



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**JUEGOS COOPERATIVOS Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS
ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
MAQUICHAS CALCA- CUSCO 2022**

Línea de Investigación:

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

FIDEL ERNESTO CHILO PEREIRA

Asesor:

Dr. Hugo Enríquez Romero

PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSCO-PERÚ

2022



INDICE

CAPITULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.1 Descripción del problema	4
1.1 Formulación del problema	4
1.2 Objetivos de la investigación	4
1.1.2 Objetivos específicos	4
1.3 Justificación e importancia del estudio	5
1.4 Delimitación de la investigación.....	5
1.5 Limitación de la investigación	6
CAPITULO II – MARCO TEORICO	6
2.1 Antecedentes de la investigaciónAntecedentes internacionales.....	6
2.2 Bases teórico - científico	10
2.2.1.1. El juego	10
2.2.1.2. Características de los juegos	10
2.2.1.3. Tipos de juegos	10
2.2.1.4. Importancia del juego	11
2.2.2.1. Cooperación.....	12
2.2.2.2. Aprendizaje cooperativo	12
2.2.2.3. Características del juego cooperativo.....	13
2.2.3.1. Que es inteligencia.....	15
2.2.3.2. La emoción.....	15
2.2.3.3. Definición de inteligencia emocional.....	15
2.2.3.4. Tipos de la inteligencia emocional.....	15
2.2.3.5. Características de la inteligencia emocional.....	16
2.3 Definición de términos	19
2.3.2. Cooperación.....	19
2.3.3. Emoción	19
2.3.4. Inteligencia	19
2.3.5. Habilidades sociales.....	19
2.3.6. Motivación	19
2.3.7. Autorregulación	19
2.3.8. Autoconocimiento.....	20
2.3.9. Respeto.....	20
3. CAPITULO III - MARCO METODOLOGICO	20
3.1 Hipótesis de la investigación	20
3.1.1 Hipótesis central o general	20
3.1.2 Hipótesis específicas	20
3.2 Variables de la investigación	20
3.2.1 Variable independiente / variable de estudio 1	20
3.2.2 Variable dependiente / variable de estudio 2.....	20
Variable dependiente / variable de estudio 2.....	23
3.3 Método de investigación.....	24
3.3.1 Enfoque de investigación	24
3.3.2 Tipo de investigación.....	24



3.3.3 Alcance o nivel de investigación.....	24
3.3.4 Diseño de investigación.....	25
3.4 Población y muestra de estudio.....	25
3.4.1 Población	25
3.4.2 Muestra	25
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
3.5.1 Técnicas de recolección de datos	26
3.5.2 Instrumentos de recolección de datos	26
3.6 Técnicas de procesamiento.....	27
3.7 Aspectos éticos	27
Bibliografía – Citas.....	30
ANEXOS.....	30





1. CAPITULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

Durante la trayectoria de nuestras labores académicas específicamente en el área de Educación Física, observamos que los estudiantes son muy hiperactivos y entusiastas a la hora de las diferentes actividades lúdicas y recreativas, pero vimos algo excepcional que los estudiantes difícilmente realizan el trabajo cooperativo, ósea carecen de poder compartir, trabajar en equipo, y mucho menos ayudarse los unos con los otros, todo esto realizado durando diversas sesiones de aprendizajes como son los diferentes tipos de juegos lúdicos, recreativos y cooperativos, etc.

Una de las causas de este problema son el aspecto egocentrismo de cada estudiante, al no poder compartir sus materiales o juguetes que poseen. Por otra parte, también observé que no son empáticos, al ofrecer ayuda a quien no puede realizar alguna cosa. Y finalmente otra dificultad fue el discriminar o desmotivar al estudiante que no realiza correctamente las actividades de competencia.

Si todo este problema no se trabaja a nivel educativo, especialmente dentro de nuestra área de Educación Física, severamente tendremos dificultades a mayores. Como pueden ser Bullying, discriminación, apatía, desmotivación, etc. todo esto entre compañeros.

1.1 Formulación del problema

¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en el manejo de la inteligencia emocional en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Maquichas de Calca 2022?

1.2 Objetivos de la investigación

1.1.1 Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de la inteligencia emocional en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Maquichas de Calca 2022

1.1.2 Objetivos específicos

- Identificar la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de la **empatía** en los estudiantes del primer grado de la institución Educativa Maquichas de Calca 2022



- Describir la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de las **habilidades sociales** en los estudiantes del primer grado de la institución Educativa Maquichas de Calca 2022
- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el manejo del **autocontrol** en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Maquichas de Calca 2022

1.3 Justificación e importancia del estudio

Este trabajo de investigación presenta originalidad y respaldo en el marco científico teórico por diferentes autores, portando un valor estratégico y educativo en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Maquichas de Calca.

La investigación toma un margen de relevancia social que se tomara como estrategia los juegos cooperativos para desarrollar el manejo de la inteligencia emocional en los estudiantes que presentamos en la muestra. Además, también es de suma importancia el trabajo cooperativo en los estudiantes para mejorar el clima entre estudiantes, la empatía, la solidaridad y diversos valores y actitudes que promueve el juego.

Lo que busca la normativa educativa actual es que los estudiantes puedan ser ciudadanos capaces e integrales, fortalecidos por las diferentes competencias y dimensiones comunicativas, cognitivas, comportamentales, afectivas y sobre todo socio-culturales, ya que se expone la idea central de estudio que tiene la influencia de los juegos cooperativos frente al manejo de la inteligencia emocional en los estudiantes, no solo en lo educativo sino también en el contexto social.

Por lo tanto, es primordial conceptualizar y estipular en el presente trabajo, el alcance que asume “el juego cooperativo” en cuanto al manejo inteligente emocional. Por otro lado, también se requiere realizar una sensibilización e importancia que adquiere el docente - estudiante y en el entorno social en el que se desenvuelve.

1.4 Delimitación de la investigación

La delimitación de la presente investigación es viable, debido a que es muy importante trabajar en inteligencia emocional en los estudiantes, como aprender a desarrollar la empatía, habilidades sociales y el autoconocimiento que serán aspectos que se pondrán tanto en el ámbito educativo como profesional, ya que hoy en día debería ponerse en práctica por la importancia y beneficios que tiene esta.



1.5 Limitación de la investigación

Las principales limitaciones encontradas en la siguiente investigación son las siguientes:

- La propuesta de investigación no puede ser desarrollada con otro grupo de niños que no sean del III ciclo el nivel. Es decir que se ha restringido la investigación solo a grado de primer grado, mas no a toda la institución.

2. CAPITULO II – MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Antecedentes internacionales

León y Botina (2016) cuya investigación fue “Juego interactuó y aprendo: desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado”. Este proyecto se desarrolló a través de un enfoque mixto, , que en el orden cuantitativo da cuenta de la medición del estado emocional de los estudiantes a nivel intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad y manejo del estrés, lo cual nos arroja una valoración del Coeficiente Emocional, de cada uno de los participantes, a través de la aplicación del test EQ- BARON; y en el orden cualitativo evidenciado en el análisis de los comportamientos y actitudes que demostraron los estudiantes durante la aplicación del programa. Este proceso metodológico de la investigación se desarrolló en tres fases: Observación, medición del coeficiente emocional. Diseño de la estrategia didáctica de juegos cooperativos. Implementación y evaluación del programa. El resultado que se obtuvo fue positivo ya que los estudiantes propiciaron un ambiente de confraternidad, apoyo mutuo sociales y afectivas, donde juntos aprendieron a encontrar estrategias y solucionar problemas, por otro lado, también se promovió el compañerismo, la cooperación, la solidaridad, la comunicación y el trabajo en equipo.

