferencia del agradecimiento, la gratitud es una emoción no transaccional. Esto quiere decir que a través de la gratitud se es capaz de apreciar directamente el regalo que significa el momento presente, por lo tanto, no requiere de un intercambio o de una transacción entre dos o más. No se trata de agradecer favores o compensar las acciones se trata de una conexión profunda con el milagro de la existencia. La gratitud nos permite conectarnos, sentirnos unidos con los demás, nos posibilita el celebrar.

#### c) Emociones Mixtas

Las emociones mixtas surgen debido a la combinación entre emociones primarias con las secundarias. Son emociones derivadas. Con el proceso activa del estado emocional del estudiante, la forma en que se expresan es diversa; unas aparecen desde su luz, otras desde su sombra. Como se dan cuenta, el universo emocional es complejo y matizado.

Aunque es cierto que el caos involucra unas incertidumbres, pues se navega un

poco en océanos ignotos. Y en ese sentido, es normal que algo de miedo esté presente. Sin embargo, en algunas ocasiones puede ir acompañada de cierta picardía y expectativa. Entonces, cuando esto sucede, puede llegar el asombro, la sorpresa, el entusiasmo y la inseguridad. El caos puede ser un gran maestro, incentivando el aprendizaje, el avanzar, no permitiendo el quedarse estancado ni anquilosado.

En el proceso activa del estado emocional del estudiante, también está el amor. Esta palabra probablemente es una de las más nombradas en todos los idiomas. Analicemos un tipo de amor, posiblemente uno de los más difundidos: el amor de pareja. Tiene que ver con el enamoramiento. Va acompañado de sentimientos de ternura y de un impulso de complacer sexualmente. Un estado de calma, relajación y satisfacción se genera, y el organismo se predispone al entendimiento mutuo. El amor de pareja involucra la pasión por el otro (me fundo en ti), junto con la admiración (me gustaría tener eso que tú eres o haces).

#### **2.2.2.1.2 Funciones significativas del estado emocional**

Las emociones agrupan diversos elementos, por lo tanto tiene funciones significativas del estado emocional de los estudiantes, los cuales de manera tan maravillosa le dan significado a las experiencias de las personas, según (Vivas & González, 2017, p. 59), respecto a estos elementos que constituyen a una emoción explica funciones significativas del estado emocional de los estudiantes, que son los siguientes:

- a. Una situación o estímulo que congrega ciertas características, o cierto potencial, para generar tal emoción.
- b. Un sujeto capaz de percibir esa situación, procesarla correctamente y

reaccionar ante ella.

c. El significado que el sujeto concede a dicha situación, lo que permite etiquetar una emoción, en función del dominio del lenguaje con términos como alegría, tristeza, enfado, entre otros.

d. La experiencia emocional que el sujeto siente ante esa situación.

e. La reacción corporal o fisiológica manifestada en respuestas involuntarias, tales como, cambios en el ritmo cardíaco o respiratorio, aumento de sudoración, cambios en la tensión muscular, sudoración, sequedad en la boca, presión sanguínea.

f. La expresión motora-observable manifestada en expresiones faciales de alegría, ira, miedo, entre otras; tono y volumen de voz, movimientos del cuerpo, sonrisa, llanto y otros.

Al describirse estos elementos, con las funciones significativas del estado emocional de los estudiantes, se puede comprender porque la emoción fue esta y no aquella, y es que no solo es decir fue una reacción, sino analizar con detalle cómo fue que se llegó a experimentar como resultado de una situación, emociones tales como alegría, miedo, tristeza, entre otras.

Con las funciones significativas del estado emocional de los estudiantes, emociones no solo encierran vivencias, sino que repercuten en el desempeño de la persona y cumplen funciones importantísimas, es así que Chóliz. (2015), al referirse a la función que cumplen las emociones, “sostiene que todas las funciones significativas del estado emocional de los estudiantes, tienen alguna función que les confiere utilidad y permite que la persona ejecute con eficacia las reacciones conductuales apropiadas y ello con independencia de la cualidad placentera que generen” (p. 49).

Incluso las emociones más desagradables, tienen funciones trascendentes en la

adaptación social y el ajuste personal.

Es de esta manera, que experimentar emociones que por mucho tiempo están enmarcadas como malas o dicho de manera correcta emociones negativas, cobran un sentido tan fundamental, debido precisamente a su utilidad y por ende beneficio en el desarrollo y madurez de la persona.

Según (Chóliz, 2015, p. 60). La emoción tiene las funciones significativas del estado emocional de los estudiantes, siendo las principales siguientes:

- Funciones adaptativas: una de las funciones significativas del estado emocional de los estudiantes, más importantes de las emociones, es que prepara al organismo, para que realice eficazmente la conducta requerida en base a las circunstancias del ambiente, movilizandó así la energía necesaria para ello se destacan funciones principales de las emociones, estableciendo así un lenguaje funcional que identifique cada una de dichas reacciones con la función adaptativa que le corresponde. La relación entre la emoción y su función se describe de la siguiente manera: el miedo, tiene como lengua funcional a la protección; la ira, con la destrucción; la alegría, con la reproducción; la tristeza, con la reintegración; la confianza, con la afiliación; el asco, con el rechazo; la anticipación y la sorpresa, con la exploración.

La adaptación, es constante en el proceso de desarrollo de la persona, y en la etapa de la adolescencia, debido a todos los cambios tanto físicos como psicológicos, es de suma significancia, poder comprender que cada una de las experiencias emocionales, que a veces aparentan desagrado, suscitarán reacciones que los llevarán a reflexionar, mejorar y adaptarse con mayor facilidad a futuros contextos.

- Funciones sociales: las emociones cumplen la función de facilitar la aparición de las conductas apropiadas, es así que la expresión de las emociones

permite a los demás predecir el comportamiento asociado con las mismas, lo cual tiene un indudable valor en los procesos de relación interpersonal, tan importante en el desarrollo del estudiante. Chóliz. (2015). subraya varias funciones sociales de las emociones, “tales como, las de facilitar la interacción social, controlar la conducta de los demás, permitir la comunicación de los estados afectivos, o promover la conducta pro-social. Estas funciones mencionadas, son determinantes que sean llevadas a cabo en la edad adolescente” (p. 71), pues de esta forma se estarán preparando así los futuros ciudadanos de la comunidad. Cabe destacar que, la felicidad es una emoción que favorece en los vínculos sociales y relaciones interpersonales, mientras que por otro lado la emoción de la ira puede generar repuestas de evitación o de confrontación. De cualquier forma, la expresión de las emociones puede considerarse como una sucesión de estímulos discriminativos que facilitan la realización de las conductas apropiadas por parte de los demás.

La represión de las propias emociones también tiene una innegable función social. En un principio se trata de un transcurso claramente adaptativo, ya que socialmente es necesaria la inhibición de determinadas reacciones emocionales que podrían afectar las relaciones sociales y alterar incluso a la propia estructura y funcionamiento de grupos y cualquier otro sistema de organización social. El entendimiento de este aspecto, permitirá que el individuo regule sus emociones, sea cauto y prudente en sus reacciones, de acuerdo al entorno donde se está desarrollando.

- Funciones motivacionales: la correspondencia entre emoción y motivación es íntima, pues se trata de una experiencia presente en cualquier tipo de actividad que posee las principales características de la conducta motivada, dirección e intensidad. La emoción energiza la conducta motivada. La conducta motivada, está determinada de acuerdo a la etapa de la vida del individuo, tal es así, que en la

adolescencia, lo que resalta mucho es la energía y vivacidad con la cual el adolescente puede hacer algo que ha descubierto que es su pasión, la mayoría de los talentos en cualquier área académica del estudiante se afirman en la adolescencia.

Una conducta cargada emocionalmente, se ejecuta de forma más vigorosa. Como se explicó, la emoción tiene la función adaptativa, tiene funciones significativas del estado emocional de los estudiantes, que facilita la realización eficaz de la conducta necesaria en cada requerimiento. Así, la cólera facilita las reacciones defensivas, la alegría la atracción interpersonal, la sorpresa la atención ante estímulos novedosos, etc.

De esta manera, se puede afirmar, que los requerimientos de cada situación en la vida del adolescente, le permitirán desarrollar conductas apropiadas, las cuales le serán de beneficio tanto personal, como para el entorno social al que pertenece.

La función de la emoción sería congruente con lo que expuesto anteriormente, respecto a la existencia de las dimensiones primordiales de la emoción: dimensión de agrado- desagrado e intensidad de la reacción afectiva. Chóliz. (2015). La correspondencia entre emoción y motivación, “no se limita al hecho de que, en toda conducta motivada se causan reacciones emocionales, sino que también una emoción puede establecer la aparición de la propia conducta motivada, dirigirla hacia un objetivo determinado que se ejecute con intensidad” (p. 83). Se deduce así, que toda conducta motivada produce una reacción emocional y a su vez la emoción facilita la aparición de unas conductas motivadas y no otras.

#### **2.2.2.1.3 Emociones básicas en la actitud del estudiante**

Las emociones básicas en la actitud del estudiante, son una parte muy importante de la experiencia de una persona y le acompañan a lo largo de su vida en todas las

ocasiones. Moscoso (2017). Es cierto que existen muchas emociones diferentes, “pero se considera que hay un conjunto de emociones básicas, que son universales que todo ser humano experimenta. Sobre el significado de las emociones básicas en la actitud del estudiante, clasificándolas y describiendo cómo se manifiestan” (p. 85).

También comentaremos las emociones básicas en los estudiantes y cómo reconocerlas en los pequeños, lo cual es esencial para entender su comportamiento. Las emociones básicas en la actitud del estudiante, también conocidas como emociones primarias o universales, son un conjunto de siete emociones consideradas comunes en todas las culturas e innatas en todos los seres humanos.

Estas emociones básicas en la actitud del estudiante, se definen como universales porque se pueden identificar fácilmente a través de las expresiones faciales y corporales que acompañan a cada una. Pero aunque todas las personas pueden experimentarlas, la forma en que las expresan y las experimentan puede ser totalmente diferente.