Vilatuña Catagña, I. (2019), juegos cooperativos y su relación con la inteligencia emocional en el Departamento de Actividad Física. Trabajo de titulación previo a la obtención del Título de Licenciado de Cultura Física. Mención Docencia Física. Quito: UCE 151.P.la presente investigación tuvo como objetivo en determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la inteligencia emocional en os estudiantes universitarios del departamento de actividad física de la Universidad Central de Ecuador que pertenecen a la Actividad Recreativa 1 en el periodo académico 2019. La investigación fue de carácter descriptivo – correlacional transversal porque se describió y diagnostico el problema como tal se da. La población estuvo constituida por 4.531 estudiantes Universitarios del Departamento de Actividad Física, se utilizó un cuestionario como instrumento de recolección de datos en relación a las variables validado por los expertos. La muestra fue 151 estudiantes los cuales fueron 87 mujeres

y 64 hombres. El resultado que desprendió la investigación fue que existe una relación moderada entre juegos cooperativos y la inteligencia emocional.

Antecedentes Nacionales

Lopez Montalban, Lourdes (2017) cuya investigación fue " Uso del juego cooperativo para reducir conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E. "Fundación por los niños del Perú" Piura 2017, El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa, pertenece al grupo de las investigaciones experimentales, específicamente, es una investigación explicativa. En cuanto al diseño de investigación se utilizó el pre experimental. La población y muestra coinciden, es decir, se tomó a toda la población y estuvo conformada por 22 estudiantes de ambos sexos con una edad de 5 años que se encontraban cursando el Nivel Inicial de 5 años de la Institución Educativa "Fundación por los niños del Perú"- Piura. El instrumento que utilizó para medir el nivel de agresividad es la Lista de cotejo, la cual está compuesta por 15 ítems. Acto seguido, se mencionan las razones de la significatividad de la investigación desde el punto de vista teórico, práctico, docente y metodológico, así como la delimitación del estudio, los objetivos que se desean alcanzar y finalmente los antecedentes relacionados con las conductas agresivas y los juegos cooperativos. Luego, porque desarrolla una propuesta de juegos cooperativos, mediante la ejecución de una serie de estrategias didácticas con la finalidad de reducir las conductas agresivas en los estudiantes. Finalmente se llegó a la conclusión de que los juegos cooperativos ayudan a reducir conductas agresivas por lo que los juegos dinamizan una interacción social con una convivencia mutua de apoyo, ya que los jugadores reciben ayuda contribuyendo a fines comunes y así mismo evitando la competencia entre compañeros.

Maquera y Velasquez (2019) cuya investigación fue "juegos cooperativos" para estimular las competencias emocionales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Particular Shammah distrito Mariano Melgar Arequipa". Para lograrlo se diseñó el programa 'juegos cooperativos', en el que se desarrollaron 8 sesiones para mejorar las dimensiones intrapersonales e interpersonales, utilizando estrategias de juego con las que los niños logren reconocer, regular emociones y desarrollar habilidades socioemocionales y de vida para poder afrontar y manejar situaciones apropiadamente según se les presenten diariamente. La investigación utilizó como método el científico, con enfoque cuantitativo, es de nivel aplicado y tipo experimental con diseño pre experimental con pre test y post test. Se utilizó una lista de cotejo para medir las competencias emocionales, la que fue aplicada a 9 niños en el grupo experimental. La conclusión a la que se llegó es que el Programa Juegos cooperativos tiene efectos significativos en la mejora de las competencias emocionales en niños de

5 años de la Institución Educativa Inicial Particular Shammah distrito Mariano Melgar Arequipa, tal como se pudo comprobar mediante la prueba de hipótesis en la que el valor el $p=0,000$ menor al $\alpha 0,0$.

Huarcaya Tovar, Briseida Fanny (2021) con la investigación Juegos e inteligencia emocional en estudiantes del II ciclo del distrito de Huancán. El estudio que se presenta se encuentra dentro del tipo de investigación aplicada, se ubica dentro de la línea psicológica de la inteligencia emocional, tuvo por objetivo establecer cómo influyen los juegos en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del III ciclo de la EBR procedentes de las instituciones estatales representativas del distrito de Huancán. Para evaluar el desarrollo de la inteligencia emocional se utilizó una lista de cotejo. Los datos fueron procesados con la estadística experimental. Los resultados mostraron que las medias obtenidas en la evaluación post experimental son estadísticamente superiores según la prueba t de Student, en el grupo experimental, lo que no ocurrió en las muestras del grupo control.

Antecedentes Locales

GUIZADO ELME, Fanny Irma (2018) con la presente investigación sobre: Inteligencia emocional y estereotipos de género en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa mixta N° 50723 "Cecilia Tupac Amaru" de Cusco. Cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre la inteligencia emocional y los estereotipos de género en los estudiantes del nivel secundario, Por otro lado, se usó la técnica de herramientas procedimentales y estratégicas como la encuesta. E instrumentos de cuestionarios para recabar la información. Así mismo se tuvo como población estuvo conformada por 174 estudiantes. Llegando a la conclusión: la inteligencia emocional se relaciona significativamente con los estereotipos de género en los estudiantes del nivel Secundario de la Institución Educativa N° 50723 "Cecilia Túpac Amaru"; esto se establece de los resultados de la tabla N° 13, donde $r = 0,362$, existiendo una relación positiva y $\text{Sig.}=0,000$ que es menor a $0,05$, por lo que permite una asociación significativa, rechazándose la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna.

Segundo: La inteligencia emocional se relaciona significativamente con los estereotipos de género en el ámbito familiar en los estudiantes del nivel secundario esto se establece de la tabla N° 14, donde $r = 0,287$; existiendo una relación positiva media y el valor de $\text{Sig.}=0,000$ menor a $0,05$, señalándose una relación significativa entre la variable y dimensión planteada. Tercero: La inteligencia emocional se relaciona significativamente con los estereotipos de género en el contexto social en los estudiantes de la muestra esto se establece de la tabla N° 15, donde $r = 0,159$, considerándose una relación positiva y $\text{Sig.}=0,036$ menor a $0,05$, aceptándose la hipótesis alterna establecida.

Cuarto: La inteligencia emocional se asocia significativamente con los estereotipos de género en el ámbito hogareño en los estudiantes del nivel secundario esto se establece de la tabla N° 16, donde $r = 0,221$, considerándose por ello una relación positiva y $\text{Sig.} = 0,003$ menor a $0,05$, aceptándose la hipótesis alterna. Quinto: La inteligencia emocional se asocia significativamente con los estereotipos de género en el ámbito interpersonal en los estudiantes de la muestra esto se establece de la tabla N 17, donde $r = 0,226$; que significa que existe una relación positiva débil y $\text{Sig.} = 0,003$ menor a $0,05$, se afirma la correlación mencionada.