Clasificación de las emociones básicas en la actitud del estudiante, (Torre & Vélez, 2017, p. 92), entre ellas tenemos 7 las emociones básicas en la actitud del estudiante, que se manifiestan en todas las personas. Veamos cuáles son y cómo se reconocen:

- a) Sorpresa.- Se define como la reacción que surge instintivamente ante lo inesperado. Los ojos se abren más de lo normal, con tal de ampliar el campo visual y ser capaces de entender y reaccionar a lo que está sucediendo.
- b) Tristeza.- La expresión facial se caracteriza por unos labios curvados hacia abajo y unas cejas que suben hacia el interior, generando arrugas en la frente. Generalmente, esta emoción ayuda a superar el dolor y a desahogarse ante una situación negativa.
- c) Desprecio.- La característica más visual que permite reconocer el desprecio en

una persona es la asimetría de su rostro. Esta emoción se relaciona con el poder y el estatus social, ya que quien expresa desprecio suele sentirse superior a lo que le rodea.

d) Miedo.- Los ojos revelan completamente el miedo, ya que, al igual que en la sorpresa, se desorbitan. Además, otro rasgo característico son los labios apretados y retraídos hacia atrás. El miedo está directamente relacionado con la supervivencia, por lo que es una emoción muy potente.

e) Ira.- El ceño fruncido es la primera pista para reconocer la ira, junto con la tensión en los párpados inferiores y la mandíbula y la intensidad que manifiesta la mirada. Esta emoción es muy explosiva y llama a actuar de maneras impulsivas, por lo que reconocerla temprano es muy útil para evitar la amenaza.

f) Asco.- En este caso, el labio superior tiende a subir y la nariz se arruga, así que con esta expresión facial ya se puede suponer que la persona siente asco. Se trata de una emoción muy difícil de contener, así que es fácil identificar con rapidez.

g) Alegría.- La alegría es la única emoción básica completamente positiva que facilita la conexión con las demás personas. Para detectar la verdadera alegría, se debe poner atención en los ojos de la persona, ya que una auténtica alegría se manifiesta sonriendo con los ojos, marcando unas arrugas en el contorno exterior de los ojos.

Para reconocer las emociones básicas en la actitud del estudiante, es esencial para comprender la experiencia emocional del estudiante y poder ayudarle a manejar sus emociones de manera saludable.

Te proponemos una serie de pasos (Moscoso, 2017, p. 83), que suelen ayudar a los padres a la hora de reconocer las emociones de los estudiantes tenemos los siguientes:

- Observar el comportamiento no verbal: prestar atención a las expresiones faciales, al tono de voz y a los gestos, ejercicios físicos, etc.
- Escuchar con atención: escuchar al estudiante activamente sin interrumpirlo ni juzgarlo.
- Validar sus emociones: hacer sentir al pequeño que sus emociones son importantes y que tienen un valor. De esta manera, el niño se sentirá comprendido y aceptado.
- Compartir las emociones del adulto: si el docente explica sus propias experiencias emocionales, seguramente el estudiante se sentirá más cómodo compartiendo las suyas.

### **2.2.2.2 Estado de la inteligencia emocional**

#### **2.2.2.2.1 Beneficios del estado de la inteligencia pertinente en el estudiante**

Una de las habilidades esenciales del beneficios del estado de la inteligencia pertinente en el estudiante, según Extremera & Fernández (2016), es el adecuado manejo de las emociones en uno mismo, “denominándose así autocontrol emocional. Este control emocional, no significa que ellas deban suprimirse, sino que se refiere a cómo manejarlas, regularlas o transformarlas si es necesario” (p. 34). El estudiante, recibe ciertas etiquetas por parte de sus docentes, pues ellos son los primeros en observar sus reacciones y desenvolvimientos, específicamente frente a las áreas académicas, pero también en la interacción con sus demás compañeros.

De ahí es como surgen frases tan comunes como él es un buen chico, es una jovencita bastante amigable, o es un muchachito tímido, de esta forma, se indican que estos rasgos no pasan para nada desapercibidos por los docentes.

Aunque los seres humanos nos distinguimos en muchos más aspectos, en el

beneficios del estado de la inteligencia pertinente en el estudiante, según Extremera & Fernández (2016), cada vez parece más claro, que destacan aquellos referentes al mundo afectivo y emocional; “en un primer lugar, nuestras relaciones sociales y de amistad y, en un segundo lugar, nuestro bienestar psicológico. Estas distinciones poseen un impacto notable en el desempeño de diversos ámbitos de la vida, del estudiante” (p. 51), abarcando así, la forma de solucionar una discusión acalorada.

La manera de afrontar los momentos previos a un examen oral, el modo de ofrecer apoyo emocional a seres queridos ante una desgracia, la capacidad para alegrar una reunión aburrida o la destreza para saber comprender y dar soluciones a los problemas de los demás, son una serie de habilidades y competencias afectivas que han fundado un interés creciente en educadores y orientadores educativos.

Goleman (1995) expone, que ante las actitudes negativas, “con el beneficios del estado de la inteligencia pertinente en el estudiante, lo que la mayoría de los estudiantes están mostrando, son signos de la necesidad desesperante de educar el manejo de las emociones” (p. 225), la capacidad para zanjar pacíficamente las diferencias, y el simple hecho de llevarse bien. El autocontrol puede ser enseñado y aprendido, de allí que sea uno de los objetivos de los programas de educación emocional dirigido a los estudiantes, con el fin de capacitarlos y permitir así, que puedan hacerse cargo de situaciones, tomar decisiones entre posibles alternativas y reaccionar de modo controlado, ante los muchos sucesos de la vida.

Superar los bloqueos emocionales que ciertas situaciones pueden provocar, Extremera & Fernández, 2016), con el beneficios del estado de la inteligencia pertinente en el estudiante, “es lo que implica el autocontrol, el estudiante preparado no optará por la evitación y el escape, pues estas no son soluciones favorables para enfrentarse a las presiones emocionales, ya que no resuelven las fuentes del conflicto” (p 57), solo crean

grandes insatisfacciones y terminan por debilitar la integridad emocional. Convencionalmente se ha pensado que el control sólo se requiere cuando está referido a las emociones negativas, sin embargo, mirando con más amplitud lo que significa la regulación emocional se debe considerar también como la habilidad para estimular emociones y estados de ánimo positivos en uno mismo y en los demás.

El estudiante que posee educación de sus emociones con el beneficio del estado de la inteligencia pertinente en el estudiante, ha desarrollado los siguientes aspectos, según (Extremera & Fernández, 2016, p. 64) estos son:

- Auto-conocerse a través de la propia reflexión para identificar las emociones positivas y negativas que experimenta.
- Controlar la expresión de las emociones negativas y promover la expresión de las emociones positivas, favoreciendo el bienestar personal y las relaciones con los otros.

Con los beneficios del estado de la inteligencia pertinente en el estudiante, (Extremera & Fernández, 2016, p. 63), describen los siguientes beneficios de la inteligencia emocional, los cuales están destacados en los siguientes aspectos:

- En el ajuste psicológico: los estudiantes emocionalmente inteligentes tienen mejor salud física y psicológica además, saben administrar sus problemas emocionales de mejor manera. Los estudios realizados informan de manera concreta, un menor número de síntomas físicos, niveles de ansiedad disminuidos, depresión, ideación e intento de suicidio, somatización, atipicidad y estrés social, y una mayor utilización de destrezas de afrontamiento positivo respecto a la solución de problemas.
- En las relaciones sociales: establecer y mantener unas buenas relaciones sociales con las personas de su entorno, es uno de los retos más importantes de un

estudiante. En tal sentido, un estudiante inteligente emocionalmente, no sólo será más idóneo para percibir, comprender y regular sus propias emociones, sino que también será capaz de emplear estas habilidades con los demás. Fernández (2018). Distintos estudios “han encontrado datos empíricos que apoyan la relación entre la I.E. y unas relaciones sociales positivas, estableciendo así, que los estudiantes más habilidosos emocionalmente tienen más amigos y mejores relaciones interpersonales” (p. 74).

Respecto a la conducta agresiva: los estudiantes con más habilidades emocionales, muestran menores niveles de agresividad física y verbal, según investigaciones sobre conducta agresiva, también los resultados exponen un menor número de emociones negativas vinculadas con la expresión de la conducta agresiva como son la hostilidad y la ira. A su vez son estudiantes con una sobresaliente capacidad de resolución de conflictos, de comunicación, de empatía y cooperación.

Por otro lado, los estudiantes con escasas habilidades emocionales, están más desajustados en la institución, evidenciando una actitud negativa tanto hacia los docentes, como a la institución educativa a la que pertenecen.

#### **2.2.2.2.2 Competencias de las inteligencias múltiples**

Al respecto tenemos a Goleman (1999), quien por su parte definió las competencias de las inteligencias múltiples, como la capacidad para reconocer y manejar nuestros propios sentimientos, motivarnos y monitorear nuestras relaciones. Meichembbaum y Goodman (2016). El modelo de las competencias de las inteligencias múltiples, “comprende una serie de competencias que facilitan a las personas el manejo de las emociones, hacia uno mismo y hacia los demás. Este modelo formula las competencias de las inteligencias múltiples, en términos de una teoría del desarrollo” (p.

69) y propone una teoría de desempeño aplicable de manera directa al ámbito laboral y organizacional, centrado en el pronóstico de la excelencia laboral.

Por ello, esta perspectiva está considerada una teoría mixta, basada en la cognición, personalidad, motivación, emoción, inteligencia y neurociencia; es decir, incluye procesos psicológicos cognitivos y no cognitivos.

(Goleman, 1999, p. 122) en su libro *Inteligencia Emocional* habla de las siguientes habilidades de las competencias de las inteligencias múltiples:

- 1) Conciencia de sí mismo y de las propias emociones y su expresión.
- 2) Autorregulación.
- 3) Control de impulsos.
- 4) Control de la ansiedad.
- 5) Diferir las gratificaciones.
- 6) Regulación de estados de ánimo.
- 7) Motivación.
- 8) Optimismo ante las frustraciones.
- 9) Empatía.
- 10) Confianza en los demás.
- 11) Artes sociales.

El modelo de Goleman (1996), concibe las competencias de las inteligencias múltiples, “como rasgos de personalidad. Sin embargo, también pueden ser consideradas componentes de las competencias de las inteligencias múltiples, sobre todo aquellas que involucran la habilidad para relacionarse positivamente con los demás” (p. 136). Esto es, aquellas encontradas en el grupo de conciencia social y manejo de relaciones.

Hasta ahora hemos supuesto que el conocimiento humano era unitario, y que era posible describir en forma adecuada las personas como poseedoras de una inteligencia

única y cuantificable inteligencia. Establece que tenemos en realidad nueve tipos de inteligencia. Meichembbaum y Goodman (2016) de los individuos la totalidad de esas inteligencias, “cada una desarrollada a un nivel particular, producto de la dotación biológica de cada uno, de su interacción con el ambiente y cultura en la que crecimos. No siempre las calificaciones más altas tienen como resultado los mejores profesionales” (p. 71). Si la inteligencia es una capacidad, esta se puede desarrollar, aunque no podemos negar el componente genético.

Estas potencialidades se van a desarrollar en interacción con el ambiente, las experiencias y la educación recibida. (Gardner. 1999, p. 173). Hasta la fecha, Howard Gardner y su equipo de la universidad de Harvard han identificado nueve tipos distintos:

- 1) Lingüística: capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. La poseen los periodistas, escritores, abogados, poetas etc. Incluye por tanto la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje (retórica, mnemónica, etc.).
- 2) Lógico matemática: capacidad para usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente. La tienen los científicos, matemáticos ingenieros etc.
- 3) Kinestésica- corporal: es la capacidad de usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, así como también la capacidad de utilizar todo el cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. La poseen los bailarines, deportistas, cirujanos, actores etc. Destacamos fundamentalmente Juego cooperativo como actividad propia en la edad escolar.
- 4) Musical: es la capacidad de percibir, transformar y expresar las formas musicales.  
Incluye la sensibilidad al ritmo, al tono y al timbre. La poseen los músicos, los cantantes etc.