Oruro y Jancoco (2019) con la presente investigación sobre: los juegos recreativos y su relación con habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas – Cusco 2019” con el objetivo de determinar de qué manera los juegos recreativos se relacionan con el desarrollo en las habilidades sociales de los estudiantes, Así mismo la metodología que se utilizó fue de tipo investigación sustantiva básica, descriptivo correlacional, con una muestra total de 68 estudiantes. Por otro lado, la técnica correspondiente fue la encuesta y el instrumento es el cuestionario. Finalmente, la presente investigación concluye que los juegos recreativos se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Los Patriotas – Cusco- 2019, teniendo un chi. Cuadrado con p- valor de $0,000$ evidenciando una relación positiva. Donde se observó que el $35,3\%$ de los alumnos de la institución Educativa Los Patriotas la UGEL – Cusco no hacen juegos recreativos en su desarrollo educativo, es decir se mostraron poco interesados, esto debido al uso de la tecnología y de los juegos de computadora, sin embargo, estos juegos son fundamentales para un desarrollo óptimo y se hace evidente en cada etapa del crecimiento siendo fundamental para los estudiantes.



2.2 Bases teórico - científico

En esta parte se presentan el desarrollo de los diferentes temas abordados en el marco teórico de la presente investigación.

2.2.1.1. El juego

Cheteau (1958) afirma que *“el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño”*.

En pocas palabras podríamos decir que el juego es el medio de aprendizaje que el niño experimenta utilizando sus sentidos para adquirir varios conocimientos. Técnicamente el juego es la vida misma del niño.

Pérez Lavega Burgues (2003) afirma que, *“desde el ámbito educativo, se ha de potenciar la riqueza lúdica del juego. Para ello deberá caracterizarse por ser una actividad: voluntaria, placentera, espontánea, incierta, desinteresada, consciente y seria”*.

2.2.1.2. Características de los juegos

Las características que posee el juego siguiendo a García López, Gutiérrez Hidalgo y otros (2000), expresan lo siguiente:

- 1) **Placentero:** produce placer y sentimientos a los jugadores
- 2) **Natural y motivador:** porque es espontáneo y que produce satisfacción
- 3) **Voluntario:** no hay obligación, sino que es actividad libre
- 4) **Mundo aparte:** somete al participante en un paralelo y de ficción, donde él puede lograr metas que no es capaz de conseguir en el mundo real.
- 5) **Creador:** favorece la creatividad al generar escenarios fantásticos.
- 6) **Expresivo:** a través del juego ponemos de manifiesto sentimientos y comportamientos.
- 7) **Socializador:** se da la interacción con los demás, también favorece aspectos como la cooperación, la convivencia y el trabajo en equipo.

2.2.1.3. Tipos de juegos

El juego es una actividad de recreación y acción voluntaria, que tiene como objetivo el ocio y la distracción de sus participantes, aunque en muchos ámbitos la utilizan con un objetivo didáctico o educativo.

A continuación, nombraremos los diferentes tipos de juegos:

a) Juegos tradicionales:

Los juegos tradicionales son característicos de una cultura y se transmiten de generación en generación. Suelen estar vinculados con la historia del pueblo, por lo que el material que se utiliza para desarrollarlos es específico de la región donde se practica. Por ejemplo: la mata chola, las canicas, la torre de latas, etc.

b) Juegos populares

Su origen se desconoce. Sus reglas se transmiten a lo largo de las generaciones y pueden variar según las regiones donde se practiquen. Muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego. Por ejemplo: las escondidas, plic plac, mata gente, etc.

c) Juegos de mesa

se caracteriza por ejercitar la mente (y no el cuerpo). Requieren de la utilización de un tablero e implican la participación de dos o más jugadores. Muchos de estos juegos involucran al azar, además de la lógica y la estrategia. Por ejemplo: el ajedrez, el ludo, el monopolio, las cartas, las damas, etc.

d) Videojuegos

Se juegan a través de un dispositivo digital (una pantalla, que puede estar en el televisor, el computador, el celular, etc. Algunos, además utilizan el joystick (mando), que funciona como control de movimientos. Los video-juegos pueden ser sobre aventura, estrategia, lucha, entre otros. Por ejemplo: Fortnite, dota, Mario Bros, etc.

Actualmente todavía estos tipos de juegos que perduran en el tiempo y que todavía se realizan en diferentes partes del Perú y sus regiones, porque al realizar los diferentes juegos tradicionales nos sentimos como si volviéramos a ser infantes. Y todo esto para confraternizar con nuestros amigos o familiares.

2.2.1.4. Importancia del juego

a) Se potencia su creatividad

El juego hará que los niños sean emocionalmente más expresivos, que tengan más energía, que aprendan a comunicarse mejor y a tener más vocabulario. Por otra parte, el juego también les permite cuidar su sentido del humor, a potenciar su imaginación, a sentir pasión por lo que hace, a ser perspicaz y a poder conectar el mundo que le rodea de forma mucho más profunda. El juego también ayuda a los niños a potenciar su creatividad a que sean capaces de inventar historias y de cambiar la perspectiva de la realidad.



b) Fortalece sus capacidades intelectuales

Los niños que juegan libremente y que interaccionan más con otros niños, pueden potenciar su función cognitiva, su cerebro se fortalece y desarrollan una mejor atención y memoria. Los niños que juegan físicamente potencian sus capacidades intelectuales como aprender a memorizar, recordar, analizar rápidamente, etc.

c) Desarrollan sus habilidades sociales

A través del juego los niños aprenden a llevarse bien con las demás personas y afrontar algunos retos sociales. Cada oportunidad para jugar con otros niños es un curso rápido de cómo funcionan las interacciones sociales. A sí mismo los niños pueden empezar a comprender el comportamiento de las personas y también a saber que en ocasiones las reglas, no siempre son justas para todos.

d) Genera autonomía y toma de decisiones

Los niños también aprenderán que deben encontrar la forma de satisfacer sus propias necesidades y deseos sin tener que pisar las necesidades y deseos de otros. Esto se hace a través del compromiso y la negociación, encontrarán sus propios límites, sabrán qué es lo que les hace sentir bien y qué es lo que no.

2.2.2.1. Cooperación

“Son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común” (Ruiz y Ormeñaca, 1998, p. 47)

2.2.2.2. Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es una herramienta que favorece el trabajo en equipo y la socialización entre pares para adquirir conocimientos y para alcanzar sus objetivos en el grupo. De igual manera este tipo de aprendizaje parte de un modelo educativo donde el estudiante es la parte activa de todo su proceso de enseñanza; y con el que los estudiantes puedan desarrollar diferentes habilidades y valores como son la responsabilidad, la empatía, la solidaridad y las relaciones interpersonales.



Cabe resaltar que el juego cooperativo es un tipo de juego, donde cada participante utiliza de forma equitativa o pone sus recursos y habilidades para lograr un objetivo, es ahí donde el trabajo y la cooperación son importantes.

Díaz Lagares, E (2009) dice que *“los juegos cooperativos. Son aquellos en los que los niños y niñas aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo, por lo tanto, aprenden a ganar o perder como un grupo”*

Por ende, lo que se busca es que todos los niños se diviertan juntos, sin la presión de que uno siempre va a ganar o perder, mas, al contrario, se centre en el interés de los niños y niñas y en su participación, por lo cual se podría decir en líneas generales que los juegos cooperativos son juegos en los que se designan funciones, tareas, y roles para que todos entre si alcancen los objetivos propuestos, compartiendo y socializando con sus compañeros de juego.