- 5) Espacial: es la capacidad de pensar en tres dimensiones. Consiste en definitiva en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones. La tienen los ajedrecistas, los arquitectos, los geógrafos etc.
- 6) Interpersonal: capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Corresponde a los líderes políticos y religiosos, vendedores etc.
- 7) Intrapersonal: capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Se encuentra muy desarrollada en teólogos, filósofos y psicólogos entre otros.
- 8) Naturalista: capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas, tanto del ambiente urbano, como rural. La poseen los botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas entre otros.
- 9) Existencial: relacionada con las preguntas que los seres humanos se hacen sobre la existencia. Las otras inteligencias tienen contenidos más concretos, pero el contenido al que se refiere la inteligencia existencial es más difícil de ver, porque son cosas demasiado grandes como el universo o demasiado pequeñas.

#### **2.2.2.2.3 Componentes de la inteligencia emocional**

Las expresiones emocionales, tienen a diario como escenario, el aula de clases donde destacan los componentes emocionales. Es en este entorno, Aguirre. (2017). Donde se observa la deficiencia de la inteligencia emocional de los estudiantes, “las cuales se reflejaron en reacciones corporales violentas entre ellos, expresiones faciales donde predominó la ira, tristeza y vergüenza, insultos, timidez para expresar sus ideas, dificultad para relacionarse entre compañeros, conflictos para identificar sus propias emociones” (p. 42), dependencia al momento de tomar decisiones positivas debido a la presión del grupo, además los siguientes:

#### a) Componente emocional Intrapersonal (CEIA)

Es el componente que evalúa el sí mismo y el yo interior. Saldaña & Vega (2016), Las personas están en contacto con sus sentimientos, “se sienten bien consigo mismos se sienten positivos con respecto que están haciendo de su vida. Así también, son capaces de expresar sus sentimientos, son fuertes e independientes y experimentan confianza en relación a sus ideas y creencias” (p. 64).

Este componente reúne los siguientes subcomponentes:

- Comprensión Emocional de sí mismo (CEM): es la habilidad para percatarse y comprender nuestros sentimientos y emociones, diferenciarlos y conocer el porqué de los mismos.
- Asertividad (A): es la habilidad para expresar sentimientos, creencias y pensamientos sin dañar los sentimientos de los demás, y defender nuestros derechos de una manera no destructiva.
- Autoconcepto (A): es la habilidad para comprender, aceptar y respetarse a sí mismo, aceptando nuestros aspectos positivos y negativos, como también nuestras limitaciones y posibilidades.
- Autorrealización (A): es la habilidad para realizar lo que realmente podemos, deseamos y disfrutamos hacer.
- Independencia (I): es la habilidad para auto-dirigirse, sentirse seguro de sí mismo, en nuestros pensamientos, acciones y ser independientes emocionalmente para tomar nuestras decisiones.

#### b) Componente Emocional Interpersonal (CEI)

Citado por Saldaña & Vega (2016), afirma que el componente interpersonal abarca las habilidades y el desempeño con el entorno.

Personas responsables y confiables que poseen buenas habilidades sociales que

comprenden, interactúan y se relacionan bien con los demás.

Está conformado por los siguientes subcomponentes:

- Empatía emocional (EM): es la habilidad de percatarse, comprender y apreciar los sentimientos de los demás.

- Relaciones Interpersonales (RI): es la habilidad para establecer y mantener relaciones mutuas satisfactorias que son caracterizadas por una cercanía emocional e intimidad.

- Responsabilidad social (RS): es la habilidad de mostrarse a sí mismo como una persona que coopera, contribuye y que es un miembro constructivo del grupo social.

#### c) Componente Emocional de Manejo de Estrés (CEME)

Podemos señalar Saldaña & Vega (2016), las personas que manejan su estrés son capaces de resistir al estrés sin desmoronarse o perder el control. Por lo general son personas calmadas, rara vez impulsivas y trabajan bien bajo presión.

Comprende los siguientes subcomponentes:

- Tolerancia al estrés (TE): es la habilidad para soportar eventos adversos, situaciones estresantes y fuertes sin desmoronarse, enfrentando activa y positivamente el estrés.

- Control de Impulsos (CI): es la habilidad para resistir o postergar un impulso o tentaciones para actuar, y controlar nuestras emociones.

#### d) Componente Emocional de Adaptabilidad (AED)

Según Saldaña & Vega (2016), expresa que la adaptabilidad permite apreciar cuan exitosa es la persona para adecuarse a la exigencia del entorno evaluando y enfrentando de manera efectiva las situaciones problemáticas.

Estas personas son por lo general flexibles, realistas, efectivas para entender

situaciones problemáticas.

Podemos encontrar los siguientes subcomponentes:

- Solución de Problemas (SP): es la habilidad para identificar y definir los problemas como también para generar e implementar soluciones efectivas.
- Prueba de la realidad (PR): es la habilidad para evaluar la correspondencia entre lo que experimentamos (lo subjetivo) y lo que en realidad existe (lo objetivo).
- Flexibilidad (F): es la habilidad para realizar un ajuste adecuado en nuestras emociones, pensamientos, y conductas a situaciones y condiciones cambiantes.

E) Componente Emocional del estado de Ánimo General (CEAG):

Al respecto Saldaña & Vega (2016), manifiesta que es la capacidad de la persona que tiene para disfrutar la vida y la perspectiva que tenga de ella, y sentirse contenta en general. Además de ser un elemento esencial para la interacción con los demás, es un componente motivacional que influye en la habilidad para solucionar los problemas y ser tolerantes ante el estrés.

Este componente reúne los siguientes subcomponentes:

- Felicidad (F): es la habilidad para sentirse satisfecho con la vida, para disfrutar de sí mismo y de otros, así como para divertirse y expresar sentimientos positivos.
- Optimismo (O): es la habilidad para ver el aspecto más brillante de la vida y mantener una actitud positiva a pesar de la adversidad y los sentimientos negativos.

## **2.3 Marco conceptual (Conceptos básicos de la investigación)**

### **2.3.1 Estado emocional**

Son aquellas emociones primarias que involucran la intervención del pensamiento. Por esa razón, los Estados Emocionales son aprendidos, y además, sostenidos por la cultura. Se trata de estados en su mayoría aprendidos y valorados por la cultura o el

sistema al que pertenecen.

### **2.3.2 Emociones activas**

Es el acontecimiento puede ser externo o interno; actual, pasado o futuro; real o imaginario; consciente o inconsciente. Un acontecimiento interno puede ser un dolor de muelas que anticipa la visita al dentista. También puede ser un pensamiento.

### **2.3.3 Juegos cooperativos**

Son aquellos en los que los jugadores no compiten entre sí. En cambio, tienen un objetivo común para que ganen o pierdan juntos. La diversión proviene de la camaradería y el desafío del juego, no de ser el único jugador (o equipo) que quede en pie cuando todos los demás son eliminados.

### **2.3.4 Juego competitivo**

Son aquellos en donde varias personas participan de manera individual y cuya finalidad es alcanzar una determinada meta o un logro, en este tipo de actividades se impone el objetivo personal e individual por encima del colectivo, midiendo el esfuerzo y las capacidades entre los competidores, como: futbol, volleyball, basquetbol, natación, etc.

### **2.3.5 Juego no competitivo**

Permiten un trabajo progresivo del factor cooperación, sin oposición sin que haya ganadores lo que nos da una vía para ir introduciendo a los alumnos en los juegos competitivos pero de una forma progresiva, sin frustraciones, discriminaciones, ni abandonos innecesarios.

### **2.3.6 Inteligencia emocional**

Es la capacidad de reconocer sentimientos propios y ajenos, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones.

## **2.4 Hipótesis**

### **2.4.1 Hipótesis general**

El juego cooperativo influye de manera positiva en el estado emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.

### **2.4.2 Hipótesis específicos**

a) Las actividades pedagógicas del juego cooperativo influyen de manera positiva en las emociones activas pertinentes y significativas de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.

b) Las habilidades creativas del juego cooperativo influyen de manera positiva en el estado de la inteligencia emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.

## **2.5 Identificación de variables**

### **2.5.1 Variable Independiente**

Juego cooperativo

### **2.5.2 Variable Dependiente**

Estado emocional

## 2.6 Operacionalización de variables

Variable Independiente	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Juego cooperativo	<p>Actividades pedagógicas del juego cooperativo</p> <p>Habilidades creativas del juego cooperativo</p>	<p>Fundamento básico del juego cooperativo en la educación física</p> <p>Juego cooperativo activo físico</p> <p>Juego cooperativo interactivo pedagógico</p> <p>Juego creativo cooperativo activo</p> <p>Juegos cooperativos no competitivos de libre participación</p> <p>Habilidades en el juego cooperativo no competitivo integrador</p>	<p>Siempre (3)</p> <p>A Veces (2)</p> <p>Casi Nunca (1)</p>
Variable Dependiente	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Estado emocional	<p>Emociones activas pertinentes y significativas</p> <p>Estado de la inteligencia emocional</p>	<p>Procesos activos del estado emocional</p> <p>Funciones significativas del estado emocional</p> <p>Emociones básicas en la actitud del estudiante</p> <p>Beneficios del estado de la inteligencia pertinente en el estudiante</p> <p>Competencias de las inteligencias múltiples</p> <p>Componentes de la inteligencia emocional</p>	<p>Siempre (3)</p> <p>A Veces (2)</p> <p>Casi Nunca (1)</p>

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Método de investigación

Por ser investigación educativa está dentro del marco de las investigaciones científicas, por tal razón en el método general le corresponde el método científico. Para la parte específica presentamos dentro de los métodos específicos de la siguiente manera: método deductivo a inductivo, del método sintético al método analítico.

#### 3.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación es descriptivo correlacional, según Charaja (2011 “en el marco de la investigación descriptiva correlacional, por que señala las características más sobresaliente de la variable de estudio, a través del cual se recoge la información actual acerca del contenido” (pág. 23), destaca el Juego cooperativo y su influencia en el estado emocional.

El siguiente esquema responde a este tipo de diagrama cuantitativa:

Diagrama:



$$Y = f(X)$$

Donde:

Significado de los símbolos:

X = Variable independiente

f = Función

Y= Variable dependiente

→ = Influencia

### 3.3. Diseño de investigación

De acuerdo a la propuesta de tipo de investigación tenemos a: Charaja (2011) manifiesta: “la investigación corresponde al diseño de investigación no experimental, correlacional explicativa y transversal, cuya finalidad es describir los fenómenos tal como se observa sin manipular ninguna variable.” (p. 15). Por lo tanto la presente investigación pertenece al diseño no experimental.

### 3.4. Población y Muestra

#### 3.4.1. Población

Consiste en la conformación de los estudiantes matriculados oficialmente en el año escolar 2023 que corresponde a la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.

**Tabla 1**

*Representado por todos los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.*

Grado de estudios	ESTUDIANTES		TOTAL
	VARONES	MUJERES	
1er. Grado sección “A”	13	10	<b>23</b>
1er. Grado sección “B”	08	06	<b>14</b>
2do. Grado sección “A”	09	08	<b>17</b>
2do. Grado sección “B”	06	03	<b>09</b>
3er. Grado sección “A”	09	09	<b>18</b>
3er. Grado sección “B”	12	11	<b>23</b>
4to. Grado sección “A”	09	03	<b>12</b>
4to. Grado sección “B”	10	12	<b>22</b>
5to. Grado sección “A”	12	08	<b>20</b>
5to. Grado sección “B”	08	08	<b>16</b>
6to. Grado sección “A”	07	02	<b>09</b>
6to. Grado sección “B”	09	11	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	<b>112</b>	<b>91</b>	<b>203</b>

Nota. I.E. S. “Aplicación ISPA. Según estudiantes matriculados en el presente año 2023

### 3.4.2. Muestra

Está representado por los estudiantes del Sexto grado de la secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.

**Tabla 2**

*Representado por la muestra a los estudiantes del Sexto grado “A”, “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.*

Grado de estudios	ESTUDIANTES		TOTAL
	VARONES	MUJERES	
6to.Grado sección “A”	07	02	<b>09</b>
6to.Grado sección “B”	09	11	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>13</b>	<b>29</b>

Nota. Muestra representativa no probabilístico 2023. IEP. N° 72724.

### 3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se aplicará la técnica de la observación para la recopilación de datos cuantitativos, luego en los instrumentos de realizó uso de las fichas de observación con preguntas cerradas.

Se realiza las actividades siguientes:

- a) Se elabora las preguntas de los instrumentos de investigación.
- b) Se procede a la verificación de los instrumentos por el asesor de tesis.
- c) Se procesa cuantitativamente los instrumentos.
- d) Se elabora las Tablas estadísticas.

### 3.6. Métodos de análisis de datos (Para la prueba de hipótesis)

Para el desarrollo de la prueba de hipótesis se aplicó la fórmula de Rho de Spearman, el mismo que se empleó para determinar el coeficiente de correlación entre variables.

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum D^2}{n(n^2 - 1)}$$

Donde:

- $r_s$  = Correlación de rango de Spearman
- $D$  = la diferencia entre los rangos de las variables correspondientes
- $n$  = número de observaciones
- $\sum$  sumatoria

Para la determinación de los grados de correlación se recurrió a la equivalencia de los grados de correlación se determinó que el coeficiente de correlación Rho de Spearman propuesto por (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2023) según se observa en la tabla siguiente:

**Tabla 3.**

*Equivalencia de los grados de correlación de Rho Spearman*

<b>Grados de correlación</b>	<b>Significado</b>
- 1.00	Correlación negativa perfecta
- 0.90 a - 0,99	Correlación negativa muy fuerte
- 0.75 a - 0,89	Correlación negativa considerable
- 0.50 a - 0,74	Correlación negativa media o moderada
- 0,25 a - 0,49	Correlación negativa muy débil
- 0,10 a - 0,24	Correlación negativa insignificante
- 0.09 a + 0,09	No existe correlación alguna entre las variables
+ 0.10 a + 0,24	Correlación positiva insignificante
+ 0.25 a + 0,39	Correlación positiva muy débil
+ 0.40 a + 0,49	Correlación positiva débil
+ 0.50 a + 0,59	Correlación positiva media o moderada
<b>+ 0.60 a + 0,74</b>	<b>Correlación positiva aceptable</b>
+ 0.75 a + 0,79	Correlación positiva considerable
+ 0.80 a + 0,89	Correlación positiva fuerte
+ 0.90 a + 0,99	Correlación positiva muy fuerte
+ 1.00	Correlación positiva perfecta

Nota. Tabla Universal Rh Spearman

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

Los resultados de la investigación responden a los objetivos e hipótesis de la investigación, tanto general como específica, para ello se ha tenido en cuenta la muestra que fue de 29 estudiantes del Sexto grado “A”, “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”. En primera instancia se describe los resultados de las dimensiones de la variable independiente “juego cooperativo” y las correspondientes a las dimensiones de la variable dependiente “estado emocional”, posteriormente se realiza la contrastación mediante la prueba de hipótesis de Rho de Spearman para corroborar o denegar la hipótesis planteada en la presente investigación.

Los instrumentos han servido para realizar la parte del resultado de la investigación realizada a los estudiantes del Sexto grado “A”, “B” Luego se procedió a tabular para desarrollar las tablas estadísticas y sus respectivas figuras que forman parte de la Tesis.

La investigación está focalizada en la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA” en el distrito y provincia de Azángaro, región Puno. Trata la investigación con los estudiantes del Sexto grado “A”, “B”.

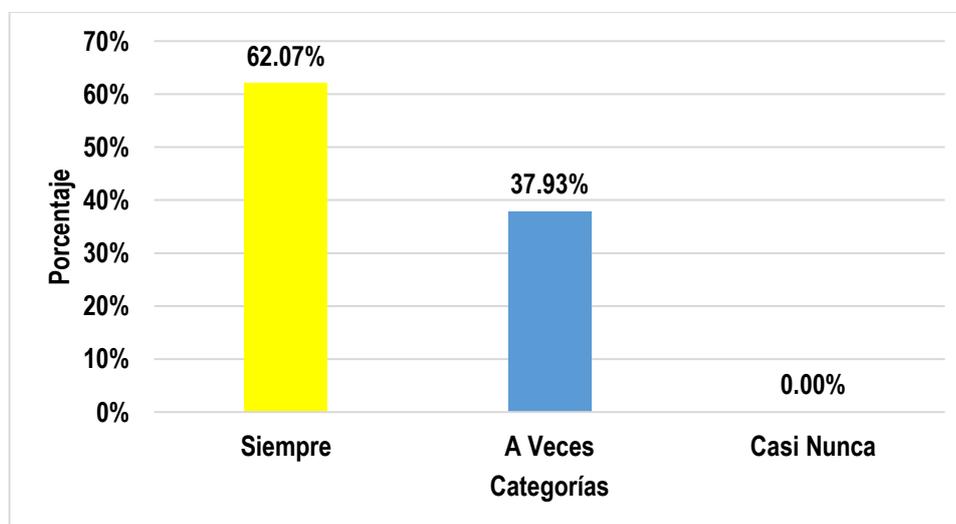
#### 4.1. Resultados de la variable juego cooperativo

**Tabla 4**

*Resultados de la dimensión actividades pedagógicas del juego cooperativo*

Ítem		Siempre	%	A Veces	%	Casi Nunca	%	Total	%
P1	En niño (a) en su sección realiza el juego cooperativo	16	55.17%	13	44.83%	0	0.00%	29	100%
P2	Conoce los fundamentos básicos del juego cooperativo en la educación física	12	41.38%	17	58.62%	0	0.00%	29	100%
P3	Practica el juego cooperativo activo físico	24	82.76%	5	17.24%	0	0.00%	29	100%
P4	Domina el juego cooperativo interactivo pedagógico	12	41.38%	17	58.62%	0	0.00%	29	100%
P5	El docente de aula realiza con sus estudiantes el juego cooperativo	26	89.66%	3	10.34%	0	0.00%	29	100%
<b>Promedio</b>		<b>18</b>	<b>62.07%</b>	<b>11</b>	<b>37.93%</b>	<b>0</b>	<b>0.00%</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

Nota. Tabla de la *dimensión actividades pedagógicas del juego cooperativo*



**Figura 1.** *Resultados de la dimensión actividades pedagógicas*

#### **Interpretación:**

En la tabla 4 y la figura 1 se presentan los resultados correspondientes a la dimensión actividades pedagógicas. Se observa que, en promedio 18 estudiantes que representa a 62,07% participan activamente en actividades pedagógicas de juego

cooperativo, mientras que, 11 estudiantes que representa a 37,93% del total lo hacen “a veces”. No se ha registrado Ningún estudiante en la categoría de “Casi Nunca”.

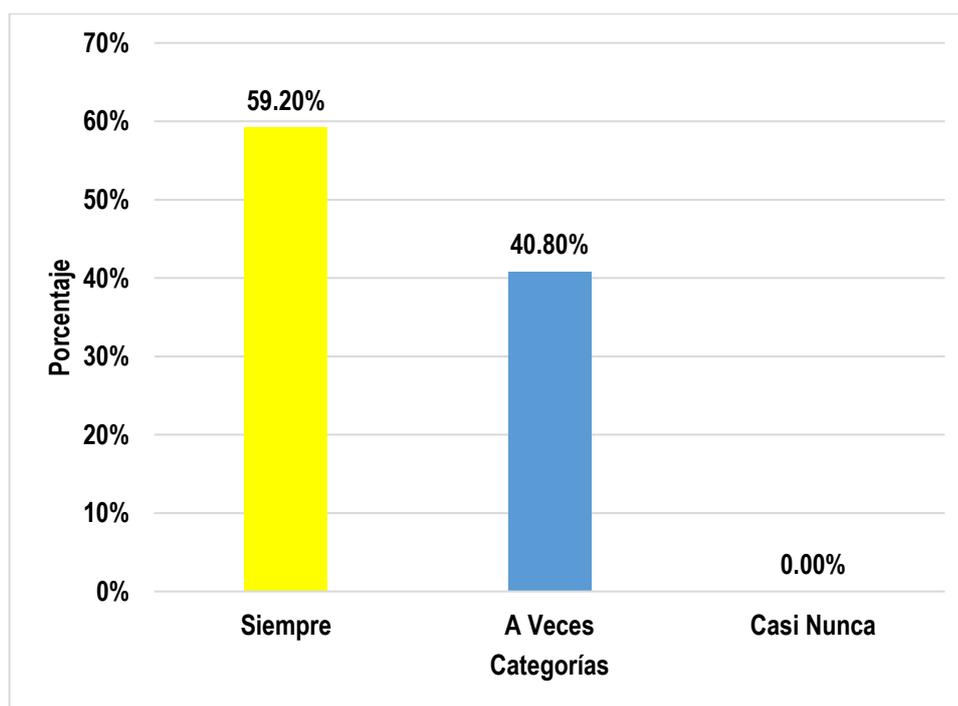
La proporción del 62,07% representa un número significativo de estudiantes que participan en actividades pedagógicas de juego cooperativo. Estos estudiantes demuestran un conocimiento de los principios fundamentales del juego, participan en las actividades de manera cooperativa e interactiva, y siguen principalmente la guía del docente en el aula.