2.2.2.3. Características del juego cooperativo

Desde el punto de vista de Orlick (citado por Velázquez Callado) considera al juego cooperativo como una actividad liberadora ya que considera lo siguiente:

- Libera la competición: El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común.
- Libera de la eliminación: se busca la participación de todos y todas, la inclusión en vez de la exclusión.
- Libera para crear: Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.
- Libera la posibilidad de elegir: los jugadores tienen sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etc.
- Libera de la agresión: dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

Otras características de los juegos cooperativos son

- La diversión es para todos los que participan
- La victoria es un sentimiento común, de todos.
- Aprenden a compartir y a confiar en los demás
- Se genera y aprende el sentido de unidad y compartir.
- Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad, lo que no provoca el abandono de los jugadores.



- Se gana y se mejora la autoconfianza, ya que no se rechaza y si se acepta a todos.
- Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos varones – mujeres que juegan juntos creando un nivel de aceptación mutua.
- La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortifica por el apoyo del resto de miembros.

2.2.2.4. El primer ciclo de la Educación Primaria: 6-8 años

Los dos primeros años de la Educación primaria representan, en gran medida, un momento de cambios en el desarrollo cognitivo, afectivo y social y de grandes avances en el ámbito motriz.

Las normas de juego comienzan a poseer gran importancia para los niños de este ciclo. Y, sin duda, podrán ser más fácilmente asumibles si en lugar de marcar límites en el enfrentamiento con los demás (lo que a veces origina un conflicto entre el cumplimiento de las reglas y el deseo de ganar), crean caminos para la colaboración con los compañeros. Esto es más factible a través de juegos cooperativos.

La participación en actividades lúdicas de orientación cooperativa durante el ciclo 6-8 años proporciona, por otra parte, medios para superar el egocentrismo propio del subperiodo (todavía presente a los 6-7 años) y brinda oportunidades para la toma de conciencia en relación con la posibilidad de que los compañeros de actividad lúdica tengan perspectivas diferentes a la propia.

Hemos de tener en cuenta, además, que a la edad a la que nos referimos se articulan los primeros elementos constitutivos del pensamiento social y moral. Es, por lo tanto, un buen momento para que los niños comiencen a valorar las relaciones constructivas basadas en la ayuda recíproca y la cooperación.

La actividad ludicomotriz resulta, en general, motivante para los alumnos del primer ciclo de Educación Primaria, pero si además de ésta le añadimos el carácter cooperativo, cada persona podrá explorar las posibilidades de movimiento y progresar en su competencia motriz al tiempo que se posibilita la comunicación entre iguales y se ensalza en el carácter lúdico del juego.

Evidentemente, estos logros solo se podrán alcanzar si las estructuras de meta cooperativa en la actividad lúdica se acompañan de un clima afectivo y social cooperativo dentro del grupo de iguales.

2.2.3.1. Que es inteligencia

“Es la capacidad de adaptar el comportamiento a la consecución de un objetivo. Incluye las capacidades para beneficiarse de la experiencia, resolver problemas y razonar de modo efectivo” Sternberg y Salter (1982)

2.2.3.2. La emoción

“Todas las emociones son impulsos para actuar, planes instantáneos para enfrentarnos a la vida que la evolución nos ha inculcado. Impulsos arraigados que nos llevan a actuar” Daniel Goleman (1995)

2.2.3.3. Definición de inteligencia emocional

“Es la capacidad de reconocer las emociones tanto propias como ajenas y de gestionar nuestra respuesta ante ellas” Daniel Goleman

Podemos definir también como un conjunto de habilidades que permiten tener una mayor adaptabilidad de la persona ante los cambios. También tiene que ver con la confianza y la seguridad en uno mismo, tomando el control emocional y la motivación para alcanzar los objetivos determinados. Por otra parte, también implica comprender los sentimientos de los demás, manejar las relaciones y tener poder de influencia.

2.2.3.4. Tipos de la inteligencia emocional

La inteligencia emocional, abarca diferentes tipos y características que definen el coeficiente intelectual (CI), pueden dividirse en cinco categorías básicas:

1. **Empatía:** consiste en entender cómo se sienten los demás y aprender a comunicarse correctamente para lograr un objetivo común. Cada persona reacciona de diferente manera a ciertos estímulos dependiendo de su contexto y su experiencia.
2. **Habilidades sociales:** las buenas habilidades interpersonales guían a las personas al éxito, ya que pueden lograr más cosas con liderazgo, gestión de conflictos, cooperación, y trabajo en equipo.



3. **Autoconocimiento:** este tipo de inteligencia emocional consiste en la capacidad de reconocer los sentimientos que uno alberga y cómo estos pueden afectar las acciones que hacen. La conciencia emocional y la confianza son vitales para su desarrollo.
4. **Motivación:** este tipo se relaciona con el compromiso de llegar a los objetivos que uno se plantea cómo se mantiene el positivismo ante las adversidades y cuál es la iniciativa que una persona maneja para plasmar determinadas metas.
5. **Autorregulación:** las técnicas de autocontrol son esenciales en la inteligencia emocional. Controlar la duración de nuestras emociones y que tanto influyen estas en nuestras decisiones es vital para este tipo de inteligencia emocional.

2.2.3.5. Características de la inteligencia emocional

1. Prestan atención a sus emociones: las personas que desarrollan este tipo de inteligencia analizan sus emociones y las escuchan, no se limitan a sentirlas.
2. Conocen sus sentimientos y no los reprimen: estas personas son auténticas y sinceras, ya que expresan sus sentimientos de forma clara.
3. Analizan sus proyectos y sueños: no viven en un sueño constante, sino que saben razonar sobre lo que sienten y si alguna meta puede ser alcanzada o no.
4. Tienen un balance constante en sus acciones: saben que todo tiene su lado bueno o malo, por lo que dirigen su atención a las cosas que pueden solucionar o que pueden ser de utilidad para ellos mismo.
5. No toman nada personal: cuando una persona los altera o algo en su entorno no sale como lo tenían planeado, analizan qué pudieron haber hecho mal y qué cosas mejorar a futuro. No se concentran en algo que no pueden controlar.
6. Son autocríticos con sus acciones: las emociones no los controlan, ellos controlan lo que deciden hacer con ciertas emociones y reconocen cuando algo se les fue de las manos.
7. Se fijan en las emociones de otras personas: intentan ser siempre empáticos con sus semejantes para saber cómo expresan sus emociones. Así, se relacionan mejor con los demás.
8. Conocen siempre gente nueva, pero se rodean de aquellos con los que tienen una conexión: A través de otras personas, reconocen diferentes puntos de vista y comparten más con aquellos que son compatibles con la suya.
9. Se motivan a sí mismos constantemente: estas personas se emocionan cuando sucede algo que les gusta o realizan una acción determinada. No se enfrascan en por qué ya no les motivan cosas antiguas, sino que buscan siempre renovar su emoción con nuevas experiencias.