**Tabla 5**

*Resultados de la dimensión habilidades creativas del juego cooperativo*

Ítem	Siempre	%	A Veces	%	Casi Nunca	%	Total	%
P6 El niño (a) tiene habilidades creativas para el juego cooperativo	14	48.28%	15	51.72%	0	0.00%	29	100%
P7 Participa en el juego creativo cooperativo activo	19	65.52%	10	34.48%	0	0.00%	29	100%
P8 Participa en el juegos cooperativos no competitivos de libre participación	12	41.38%	17	58.62%	0	0.00%	29	100%
P9 Tiene habilidades para el juego cooperativo no competitivo integrador	14	48.28%	15	51.72%	0	0.00%	29	100%
P10 Demuestra que domina el juego participativo	15	51.72%	14	48.28%	0	0.00%	29	100%
P11 La práctica del juego participativo influye en el estado emocional del estudiante	29	100.00%	0	0.00%	0	0.00%	29	100%
<b>Promedio</b>	<b>17</b>	<b>59.20%</b>	<b>12</b>	<b>40.80%</b>	<b>0</b>	<b>0.00%</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

*Nota. Tabla Habilidades creativas del juego cooperativo*



**Figura 2.** Resultados de la dimensión habilidades creativas del juego cooperativo

### **Interpretación:**

En la tabla 5 y la figura 2 se presentan los resultados correspondientes a la dimensión habilidades creativas. Se observa que, en promedio 17 estudiantes que representa a 59,20% “siempre” demuestran habilidades creativas para el juego cooperativo, mientras que, 12 estudiantes que representa a 40,80% del total lo hacen “a veces”. No se ha registrado Ningún estudiante en la categoría de “Casi Nunca”.

La proporción del 59,20% destaca como un grupo considerable de estudiantes dotados de habilidades creativas en el ámbito del juego cooperativo. Este conjunto de alumnos se involucra activamente en los juegos creativos, colaborativos y no competitivos, fomentando la libre participación y expresión de sus capacidades.

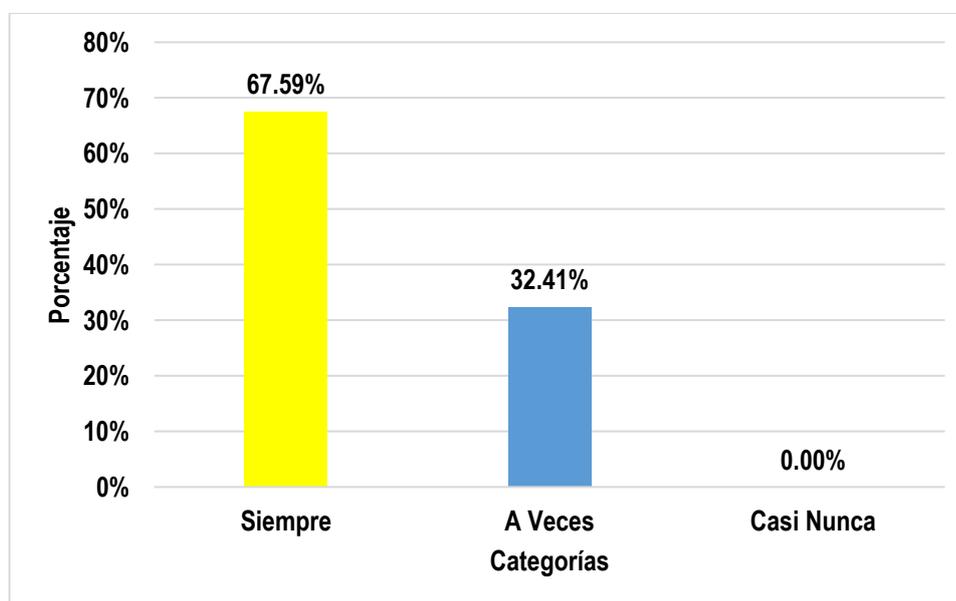
## 4.2. Resultados de la variable estado emocional

**Tabla 6**

*Resultados de la dimensión emociones activas, pertinentes y significativas*

Ítem		Siempre	%	A Veces	%	Casi Nunca	%	Total	%
P1	Del niño (a) sus emociones son normales	25	86.21%	4	13.79%	0	0.00%	29	100%
P2	Es participativo en el procesos activos en su estado emocional	19	65.52%	10	34.48%	0	0.00%	29	100%
P3	Conoce sus funciones significativas de su estado emocional	18	62.07%	11	37.93%	0	0.00%	29	100%
P4	Es pertinente con sus emociones básicas en su actitud del estudiante	14	48.28%	15	51.72%	0	0.00%	29	100%
P5	Controla con sus facilidad sus emociones	22	75.86%	7	24.14%	0	0.00%	29	100%
<b>Promedio</b>		<b>20</b>	<b>67.59%</b>	<b>9</b>	<b>32.41%</b>	<b>0</b>	<b>0.00%</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

Nota. Tabla de los *Resultados de la dimensión emociones activas, pertinentes y significativas*



**Figura 3.** *Resultados de la dimensión emociones activas, pertinentes y significativas*

### Interpretación:

En la tabla 6 y la figura 3 se presentan los resultados relativos a la dimensión emociones activas, pertinentes y significativas. Se evidencia que, en promedio, un total de

20 estudiantes, equivalente a 67,59% “siempre” experimentan de manera constante un estado emocional, activo y participativo. Contrariamente, 9 estudiantes que representa a 32,41% del total muestran sus emociones activas “a veces”. Cabe resaltar que no se ha registrado ningún estudiante en la categoría de “Casi Nunca”.

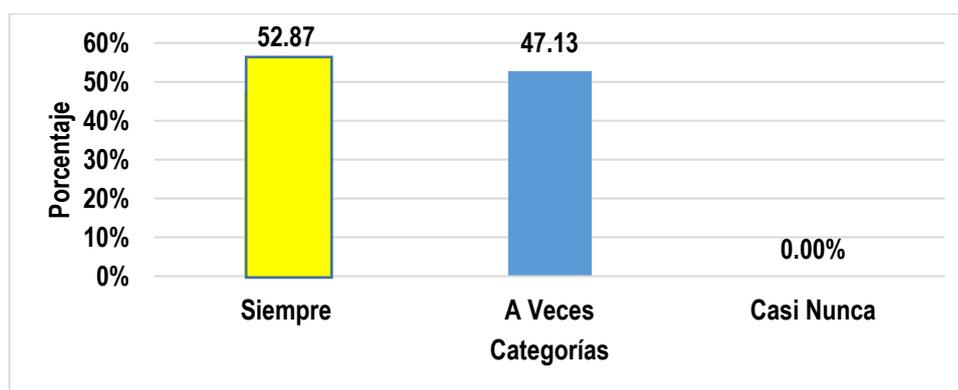
La proporción del 67,59% resalta como un grupo significativo de estudiantes que exhiben emociones estables y participativas. Este conjunto demuestra un conocimiento claro de su estado emocional, expresando sus emociones básicas a través de su actitud. Además, estos estudiantes muestran una notable habilidad para controlar fácilmente sus emociones.

**Tabla 7**

*Resultados de la dimensión estado de la inteligencia emocional*

Ítem		Siempre	%	A Veces	%	Casi Nunca	%	Total	%
P6	El niño (a) controla con facilidad sus emociones	15	51.72%	14	48.28%	0	0.00%	29	100
P7	Los beneficios del estado de la inteligencia emocional son pertinentes en el estudiante	12	41.38%	17	58.62%	0	0.00%	29	100
P8	Domina las competencias de las inteligencias múltiples	18	62.07%	11	37.93%	0	0.00%	29	100
P9	Domina los componentes de la inteligencia emocional	17	52.87%	12	41.38%	0	0.00%	29	100
P10	El docente de aula orienta en la importancia de control de emociones	13	44.83%	16	55.17%	0	0.00%	29	100
P11	El estado emocional es influenciado por el juego cooperativo en el estudiante	17	58.62%	12	41.38%	0	0.00%	29	100
Promedio		15	52.87%	14	47.13%	0	0.00%	29	100

*Nota. Tabla de la dimensión estado de la inteligencia emocional*



**Figura 4.** Resultados de la dimensión estado de la inteligencia emocional

### Interpretación:

En la tabla 7 y la figura 4 se presentan los resultados concernientes a la dimensión estado de la inteligencia emocional. Se destaca que, en promedio, un total de 15 estudiantes, lo que equivalente a 52,87% “siempre” manifiestan consistentemente un elevado nivel de inteligencia emocional. En contraste, 14 estudiantes, representando el 47,13% del total, muestran habilidades para controlar sus emociones “a veces”. Es importante señalar que no se ha registrado ningún estudiante en la categoría de “Casi Nunca”.

El grupo representado por el 52,87% de estudiantes, quienes demuestran la capacidad de controlar sus emociones “siempre”, emerge como un conjunto significativo. Este dominio intermitente de la inteligencia emocional proporciona beneficios sustanciales para el estudiante, ya que se traduce en un mayor dominio de las competencias asociadas a las inteligencias múltiples y una comprensión más profunda de los diversos componentes que conforman la inteligencia emocional.

El docente de aula desempeña un papel importante al orientar sobre la importancia del control emocional. Este enfoque pedagógico se ve influenciado positivamente por la participación de los estudiantes en el juego cooperativo, una experiencia que proporciona un contexto enriquecedor para el desarrollo y la aplicación de habilidades emocionales. La interacción cooperativa en los juegos no solo fortalece la comprensión emocional, sino que

también refuerza la capacidad de gestionar y regular las emociones de manera efectiva en diversas situaciones. En este sentido, la conexión entre el juego cooperativo y el desarrollo de la inteligencia emocional se convierte en un aspecto integral del proceso educativo.

### 4.3. Prueba de hipótesis

#### 4.3.1 Prueba de Hipótesis general

##### - Planteamiento de hipótesis:

**Hipótesis alterna (Ha).**- El juego cooperativo influye de manera positiva en el estado emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.

**Hipótesis nula (Ho).**- El juego cooperativo No influye de manera positiva en el estado emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.

##### - Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05 = 5\%$$

$$n = 29$$

$$G. L. = n - 2 = 29 - 2 = 27$$

$$t_{t(\frac{\alpha}{2}, n-2)} = 2,05$$

##### - Estadística de prueba

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum D^2}{n(n^2 - 1)}$$

**Tabla 8***Rho de Spearman para la correlación Juego cooperativo y estado emocional*

Juego cooperativo (X)	Estado emocional (Y)	rango (X)	rango (Y)	d	d <sup>2</sup>
30	31	29	28.5	0.5	0.25
28	28	24.5	12.5	12	144
21	25	1	1.5	-0.5	0.25
28	29	24.5	20.5	4	16
27	31	20	28.5	-8.5	72.25
25	27	12	6.5	5.5	30.25
26	29	15	20.5	-5.5	30.25
29	30	27	26	1	1
27	29	20	20.5	-0.5	0.25
22	27	2	6.5	-4.5	20.25
29	30	27	26	1	1
25	25	12	1.5	10.5	110.25
24	27	9.5	6.5	3	9
27	29	20	20.5	-0.5	0.25
24	28	9.5	12.5	-3	9
26	26	15	3.5	11.5	132.25
23	27	5.5	6.5	-1	1
29	29	27	20.5	6.5	42.25
27	28	20	12.5	7.5	56.25
23	28	5.5	12.5	-7	49
27	28	20	12.5	7.5	56.25
23	28	5.5	12.5	-7	49
23	29	5.5	20.5	-15	225
27	28	20	12.5	7.5	56.25
25	29	12	20.5	-8.5	72.25
23	28	5.5	12.5	-7	49
26	30	15	26	-11	121
27	29	20	20.5	-0.5	0.25
23	26	5.5	3.5	2	4
					$\Sigma d^2 = 1358$

Nota. Tabla de *Rho de Spearman para la correlación Juego cooperativo y estado emocional*

Reemplazando datos para determinar el coeficiente de correlación en la fórmula Rho de Spearman

$$\rho = 1 - \frac{6 \Sigma d^2}{n(n^2 - 1)}$$

$$\rho = 1 - \frac{8148}{29 * 840}$$

$$\rho = 1 - \frac{6 * (1358)}{29 (29^2 - 1)}$$

$$\rho = 1 - \frac{8148}{24360}$$

$$\rho = 1 - \frac{8148}{29 (841 - 1)}$$

$$\rho = 1 - 0,334$$

$$\rho = 0,66$$

- Prueba de “t” para la correlación de Spearman

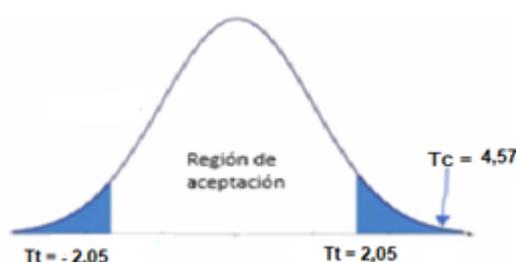
$$t_c = \frac{\rho}{\sqrt{\frac{1-\rho^2}{n-2}}} \qquad t_c = \frac{0,66}{\sqrt{\frac{0,5644}{27}}}$$

$$t_c = \frac{0,66}{\sqrt{\frac{1-0,66^2}{29-2}}} \qquad t_c = \frac{0,66}{\sqrt{0,0209}}$$

$$t_c = \frac{0,66}{\sqrt{\frac{1-0,4356}{27}}} \qquad t = \frac{0,66}{0,1445}$$

$$t = 4,57$$

**Figura 5. Campana de Gauss. Prueba de Hipótesis General**



### Regla de decisión

Si  $T_c > T_t$  ----- Aceptamos la hipótesis alterna  $H_i$  y rechazamos la  $H_o$

Si  $T_c < T_t$  ----- Rechazamos  $H_i$  y aceptamos la  $H_o$

### Interpretación:

Con los datos de la tabla 8 se ha obtenido coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,66 que significa correlación positiva aceptable. Asimismo, al efectuar la prueba de “t” para la correlación, se encontró que la “t” Calculada 4,57 fue mayor a la “t” Tabulada 2,05, por lo que se aceptó la hipótesis alternativa o de trabajo que señala “El juego cooperativo influye de manera positiva en el estado emocional de los niños del Sexto

grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023” y se rechazó la hipótesis nula.

#### 4.3.2 Prueba de Hipótesis específica 1

##### – Planteamiento de hipótesis:

**Hipótesis alterna (H<sub>a</sub>).**- Las actividades pedagógicas del juego cooperativo influyen de manera positiva en las emociones activas pertinentes y significativas de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023

**Hipótesis nula (H<sub>0</sub>).** – Las actividades pedagógicas del juego cooperativo NO influyen de manera positiva en las emociones activas pertinentes y significativas de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023

##### – Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05 = 5\%$$

$$n = 29$$

$$G. L. = n - 2 = 29 - 2 = 27$$

$$t_{t\left(\frac{\alpha}{2}, n-2\right)} = 2,05$$

##### – Estadística de prueba

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum D^2}{n(n^2 - 1)}$$

**Tabla 9**

*Rho de Spearman para la correlación actividades pedagógicas y emociones activas, pertinentes y significativas*

Actividades pedagógicas (X)	Emociones activas, pertinentes y significativas (Y)	rango (X)	rango (Y)	d	d <sup>2</sup>
15	14	28.5	23	5.5	30.25
13	13	14	10	4	16
11	13	1	10	-9	81
14	14	23	23	0	0
13	14	14	23	-9	81
13	13	14	10	4	16
13	14	14	23	-9	81
14	14	23	23	0	0
14	13	23	10	13	169
12	13	5.5	10	-4.5	20.25
15	15	28.5	29	-0.5	0.25
14	13	23	10	13	169
13	13	14	10	4	16
14	14	23	23	0	0
12	13	5.5	10	-4.5	20.25
13	14	14	23	-9	81
12	12	5.5	1.5	4	16
14	14	23	23	0	0
14	13	23	10	13	169
12	13	5.5	10	-4.5	20.25
14	13	23	10	13	169
12	12	5.5	1.5	4	16
12	14	5.5	23	-17.5	306.25
14	13	23	10	13	169
13	13	14	10	4	16
12	14	5.5	23	-17.5	306.25
13	14	14	23	-9	81
13	13	14	10	4	16
12	13	5.5	10	-4.5	20.25

$\sum d^2 = 2086$

*Nota. Rho de Spearman para la correlación actividades pedagógicas y emociones activas, pertinentes y significativas*

Reemplazando datos para determinar el coeficiente de correlación en la fórmula Rho de Spearman

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

$$\rho = 1 - \frac{12516}{29(841 - 1)}$$

$$\rho = 1 - \frac{6 * (2086)}{29(29^2 - 1)}$$

$$\rho = 1 - \frac{12516}{29 * 840}$$

$$\rho = 1 - \frac{12516}{24360}$$

$$\rho = 1 - 0,639 \quad \rho = 0,64$$

- Prueba de "tc" para la correlación de Spearman

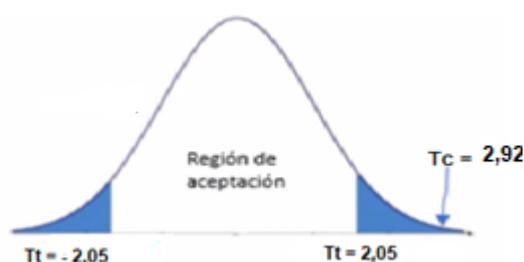
$$t_c = \frac{\rho}{\sqrt{\frac{1-\rho^2}{n-2}}} \quad t_c = \frac{0,64}{\sqrt{\frac{0,7599}{27}}}$$

$$t_c = \frac{0,64}{\sqrt{\frac{1-0,64^2}{29-2}}} \quad t_c = \frac{0,64}{\sqrt{0,0281}}$$

$$t_c = \frac{0,64}{\sqrt{\frac{1-0,2401}{27}}} \quad tc = \frac{0,64}{0,1676}$$

$$tc = 2,92$$

**Figura 6. Campana de Gauss. Prueba de Hipótesis Específica 1**



### Regla de decisión

Si  $T_c > T_t$  ----- Aceptamos la hipótesis alterna  $H_i$  y rechazamos la  $H_o$

Si  $T_c < T_t$  ----- Rechazamos  $H_i$  y aceptamos la  $H_o$

### Interpretación:

Con los datos de la tabla 9 se ha obtenido coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,64 que significa correlación positiva aceptable. Asimismo, al efectuar la prueba de "t" para la correlación, se encontró que la "t" Calculada 2,92 fue mayor a la "t" Tabulada 2,05, por lo que se aceptó la hipótesis alternativa o de trabajo que señala "Las actividades pedagógicas del juego cooperativo influyen de manera positiva en las emociones activas pertinentes y significativas de los niños del Sexto grado secciones "A" y "B" de la Institución Educativa Primaria N° 72724 "Aplicación ISPA", provincia de

Azángaro 2023” y se rechazó la hipótesis nula, por lo tanto existe asociación entre las dimensiones de las variables en estudio.

### 4.3.3 Prueba de Hipótesis específica 2

#### - Planteamiento de hipótesis:

**Hipótesis alterna ( $H_a$ ).**- Las habilidades creativas del juego cooperativo influyen de manera positiva en el estado de la inteligencia emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.

**Hipótesis nula ( $H_0$ ).** – Las habilidades creativas del juego cooperativo NO influyen de manera positiva en el estado de la inteligencia emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.

#### - Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05 = 5\%$$

$$n = 29$$

$$G. L. = n - 2 = 29 - 2 = 27$$

$$t_{t(\frac{\alpha}{2}, n-2)} = 2,05$$

#### - Estadística de prueba

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum D^2}{n(n^2 - 1)}$$

**Tabla 10**

*Rho de Spearman para la correlación habilidades creativas y estado de la inteligencia emocional*

Habilidades creativas (X)	Estado de la inteligencia emocional (Y)	rango (X)	rango (Y)	d	d <sup>2</sup>
15	17	27.5	28.5	-1	1
15	15	27.5	15	12.5	156.25
10	12	1.5	2	-0.5	0.25
14	15	23.5	15	8.5	72.25
14	17	23.5	28.5	-5	25
12	14	12	6.5	5.5	30.25
13	15	17.5	15	2.5	6.25
15	16	27.5	24.5	3	9
13	16	17.5	24.5	-7	49
10	14	1.5	6.5	-5	25
14	15	23.5	15	8.5	72.25
11	12	6.5	2	4.5	20.25
11	14	6.5	6.5	0	0
13	15	17.5	15	2.5	6.25
12	15	12	15	-3	9
13	12	17.5	2	15.5	240.25
11	15	6.5	15	-8.5	72.25
15	15	27.5	15	12.5	156.25
13	15	17.5	15	2.5	6.25
11	15	6.5	15	-8.5	72.25
13	15	17.5	15	2.5	6.25
11	16	6.5	24.5	-18	324
11	15	6.5	15	-8.5	72.25
13	15	17.5	15	2.5	6.25
12	16	12	24.5	-12.5	156.25
11	14	6.5	6.5	0	0
13	16	17.5	24.5	-7	49
14	16	23.5	24.5	-1	1
11	13	6.5	4	2.5	6.25

$\sum d^2 = 1650.5$

**Nota.** Tabla *Rho de Spearman para la correlación habilidades creativas y estado de la inteligencia emocional*

Reemplazando datos para determinar el coeficiente de correlación en la fórmula Rho de Spearman

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

$$\rho = 1 - \frac{9903}{29 * 840}$$

$$\rho = 1 - \frac{6 * (1650,5)}{29 (29^2 - 1)}$$

$$\rho = 1 - \frac{9903}{24360}$$

$$\rho = 1 - \frac{9903}{29 (841 - 1)}$$

$$\rho = 1 - 0,667$$

$$\rho = 0,67$$

- Prueba de “tc” para la correlación de Spearman

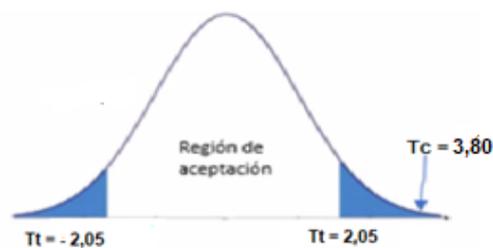
$$t_c = \frac{\rho}{\sqrt{\frac{1-\rho^2}{n-2}}} \qquad t_c = \frac{0,67}{\sqrt{\frac{0,6519}{27}}}$$

$$t_c = \frac{0,67}{\sqrt{\frac{1-0,67^2}{29-2}}} \qquad t_c = \frac{0,67}{\sqrt{0,0241}}$$

$$t_c = \frac{0,67}{\sqrt{\frac{1-0,3481}{27}}} \qquad t_c = \frac{0,67}{0,1552}$$

**t = 3,80**

**Figura 7. Campana de Gauss. Prueba de Hipótesis Específica 2**



**Regla de decisión**

Si  $T_c > T_t$  ----- Aceptamos la hipótesis alterna  $H_i$  y rechazamos la  $H_o$

Si  $T_c < T_t$  ----- Rechazamos  $H_i$  y aceptamos la  $H_o$

**Interpretación:**

Con los datos de la tabla 10 se ha obtenido coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,67 que significa correlación positiva aceptable. Asimismo, al efectuar la prueba de “t” para la correlación, se encontró que la “t” Calculada 3,80 fue mayor a la “t” Tabulada 2,05, por lo que se aceptó la hipótesis alternativa o de trabajo que señala “Las habilidades creativas del juego cooperativo influyen de manera positiva en el estado de la inteligencia emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023” y se rechazó la hipótesis nula, por lo tanto se afirma que existe asociación entre las dimensiones en estudio.