2.2.3.6. Beneficios de la inteligencia emocional

a) Mejora el autoconocimiento y la toma de decisiones

Nos proporciona un mejor ajuste personal, aportando confianza en uno mismo. Y es que el autoconocimiento tiene un efecto muy positivo sobre nuestra autoestima y la confianza en uno mismo a la hora de enfrentarse a distintas situaciones. Permite que seamos capaces de evaluar nuestros valores y creencias, ayudándonos a detectar nuestras fortalezas y debilidades para poder crecer y mejorar, además de tomar mejores decisiones en la vida.

b) Protege y evita el estrés

Permite tener estrategias de afrontamiento adaptativas a situaciones de estrés. Una correcta gestión emocional nos permite protegernos y evitar el estrés en nuestra vida. Las discusiones o situaciones tensas derivadas de la falta de empatía y la mala regulación de las emociones provocan malestar y situaciones de estrés laboral. Es importante gozar de un entorno con inteligencia emocional para poder protegernos del desgaste laboral del día a día, sin acumular más tensiones o estrés.

c) Mejora el rendimiento laboral

Como comentábamos, aplicar la inteligencia emocional en el trabajo es muy útil, ya que, permite mejorar la productividad de los empleados, mejora la salud laboral, el servicio de atención a clientes, clima agradable, etc. Las personas que trabajan en entornos donde hay buena comunicación, empatía y se solucionan los conflictos, son más felices en el trabajo y aportan un mayor rendimiento.

d) Mejora las relaciones interpersonales

El hecho de conocer y entender nuestras propias emociones y las de los demás nos ayuda a resolver mejor los conflictos, esto es muy útil en nuestro día a día, relaciones interpersonales y laborales. Al ser capaces de conocer e identificar una emoción podemos actuar en consecuencia, gestionando la emoción, para mantener el equilibrio emocional y poder tener así buenas relaciones con los demás. Si lo pensamos bien, las relaciones de pareja son una negociación constante y mantener el equilibrio emocional en estas situaciones puede evitarnos malos entendidos y provocar dolor innecesario en nosotros o el otro.

e) Favorece el desarrollo personal

Una cuestión importante que debemos saber es que, inteligencia emocional y desarrollo personal van de la mano. Contar con herramientas de inteligencia



emocional es fundamental para conseguir el autoconocimiento y la gestión de emociones, sin las cuales no sería posible el desarrollo personal de un individuo. Puedes contactar con un profesional que te ayude a desarrollar las herramientas necesarias para conseguir tu crecimiento personal, identificar y gestionar emociones, así como desarrollar el autocontrol y autoconocimiento.

f) Aumenta la motivación y ayuda a alcanzar los objetivos

La inteligencia emocional es clave a la hora de conseguir alcanzar nuestras metas y objetivos. Tener inteligencia emocional nos protege de situaciones difíciles, a través del autoconocimiento podemos mantenernos a flote en aquellas situaciones en las que deseamos abandonar. La frustración a menudo nos juega malas pasadas y nos hace rendirnos, sin embargo, es posible seguir si entendemos que estos sentimientos son parte de la vida y seguimos adelante, aunque las cosas no hayan salido como deseábamos.

g) Ayuda a dormir mejor

Una cuestión indudable es que la inteligencia emocional mejora el bienestar y nos ayuda a conciliar el sueño. La mala gestión de las emociones, a menudo, nos provoca ansiedad, genera problemas y nos quita el sueño. Todo esto es negativo para nuestro bienestar y salud psíquica y física. Cuando somos capaces de gestionar adecuadamente nuestras emociones, aceptamos tanto las emociones positivas como las negativas, entendiendo y regulando nuestro comportamiento. De esta forma, somos capaces de resolver mejor las situaciones de conflicto, los altibajos de la vida y dormir plácidamente.

h) Favorece el bienestar psicológico

Cada vez más se da relevancia a la inteligencia emocional, debido a los beneficios que aporta para el bienestar psicológico. Muchas de las patologías o situaciones desbordantes que vivimos tienen que ver con una correcta gestión de las emociones. Hay personas que sienten ansiedad debido a la falta de herramientas para identificar y gestionar sus propias emociones o las de los demás. La empatía y poder ponernos en el lugar del otro nos ayuda a comprender situaciones y a gestionarlas de forma adecuada. Es por ello, que muchos colegios empiezan a incluir la inteligencia emocional en la educación.

i) Reduce la ansiedad y ayuda a superar la depresión

Algunas personas sufren de ansiedad a causa de una evaluación negativa de la realidad o un control incorrecto de las emociones. La inteligencia emocional juega



un papel clave para prevenir los síntomas ansiosos. Una correcta gestión de las emociones proporciona tranquilidad y calma a la hora de resolver cualquier conflicto. Nos proporciona un mejor estado de ánimo, seguridad en nosotros mismos y una actitud más positiva frente a la vida.

2.3 Definición de términos

2.3.1. Juego

Chateau (1958) afirma que *“el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño”*.

2.3.2. Cooperación

Según el diccionario de la lengua española, habla de cooperación como la acción y consecuencia de cooperar, cuya definición sería la de actuar de manera conjunta con una y otras personas para alcanzar un propósito común.

2.3.3. Emoción

“Todas las emociones son impulsos para actuar, planes instantáneos para enfrentarnos a la vida que la evolución nos ha inculcado. Impulsos arraigados que nos llevan a actuar” Daniel Goleman (1995)

2.3.4. Inteligencia

“Es la capacidad de reconocer las emociones tanto propias como ajenas y de gestionar nuestra respuesta ante ellas” Daniel Goleman

2.3.5. Habilidades sociales

Las habilidades sociales (HHSS), son un conjunto de conductas y hábitos observables y de pensamientos y emociones que fomentan la comunicación eficaz, las relaciones satisfactorias entre las personas y el respeto hacia los demás, un hecho que lleva a un mejor sentimiento de bienestar.

2.3.6. Motivación

Son un conjunto de factores internos o externos que determinan en partes las acciones de una persona (RAE)

2.3.7. Autorregulación

“Proceso formado por pensamientos auto - generación, emociones y acciones que están planificadas y adaptadas cíclicamente para lograr la obtención de los objetivos personales” (Zimmerman, 2000p.14)



2.3.8. Autoconocimiento

Es la capacidad para dirigir la atención hacia uno mismo y tomar conciencia de diferentes aspectos de la identidad, así mismo como de nuestras emociones, pensamiento y conductas. (Redalyc)

2.3.9. Respeto

“El respeto significa responsabilidad hacia uno mismo y esto a la vez significa ser libre” (Immanuel Kant).

3. CAPITULO III - MARCO METODOLOGICO

3.1 Hipótesis de la investigación

3.1.1 Hipótesis central o general

Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo de la inteligencia emocional en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas de Calca.

3.1.2 Hipótesis específicas

- 3.1.1.1. Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo de la **empatía** en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas de Calca.
- 3.1.1.2. Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo de las **habilidades sociales** en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas de Calca.
- 3.1.1.3. Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo del **autocontrol** en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas de Calca.

3.2 Variables de la investigación

3.2.1 Variable independiente / variable de estudio 1

Esta presente investigación posee como variable independiente como: los juegos cooperativos.

3.2.2 Variable dependiente / variable de estudio 2

Por otra parte, también posee como variable dependiente como: inteligencia emocional.



Operacionalización de variables

Variable independiente / variable de estudio 1

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	indicadores
Juegos cooperativos	Para Enrique Pérez Oliveras (1998, p.1) <i>“los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización,</i>	Los juegos cooperativos son actividades que requiere de un trabajo en equipo, en el cual los participantes se apoyan y confían unos a otros para lograr una meta	Cooperación	<ul style="list-style-type: none">• Promueve la inclusión de todos sus compañeros• ayuda a sus compañeros realizando indicaciones o pautas.• Fomenta el amor y la confianza entre compañeros.• Posee escucha activa durante las



<i>cooperación, comunicación y solidaridad y que requieren la participación de todos para conseguir un objetivo en común"</i>	propuesta.		instrucciones.
	Promoviendo actitudes positivas en bienestar del grupo.	Comunicación	<ul style="list-style-type: none">• Respeta las reglas y normas de juego.• Posee un liderazgo positivo en el juego.• Toma la iniciativa en la organización durante el juego.• Apoya a sus compañeros con alientos y arengas.
		Solidaridad	<ul style="list-style-type: none">• Colabora con el orden y la participación inclusiva de todos sus compañeros.• Ayuda a sus compañeros cuando tienen dificultades.• Siente alegría y confianza en el grupo.• Comparte sus materiales o algunas cosas



				que les falta a sus compañeros.
--	--	--	--	---------------------------------

Variable dependiente / variable de estudio 2

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Inteligencia emocional	<i>“Es la capacidad de reconocer las emociones tanto propias como ajenas y de gestionar nuestra respuesta ante ellas”</i> Daniel Goleman	La inteligencia emocional es una habilidad que posee una persona para gestionar sus emociones para actuar de forma asertiva y positiva en diferentes ámbitos, ya sea educativos o laborales.	Empatía	<ul style="list-style-type: none">• Escucha pasiva y activamente las indicaciones.• Respeta las opiniones de los demás.• Entiende las habilidades que poseen sus compañeros.• Realizan los diferentes juegos evitando el contacto negativo.
			Habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none">• Solucionan conflictos entre todos• Colabora con sus compañeros con algunas pautas y soluciones• Convive de



				<p>manera armónica evitando rechazos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Posee una comunicación positiva y de aliento entre sus pares.
			Autoconocimiento	<ul style="list-style-type: none">• Se ama y confía en sí mismo• Crea estrategias de juegos.• Reconoce sus fortalezas y debilidades, durante el juego.• Genera actitudes positivas durante las dificultades de juego

3.3 Método de investigación

3.3.1 Enfoque de investigación

El enfoque de la presente investigación es cuantitativo, porque se basa en la recolección de datos reales por medio de la medición estadística.

3.3.2 Tipo de investigación

La siguiente investigación será aplicada, porque se basa en la práctica real para la recolección de los datos.

3.3.3 Alcance o nivel de investigación

Como estrategia científica utilizamos el PRE EXPERIMENTAL por tal razón aplicaré como estrategia los juegos cooperativos para lograr el manejo de la inteligencia emocional en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas



de Calca, dicha aplicación será solo a un grupo llamado experimental, en el cual aplicaremos un pre test y post test.

3.3.4 Diseño de investigación

Además, dicha investigación, responde al estudio pre experimental porque queremos experimental mediante los juegos cooperativos desarrollaremos el manejo de la inteligencia emocional en los estudiantes del primer grado de educación primaria Maquichas.

El diseño de dicha investigación corresponde pre experimental y se sintetiza de la siguiente manera.



G1= Constituye el grupo experimental (1er grado)

O2 = Prueba de entrada o pre test

X = Experimento (juegos cooperativos)

O3 = Prueba de salida o post test

3.4 Población y muestra de estudio

3.4.1 Población

La población de estudio la conforman 40 estudiantes del III ciclo de la institución educativa primaria Maquichas de Calca.

Tabla

Ciclo III	GRADO	SECCION	M	F	TOTAL
TERCER	PRIMERO	UNICA	9	12	21
	SEGUNDO		12	7	19
TOTAL, DE ESTUDIANTES			21	19	40
TOTAL, DE DOCENTES				2	2

Fuente: nómina de matrícula de la institución educativa particular Maquichas de Calca

3.4.2 Muestra

La muestra de la siguiente investigación será el primer grado, ya que en coordinación con los diferentes docentes se hizo de forma aleatoria para conformar la muestra de estudio en nuestro trabajo de investigación. Por lo tanto, la conforman un total de 21 estudiantes



GRADO	MASCULINO	FEMENINO	TOTAL
PRIMERO	9	12	21

Fuente: nómina de matrícula de la institución educativa particular Maquichas de Calca

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnicas de recolección de datos

La técnica que utilizada en nuestra investigación será la observación, es un instrumento que evalúa desempeños, y en ella se establecen categorías con rangos más amplios que después se convertirá en una ficha Guía de observación.

Por otra parte, la técnica que será utilizada será la encuesta, es una técnica cuyo objetivo se basa en la recolección de información mediante un test de preguntas (guía de cuestionario).

Finalmente, para respaldar sobre la organización o manejo de información poseeremos un instrumento pedagógico que son las sesiones de aprendizaje, que estarán basadas en juegos cooperativos.

3.5.2 Instrumentos de recolección de datos

El instrumento a utilizar será la ficha de observación que estará sustentada en función de las variables. Esta ficha de observación tiene como objetivo recolectar información sobre el manejo de la inteligencia emocional considerando diferentes aspectos.

Variables	Dimensiones	N°	Indicadores	Escala de valoración			
				1	2	3	4
V.D INTELIGENCIA EMOCIONAL	Empatía	1	Escucha pasiva y activamente las indicaciones.				
		2	Respeto las opiniones de los demás.				
		3	Entiende las habilidades que poseen sus compañeros.				
		4	Realizan los diferentes juegos evitando el contacto negativo.				
	Habilidades sociales	5	Solucionan conflictos entre todos				



		6	Colabora con sus compañeros con algunas pautas y soluciones				
		7	Convive de manera armónica evitando rechazos.				
		8	Posee una comunicación positiva y de aliento entre sus pares.				
	Autoconocimiento	9	Se motiva y confía en sí mismo				
		10	Crea estrategias de juegos.				
		11	Reconoce sus fortalezas y debilidades, durante el juego.				
		12	Genera actitudes positivas durante las dificultades de juego				

3.6 Técnicas de procesamiento

La técnica utilizada en este enfoque de investigación cuantitativo, será respaldada por programas de estadísticas como el Excel, Word. Por otra parte, para utilizaremos el programa estadístico de confiabilidad de alfa de Cronbach, para ello utilizara el programa SPSS 19, con el fin de obtener datos válidos y confiables.

3.7 Aspectos éticos

El presupuesto y costo del proyecto de investigación está definida a continuación:

RUBRO	COSTO UNITARIO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
LATOP	1,300	1	1,300.00
IMPRESORA	600	1	600.00
TINTA PARA IMPRESORA	10	4	40.00
PAPEL BOM	15	2	30.00



10	Prueba de entrada					X								
11.	Aplicación del programa estadístico						X							
12.	Prueba de salida							X						
13.	Procesamiento de resultados								X					
14.	Análisis e interpretación de resultados								X	X				
15.	Conclusiones y sugerencias										X			
16.	Sustentación de tesis													X
17.	Corrección de la tesis - dictaminantes													X

Control y evaluación del proyecto

En esta parte del proyecto el control y evaluación del proyecto y monitoreo del proyecto de investigación estará a cargo del asesor de la tesis (HUGO ENRIQUE ROMERO) quien nos dará algunos pautas y sugerencias para que nuestra investigación se dirija a nuestros objetivos, por otra parte, también podremos tener la sugerencia y observación por parte de la dirección de la institución educativa. (PROF. ALEXANDRA CAVA MOLINA)

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

En esta parte se consideran los libros, revistas científicas, link de páginas web y otros materiales citados según las normas APA, Sexta edición.