## CONCLUSIONES

**Primera.** – Existe influencia positiva de grado aceptable del juego cooperativo en el estado emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, la afirmación tiene sustento en que, la “t” Calculada 4,57 es mayor a la “t” Tabulada 2,05. El Coeficiente de Correlación fue de 0,66 (Tabla 8). Por lo tanto corresponde a la Correlación positiva aceptable que se aproxima en la equivalencia en la Tabla Universal de los grados de Correlación Rho de Spearman a +0.60 a 0,79 (Tabla 3).

**Segunda.** – Existe influencia positiva aceptable para lo cual tenemos en la dimensión de las actividades del juego cooperativo en las emociones activas, pertinentes y significativas tenemos la respuesta de siempre en 62,07% (Tabla 4) y la dimensión habilidades creativas del juego cooperativo se llegó a siempre con 59,20% (Tabla 5) de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, se sustenta en que, la “t” Calculada 2,92 es mayor a la “t” Tabulada 2,05. El Coeficiente de Correlación fue de 0,64 (Tabla 9). Por lo tanto corresponde a la Correlación positiva aceptable que se aproxima en la Tabla Universal de Rho de Spearman a +0.60 a 0,79 (Tabla 3).

**Tercera.** – Existe influencia positiva aceptable para lo cual tenemos en la dimensión las emociones activas pertinente y significativas se llegó a siempre en 67,59% (Tabla 6) y en la dimensión estado de la inteligencia emocional está en siempre con 52,87% (Tabla 7) de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, la afirmación se sustenta en que,

la T calculada 3,80 es mayor a la T tabulada 2,05. El Coeficiente de Correlación Rho de Spearman fue de 0,67 (tabla 10). Por lo tanto corresponde a la Correlación positiva aceptable que se aproxima en la Tabla Universal de Rho de Spearman a +0.60 a 0,79 (Tabla 3).

## RECOMENDACIONES

**Primera.** – Dado que la investigación evidencia una influencia positiva aceptable del juego cooperativo en el estado emocional de los niños de sexto grado, se recomienda que la institución educativa refuerce su enfoque en la implementación de actividades y estrategias de juego cooperativo en el currículo por competencias. Esto puede incluir capacitación para docentes en métodos efectivos de juego cooperativo y la incorporación de recursos específicos que fomenten la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

**Segunda.** – Considerando la conclusión sobre la influencia positiva aceptable, fortalecer con las actividades del juego cooperativo en las emociones activas de los niños, se sugiere diversificar las actividades de juego cooperativo. Explorar diferentes modalidades y enfoques que podría enriquecer la experiencia de los estudiantes, permitiendo que encuentren aquellas actividades que mejor se adapten a sus preferencias y estilos de aprendizaje. La variabilidad en las actividades físicas podría potenciar aún más los beneficios emocionales identificados en la investigación.

**Tercera.** – Dada la influencia positiva aceptable es necesario apoyar con las actividades físicas con las habilidades creativas del juego cooperativo para que mejore en la inteligencia emocional de los niños de sexto grado, por lo que se recomienda la integración de actividades físicas que fomenten el desarrollo de habilidades creativas. Estas actividades podrían incluir proyectos colaborativos, resolución de problemas creativos y expresión artística. La institución educativa podría

considerar la revisión y adaptación de sus métodos de enseñanza para incluir oportunidades que nutran y fortalezcan las habilidades creativas de los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje escolar.

## REFERENCIAS

- Aguirre, C. (2017). *La inteligencia emocional y su relación con las inteligencias múltiples en los estudiantes de 2° grado de secundaria de la I.E. N° 80551 – San José de Porcón – Santiago de Chuco – La Libertad – 2011*. (Tesis de maestría), Universidad César Vallejo.
- Charaja, F. (2011). *EL MAPIC en la metodología de investigación*. Ilda. Edic. Sánchez Edit. Puno, Perú.
- Bedoya, C. (2016). *Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando*. Cooperante acción.
- Betancur, T. (2019). *La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización*. Lima: Búho.
- Bidegain, N. (2017). *El aprendizaje cooperativo en la LOGSE. Unidad técnica de diseño y desarrollo curricular*. Fondo de Publicaciones del Gobierno de Navarra.
- Brotto, F. (2017). *Juegos cooperativos. El juego y el deporte como un ejercicio de convivencia, disertación Maestrazgo, Campinas*. Facultad de Educación Física de la Universidad Estatal de Campinas.
- Carbonell, N. (2017). *Desarrollo de la Inteligencia Emocional a través de un programa de aula Virtual como prevención del bullying en alumnos de Educación Secundaria Obligatoria*. Universidad de Murcia.
- Castro, A. (2017). *Inteligencia Emocional. Colombia: Revista Latinoamericana. Tecnológica*. XIV Edición, Capítulo 3. Editorial Extractor.
- Champi C., B. A. y Luque R. L. W. (2022) *Actividad física recreativa y el estado emocional de los estudiantes del Quinto grado de la Institución Educativa Secundaria INA 21 “José Domingo Choquehuanca”, Azángaro 2022*.

- Chóliz, M. (2015). *Psicología de la emoción: el proceso emocional*. Recuperado de:  
<http://www.uv.es/choliz/Proceso%20emocional.pdf>
- Cilla, R, y Ruiz O. (2017) *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Barcelona. Edición 3. Paidotribo.
- Extremera, N. & Fernández P. (2016). *Inteligencia emocional en estudiantes*.  
Recuperado de: [http://www.web.t eaediciones.com/Ejemplos/PyM\\_Ori](http://www.web.t eaediciones.com/Ejemplos/PyM_Ori).
- Fernández, K. (2018). *Inteligencia Emocional y Conducta Social en Estudiantes del Quinto Año de Secundaria de una Institución Educativa, Trujillo – 2014*.  
(Tesis de licenciatura), Universidad Privada Antenor Orrego.
- Garaigordobil, M. (2016). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Lima: Búho.
- Garaigordobil M. (2018) *El juego como estrategia didáctica*. Lima. Laboratorio Educativo.
- Garaigordobil, M. (2017). *Programa Juego 7 -12 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños*. Madrid: Pirámide.
- Gardner, H. (1999). *Inteligencia Multiple intelligence for the 21<sup>st</sup>. century*. New York: Basic Books
- Goleman, D. (1995). *La Inteligencia Emocional*. Buenos Aires, Argentina: Printing Books.
- Goleman D (1996). *Inteligencia Emocional*. Barcelona: Kairós.
- Guzmán, G. (2017). *La Inteligencia Emocional y su relación con la conducta de los estudiantes de la I.E.S. Comercial N° 45 Emilio Romero Padilla de la Ciudad de Puno – 2015*. (Tesis de Licenciatura), Universidad Nacional del Altiplano).
- Herrador, S. (2017). *Juegos cooperativos propuestas lúdicas para trabajar en equipo y*

*en grupo*. España: Wanceulen.

Itusaca B. (2019) *Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años Institución Educativa Inicial N°252 Aplicación UNA-Puno*. Universidad Nacional del Altiplano – Puno Facultad de Ciencias de la Educación. Escuela Profesional de Educación Inicial.

Majon, D., L. M. (2018) *El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia*. En línea 15 junio 2023 disponible en:

<http://www.udg.edu/portals/3/didactiques2010/guiacdi/ACABADES%20FINALS/>

Meichembaum D. H. y Goodman J. (2016) *Entrenar a los niños impulsivos a hablarse a sí mismos: un método para desarrollar el autocontrol*. En: A. Ellis y R. Grieger, eds. *Manual de terapia racional emotiva* (pp. 397-417). Bilbao: Descleé de Brower.

Moscoso, R. (2017). *Aplicación del Programa Desarrollo de la Inteligencia Emocional para mejorar el Desempeño Académico de los estudiantes del nivel de educación secundaria de la Institución Educativa Privada “SISE”*. (Tesis Doctoral), Universidad San Martín de Porres.

Mosston, M, y Ashworth, S. (2018). *La enseñanza de la educación física*. Editorial. Hispano Europea S.A

Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2015). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

Orlick, T. (2017). *Juegos y deportes cooperativos*. Ed. Popular. Madrid.

Parlebas (2017). *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona, Editorial Paidotribo.

- Prieto, G. B. (2016). *La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil* - de la Universidad Castilla de la Mancha. Tomado de:  
<https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/13797?show=full>
- Raymundo T., C. A. (2021) *El juego cooperativo como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años I. E. I. San José Nacional 26 de octubre, Piura, 2019*, Universidad Católica los Angeles de Chimbote. Piura Perú.
- Rojas, C. (2014). *Habilidades Sociales*. Huacho: LUNAGRAF.
- Saldaña, L. & Vega, G. (2016). Programa de Inteligencia Emocional en el Manejo de las Relaciones Interpersonales de los alumnos del segundo grado de secundaria de la I.E. Juan Ignacio Gutiérrez Fuente del Distrito de Paiján. Tesis para optar el título de Licenciado en Psicología. Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú.
- Torre, E. & Vélez, C. (2017). *Calidad de Vida e Inteligencia Emocional en alumnos del nivel secundaria de una Institución Educativa Particular*. Tesis para optar el grado de Maestro en Psicología. Universidad Santiago de Cali. Cali, Colombia.
- Velázquez, C. (2017). *Las actividades físicas cooperativas, una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Secretaria de educación.
- Vivas, M., & González, B. (2017). *Educación de las emociones (2ed.)*. Mérida, Venezuela: Producciones Editoriales C. A.