Linkografía

Guterman, T. (s. f.). Unidad didáctica: Juegos cooperativos. <https://www.efdeportes.com/efd128/unidad-didactica-juegos-cooperativos.htm>

Tipos de juegos - Dudalia.com. (s. f.). <https://dudalia.com/tarea/gw3v>. Recuperado 23 de mayo de 17d. C., de <https://dudalia.com/tarea/gw3v>

Mmorales. (2021b, junio 2). ¿Qué es la empatía? – Informática&Coaching.

Recuperado 23 de mayo de 17d. C., de <https://mariamorales.net/2021/06/02/que-es-la-empatia>

Guterman, T. (s. f.-a). Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervencion. <https://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>. Recuperado 23 de mayo de 17d. C., de <https://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>

Cassinello. (2022, 14 junio). Inteligencia Emocional: ¿Cuáles son sus beneficios? Dr. Manuel Cassinello. Recuperado 23 de mayo de 17d. C., de <https://manuelcassinello.com/blog/inteligencia-emocional-beneficios/>

Delgado, I. (2020). Qué es el Respeto (valor). Significados. <https://www.significados.com/respeto/>

Colomar, J. E. A. (2019, 16 septiembre). Qué es el autocontrol: definición y técnicas. [psicologia-online.com](https://www.psicologia-online.com). Recuperado 23 de mayo de 17d. C., de <https://www.psicologia-online.com/que-es-el-autocontrol-definicion-y-tecnicas-4710.html>

colaboradores de Wikipedia. (2023). Juego. Wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

Bello, E. (2021, 3 diciembre). La inteligencia emocional de Daniel Goleman: qué es y cómo desarrollarla. Thinking for Innovation. Recuperado 23 de mayo de 17d. C., de <https://www.iebschool.com/blog/liderazgo-inteligencia-emocional-coach-management/>

Bibliografía – Citas

- Brown, Ormeñaca y Ruiz . (1992 y 1999).
Burgues, P. L. (2003). *El juego en la etapa infantil*.
Cheteau. (1958). *El Juego en la Etapa Escolar*.
Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Estados Unidos.
Orlick Veslazquez Callado. (1892). *Juego Cooperativo* .
Raul Ormeñaca Cilla, Jesús Viente Ruíz Ormeñaca. (2005). *JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
Stember y Salter . (1982).

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA- 2022

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION	HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION	VARIABLES DE ESTUDIO	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION
<p>1.2.1 PROBLEMA GENERAL</p> <p>"¿DE QUE MANERA INFLUYE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL MANEJO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MAQUICHAS-CALCA 2022?"</p> <p>1.2.2.- PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>1.- ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el manejo de la empatía en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-Calca 2022?</p> <p>2.- ¿Cuánto influye los juegos cooperativos en el manejo de las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-Calca 2022?</p> <p>3.- ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el manejo del autocontrol en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-Calca 2022?</p>	<p>1.5 OBJETIVOS DEL PROBLEMA</p> <p>1.5.1.-OBJETIVO GENERAL</p> <p>DETERMINAR LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL MANEJO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MAQUICHAS-CALCA 2022"</p> <p>1.5.2.-OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>1.- Identificar la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de la empatía en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-calca 2022?</p> <p>2.- Describir la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-calca 2022?</p> <p>3.- Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el manejo del autocontrol en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-calca 2022?</p>	<p>HIPOTESIS</p> <p>3.1.-HIPOTESIS GENERAL</p> <p>LOS JUEGOS COOPERATIVOS INFLUYEN POSITIVAMENTE EN EL MANEJO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MAQUICHAS-CALCA 2022"</p> <p>3.1.1 .-HIPOTESIS ESPECIFICOS</p> <p>1.- Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo de la empatía en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-calca 2022"</p> <p>2.- Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo de las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-calca 2022"</p> <p>3.- Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo del autocontrol en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-calca 2022"</p>	<p>1.7.- VARIABLES</p> <p>1.7.1.- VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>- JUEGOS COOPERATIVOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Que es un juego 2. Características del juego 3. Tipos de juegos 4. Importancia del juego <p>1.7.2.- VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>- INTELIGENCIA EMOCIONAL</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Que es cooperación 6. Aprendizaje cooperativo 7. Características del juego cooperativo 8. Que es inteligencia 9. Que es emoción 10. Definición de inteligencia emocional 11. Tipos de la inteligencia emocional 12. Características de la inteligencia emocional 13. Beneficios de la inteligencia emocional <p>1.7.3.- VARIABLE INTERVINIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunidad Educativa - Profesores - Alumnos - Padres de familia 	<p>3.1.- TIPO DE ESTUDIO_</p> <p>El tipo de investigación será aplicativo porque se basa en aplicar los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado para luego comprobarla.</p> <p>3.2.-DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.</p> <p>El diseño de investigación que utilizaremos será el PRE EXPERIMENTAL con diseño con pre y post prueba única y grupos intactos, en el que se caracterizará por la utilización de 1 grupo, siendo en el grupo pre experimental donde se aplicara la variable independiente (juegos cooperativos) Luego de aplicar la variable experimental(variable independiente),los resultados de ambos grupos serán comprobados en la evaluación post-prueba a fin de verificar si el tratamiento experimental tuvo sus efectos sobre la variable dependiente (inteligencia emocional)</p> <p>3.3.- POBLACIÓN Y MUESTRA_</p> <p>3.3.1.- POBLACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • La población está constituida por el tercer ciclo con un total de 40 estudiantes. • La muestra es determinada por el primer grado con un total de 20 estudiantes <p>3.5 METODO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Cuantitativo, los datos serán sometidos a</p>

				<p>análisis e interpretación estadística</p> <p>3.6 TECNICAS E INSTRUMENTOS</p> <p>Técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La observación • La entrevista • El cuestionario <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guía de observación • Ficha de Encuesta • Lista de cotejos • Ficha de aprendizaje
--	--	--	--	--



46.3%

Fecha: 2023-07-04 16:15 CEST

* Todas las fuentes 100 | Fuentes de internet 37 | Documentos propios 10 | Archivo de la organización 3 | Biblioteca Anti-plagio de PlagScan 50