## **ANEXOS**

**ANEXO 1  
MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**TÍTULO:** Influencia del juego cooperativo en el estado emocional de los niños del Sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 72724  
“Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	VALORACION	TIPO y DISEÑO
<p><b>GENERAL</b> ¿De qué manera el juego cooperativo influye en el estado emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023?</p> <p><b>ESPECIFICOS</b> a) ¿Cómo influyen las actividades pedagógicas del juego cooperativo en las emociones activas pertinentes y significativas en los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023?</p>	<p><b>GENERAL</b> Determinar la influencia del juego cooperativo en el estado emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b> a) Identificar la influencia de las actividades pedagógicas del juego cooperativo en las emociones activas pertinentes y significativas de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.</p>	<p><b>GENERAL</b> El juego cooperativo influye de manera positiva en el estado emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b> a) Las actividades pedagógicas del juego cooperativo influyen de manera positiva en las emociones activas pertinentes y significativas de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.</p>	<p><b>INDEPENDIENTE</b></p> <p>Juego cooperativo</p>	<p>Actividades pedagógicas del juego cooperativo</p> <p>Habilidades creativas del juego cooperativo</p>	<p>Fundamento básico del juego cooperativo en la educación física</p> <p>Juego cooperativo activo físico</p> <p>Juego cooperativo interactivo pedagógico</p> <p>Juego creativo cooperativo activo</p> <p>Juegos cooperativos no competitivos de libre participación</p> <p>Habilidades en el juego cooperativo no competitivo integrador</p>	<p>TÉCNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO Ficha de observación</p>	<p>Siempre (3)</p> <p>A Veces (2)</p> <p>Casi nunca (1)</p>	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Descriptiva correlacional</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p>No experimental,</p>
			<p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b></p> <p>Estado emocional</p>	<p>Emociones activas pertinentes y significativas</p> <p>Estado de la inteligencia emocional</p>	<p>Procesos activos del estado emocional</p> <p>Funciones significativas del estado emocional</p> <p>Emociones básicas en la actitud del estudiante</p> <p>Beneficios del estado de la inteligencia</p>	<p>TÉCNICA Observación</p> <p>INSTRUMENTO Ficha de observación</p>	<p>Siempre (3)</p> <p>A Veces (2)</p> <p>Casi nunca (1)</p>	

<p>b) ¿Cómo influye las habilidades creativas del juego cooperativo en el estado de la inteligencia emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023?</p>	<p>b) Describir la influencia de las habilidades creativas del juego cooperativo en estado de la inteligencia emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.</p>	<p>b) Las habilidades creativas del juego cooperativo influyen de manera positiva en el estado de la inteligencia emocional de los niños del Sexto grado secciones “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria N° 72724 “Aplicación ISPA”, provincia de Azángaro 2023.</p>			<p>pertinente en el estudiante Competencias de las inteligencias múltiples Componentes de la inteligencia emocional</p>			
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--



## ANEXO 2

### INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN N° 1

#### ENCUESTA A ESTUDIANTES

**Indicaciones generales:** El presente instrumento es una ficha de observación que nos servirá para concluir la Tesis. Llenar los espacios vacíos de cada ítem marcando con una EQUIS (X) por una sola vez según lo observado a los estudiantes de manera individual.

Institución

Educativa:

.....

Grado

y

sección:

.....

N°	Ítems	Siempre	A Veces	Casi Nunca
<b>DIMENSIÓN: ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS DEL JUEGO COOPERATIVO</b>				
1	En niño (a) en su sección realiza el juego cooperativo			
2	Conoce los fundamentos básicos del juego cooperativo en la educación física			
3	Practica el juego cooperativo activo físico			
4	Domina el juego cooperativo interactivo pedagógico			
5	El docente de aula realiza con sus estudiantes el juego cooperativo			
<b>DIMENSIÓN: HABILIDADES CREATIVAS DEL JUEGO COOPERATIVO</b>				
6	El niño (a) tiene habilidades creativas para el juego cooperativo			
7	Participa en el juego creativo cooperativo activo			
8	Participa en los juegos cooperativos no competitivos de libre participación			
9	Tiene habilidades para el juego cooperativo no competitivo integrador			
10	Demuestra que domina el juego participativo			
11	La práctica del juego participativo influye en el estado emocional del estudiante			

Escala de medición

Siempre (3)

A Veces (2)

Casi Nunca (1)



### ANEXO 3

## INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN N° 2

### ENCUESTA A ESTUDIANTES

**Indicaciones generales:** El presente instrumento es una ficha de observación que nos servirá para concluir la Tesis. Llenar los espacios vacíos de cada ítem marcando con una EQUIS (X) por una sola vez según lo observado a los estudiantes de manera individual.

Institución ..... Educativa:

Grado ..... y ..... sección:

N°	Ítems	Siempre	A Veces	Casi Nunca
<b>DIMENSIÓN: EMOCIONES ACTIVAS PERTINENTES Y SIGNIFICATIVAS</b>				
1	Del niño (a) sus emociones son normales			
2	Es participativo en el procesos activos en su estado emocional			
3	Conoce sus funciones significativas de su estado emocional			
4	Es pertinente con sus emociones básicas en su actitud del estudiante			
5	Controla con facilidad sus emociones			
<b>DIMENSIÓN: ESTADO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL</b>				
6	El niño (a) controla con facilidad sus emociones			
7	Los beneficios del estado de la inteligencia emocional son pertinentes en el estudiante			
8	Domina las competencias de las inteligencias múltiples			
9	Domina los componentes de la inteligencia emocional			
10	El docente de aula orienta en la importancia de control de emociones			
11	El estado emocional es influenciado por el juego cooperativo en el estudiante			

Escala de medición

Siempre (3)

A Veces (2)

Casi Nunca (1)

## ANEXO 4

**Tabla 11. Base de datos del juego cooperativo de estudiantes de sexto grado secciones “A” y “B”**

Nº	DIMENSIÓN: ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS					SUB TOTAL	DIMENSIÓN: HABILIDADES CREATIVAS						SUB TOTAL	TOTAL
	1	2	3	4	5		6	7	8	9	10	11		
1	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	15	30
2	3	2	3	2	3	13	3	3	3	3	3	3	15	28
3	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	2	3	10	21
4	3	3	3	2	3	14	3	3	3	3	2	3	14	28
5	2	3	3	2	3	13	3	3	2	3	3	3	14	27
6	2	3	2	3	3	13	3	3	2	2	2	3	12	25
7	2	2	3	3	3	13	3	3	2	2	3	3	13	26
8	3	3	3	2	3	14	3	3	3	3	3	3	15	29
9	3	2	3	3	3	14	3	3	2	2	3	3	13	27
10	2	2	3	2	3	12	2	2	2	2	2	3	10	22
11	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	3	14	29
12	2	3	3	3	3	14	3	2	2	2	2	3	11	25
13	3	2	2	3	3	13	2	3	2	2	2	3	11	24
14	3	2	3	3	3	14	3	2	2	3	3	3	13	27
15	3	2	3	2	2	12	2	3	2	2	3	3	12	24
16	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	2	3	13	26
17	2	2	3	2	3	12	2	2	2	2	3	3	11	23
18	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	3	3	15	29
19	3	2	3	3	3	14	3	2	3	3	2	3	13	27
20	2	2	3	2	3	12	2	2	2	2	3	3	11	23
21	3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	2	3	13	27
22	2	3	3	2	2	12	2	2	2	2	3	3	11	23
23	3	2	3	2	2	12	2	3	2	2	2	3	11	23
24	3	3	3	2	3	14	3	2	3	3	2	3	13	27
25	3	2	3	2	3	13	2	3	2	2	3	3	12	25
26	2	2	3	2	3	12	2	3	2	2	2	3	11	23
27	3	2	2	3	3	13	2	3	3	3	2	3	13	26
28	3	2	3	2	3	13	2	3	3	3	3	3	14	27
29	2	3	2	2	3	12	2	2	2	2	3	3	11	23

**Nota.** Datos de la variable Independiente 2023.

## ANEXO 5

**Tabla 12. Base de datos del estado emocional de estudiantes de sexto grado secciones “A” y “B”**

N°	DIMENSIÓN: EMOCIONES ACTIVAS, PERTINENTES Y SIGNIFICATIVAS					SUB TOTAL	DIMENSIÓN: ESTADO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL						SUB TOTAL	TOTAL
	1	2	3	4	5		6	7	8	9	10	11		
1	3	3	3	3	2	14	3	3	2	3	3	3	17	31
2	3	2	3	2	3	13	2	3	2	3	2	3	15	28
3	3	3	3	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	25
4	3	3	2	3	3	14	3	2	3	2	3	2	15	29
5	3	3	3	2	3	14	3	3	2	3	3	3	17	31
6	3	3	2	3	2	13	2	3	2	2	2	3	14	27
7	3	3	2	3	3	14	2	3	3	2	2	3	15	29
8	3	3	3	2	3	14	3	3	2	3	3	2	16	30
9	2	3	3	2	3	13	2	3	2	3	3	3	16	29
10	3	2	2	3	3	13	2	3	2	2	3	2	14	27
11	3	3	3	3	3	15	2	3	2	3	3	2	15	30
12	3	3	2	3	2	13	2	2	2	2	2	2	12	25
13	3	2	2	3	3	13	3	2	2	2	3	2	14	27
14	3	2	3	3	3	14	3	2	3	2	2	3	15	29
15	3	2	3	2	3	13	2	3	2	2	3	3	15	28
16	3	3	3	2	3	14	2	2	2	2	2	2	12	26
17	3	2	3	2	2	12	3	2	3	2	2	3	15	27
18	3	2	3	3	3	14	2	3	3	3	2	2	15	29
19	3	2	3	2	3	13	2	3	3	2	3	2	15	28
20	2	3	2	3	3	13	2	2	3	2	3	3	15	28
21	3	2	3	2	3	13	3	3	2	2	3	2	15	28
22	2	2	3	3	2	12	3	2	3	3	3	2	16	28
23	3	3	2	3	3	14	3	3	3	2	2	2	15	29
24	3	3	2	3	2	13	3	3	2	3	2	2	15	28
25	3	3	2	2	3	13	3	2	3	3	3	2	16	29
26	3	3	3	2	3	14	3	2	3	2	2	2	14	28
27	3	3	3	2	3	14	3	3	2	2	3	3	16	30
28	2	3	3	2	3	13	2	3	2	3	3	3	16	29
29	3	3	2	2	3	13	2	2	2	3	2	2	13	26

**Nota.** Datos de la variable Dependiente 2023.

## EVIDENCIAS



Fotografía N° 01, Se divierten con el juego “La Cadena”, en la I.E.P. N° 72724 Aplicación ISPA.



Fotografía N° 02, Aplicando los Instrumentos de Evaluación en la I.E.P. N° 72724 Aplicación ISPA.



Fotografía N° 03, Dando últimas recomendaciones sobre los instrumentos de Evaluación, en la I.E.P. N° 72724 Aplicación ISPA.



Fotografía N° 04, Realizando movimientos rítmicos coordinativos en conjunto, con diferentes materiales reutilizados como Taburetes, en la I.E.P. N° 72724 Aplicación ISPA.



Fotografía N° 05, Realizando movimientos rítmicos en conjunto con diferentes materiales reutilizados como taburetes y con tubos como bastones, en la I.E.P. N° 72724 Aplicación ISPA.