<input checked="" type="checkbox"/>	[0]	manuelcassinello.com/blog/inteligencia-emocional-beneficios/	9.3%	36 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[1]	docplayer.es/125952171-Facultad-de-educacion-y-humanidades-escuela-profesional-de-educacion.html	7.6%	46 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[2]	gestion.pe/tendencias/inteligencia-emocional-caracteristicas-tipos-ejemplos-test-medicion-nnda-nnlt-249127-noticia/	5.5%	34 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[3]	es.linkedin.com/pulse/que-es-la-inteligencia-emocional-roderick-nieves	5.4%	31 resultados
		1 documento con coincidencias exactas		
<input checked="" type="checkbox"/>	[5]	repositorio.uap.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12990/2575/Tesis_Juego_Cooperativo_Habilidades.pdf?sequence=1&isAllowed=y	3.6%	35 resultados
		1 documento con coincidencias exactas		
<input checked="" type="checkbox"/>	[7]	de un documento PlagScan fechado del 2023-05-11 01:29	4.3%	31 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[8]	"HUAMAN_JENY. CORNEJO_EVELIN-ULTIMOOOO.docx - Jeny Lisbet Huamán Tito.pdf" fechado del 2023-07-04	4.9%	39 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[9]	view.genial.ly/6122cfbf0bdc20d1f37d55a/presentation-inteligencia-emocional	4.9%	29 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[10]	library.co/document/y6eo724z-cooperativos-desarrollo-habilidades-sociales-institucion-educativa-inicial-juliaca.html	3.6%	31 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[11]	repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/1802/TESIS_EI28_Esc.pdf?sequence=1&isAllowed=y	3.2%	29 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[12]	"proyecto de tesis - Villacorta Jancco - PPD A 20221 - Giulissa Villacorta Jancco.pdf" fechado del 2023-07-04	4.5%	37 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[13]	farmaemocion.com/inteligencia-emocional/	4.6%	31 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[14]	repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4875/Diaz_Lorena_2022.pdf?sequence=1	3.5%	25 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[15]	"PROYECTO DE INVESTIGACION MARI CARMEN ZECENARRO ALARCON - Mari Carmen Zecenarro Alarcon (1).pdf" fechado del 2023-06-26	4.3%	40 resultados
		1 documento con coincidencias exactas		
<input checked="" type="checkbox"/>	[17]	"Proyecto de Investigacion FID - Quito Rios- educación inicial PROM 2022. - Yeni Luz Elizabeth Quito Rios (1).pdf" fechado del 2023-06-26	3.6%	39 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[18]	"Villanueva Enríquez Marie Jali - Zanalía Hinostrza Ayde.pdf" fechado del 2023-07-03	4.1%	38 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[19]	repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17590/ESTRATEGIA_DIDACTICA_HABILIDADES_FLORES_PATINO_SARITA_DEL_CARMEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y	2.7%	25 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[20]	repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3589/TESIS-SEG-ESP-FED-2020-SALAS SALAZAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y	2.8%	28 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[21]	nepsa.es/inteligencia-emocional/	3.9%	24 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[22]	library.co/document/zpvk444z-interactuo-desarrollo-inteligencia-emocional-implementacion-estrategia-didactica-cooperativos.html	3.5%	22 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[23]	es.linkedin.com/pulse/inteligencia-emocional-karina-ferrufino	3.1%	22 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[24]	neighborsc.org/desarrollo-de-la-inteligencia-emocional/?lang=es	3.1%	23 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[25]	docplayer.es/131962628-Issn-vol-3-n-1-p-enero-marzo-2019.html	2.6%	20 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[26]	docplayer.es/90749186-Facultad-de-educacion-y-humanidades-escuela-profesional-de-educacion.html	2.9%	18 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[27]	de un documento PlagScan fechado del 2021-07-06 00:43	2.5%	21 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[28]	de un documento PlagScan fechado del 2020-09-01 21:47	2.8%	24 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[29]	"TESIS LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES.docx" fechado del 2023-06-27	3.0%	31 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[30]	"PROYECTO DE INVESTIGACIÓN FID-Villacorta Aymachoque- educación inicial PROM 2022 - Rosa Nelida Villacorta Aymachoque (1).pdf" fechado del 2023-06-26	3.0%	31 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[31]	www.mindomo.com/mindmap/motivacion-e-inteligencia-6d1f030cac7f4184a2de264936564cf3	2.9%	17 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[32]	de un documento PlagScan fechado del 2021-01-07 01:43	2.4%	21 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[33]	de un documento PlagScan fechado del 2019-01-17 17:27	2.4%	24 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[34]	de un documento PlagScan fechado del 2018-10-23 14:26	2.5%	26 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[35]	core.ac.uk/download/pdf/478792234.pdf	2.4%	23 resultados

- [36] uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49274/TFG-G5006.pdf?sequence=1
1.4% 17 resultados

- [37] www.etapainfantil.com/importante-juego-ninos
2.5% 10 resultados

- [38] de un documento PlagScan fechado del 2020-12-10 02:49
2.3% 18 resultados

- [39] "Proyecto de investigación Marilia Anciera Rios - marilia ancieta rios.pdf" fechado del 2023-07-04
2.6% 29 resultados

- [40] de un documento PlagScan fechado del 2020-12-16 11:06
2.5% 18 resultados
1 documento con coincidencias exactas

- [42] de un documento PlagScan fechado del 2018-10-19 18:28
2.3% 24 resultados

- [43] de un documento PlagScan fechado del 2021-01-19 22:50
2.5% 21 resultados

- [44] de un documento PlagScan fechado del 2018-12-04 20:23
2.4% 22 resultados

- [45] de un documento PlagScan fechado del 2018-05-29 17:43
2.5% 21 resultados

- [46] tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3159/1/TIB_CadenasReyesLeydy.pdf
1.9% 19 resultados

- [47] de un documento PlagScan fechado del 2018-12-21 14:52
2.2% 22 resultados

- [48] "Proyecto de tesis - Luxmila Condori Noalcca.pdf" fechado del 2023-07-04
2.5% 25 resultados

- [49] de un documento PlagScan fechado del 2021-05-20 22:16
2.2% 17 resultados

- [50] de un documento PlagScan fechado del 2021-02-17 00:40
1.9% 13 resultados

- [51] de un documento PlagScan fechado del 2020-12-11 05:05
2.1% 15 resultados

- [52] repositorio.unapikitos.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12737/4029/Maira_Tesis_Titulo_2016.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y
2.0% 20 resultados

- [53] core.ac.uk/download/pdf/211098386.pdf
1.4% 14 resultados

- [54] "PROYECTO DE TESIS FINAL 16 DE ABRIL 23 - Bladimiro Washington Caverro Catalan.pdf" fechado del 2023-07-04
2.0% 18 resultados

- [55] "PROYECTO DE TESIS..... - Raquel Diaz.pdf" fechado del 2023-07-04
2.0% 18 resultados

- [56] docplayer.es/85936958-Herramienta-educativa-orientada-hacia-la-prevencion-de-situaciones-de-emergencia.html
1.6% 9 resultados

- [57] de un documento PlagScan fechado del 2020-10-27 18:09
2.1% 16 resultados

- [58] de un documento PlagScan fechado del 2020-12-12 03:00
1.7% 12 resultados

- [59] de un documento PlagScan fechado del 2017-02-09 00:24
1.6% 13 resultados

- [60] de un documento PlagScan fechado del 2020-10-16 21:05
1.5% 16 resultados

- [61] repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5783/TEI00083C55.pdf?sequence=1&isAllowed=y
1.0% 14 resultados

- [62] de un documento PlagScan fechado del 2017-10-31 19:36
1.8% 19 resultados

- [63] "Guía de Investigación Protocolo Final WAM.docx" fechado del 2022-09-14
2.1% 22 resultados

- [64] renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2686530
1.9% 8 resultados
1 documento con coincidencias exactas

- [66] de un documento PlagScan fechado del 2020-10-16 21:05
1.7% 17 resultados

- [67] de un documento PlagScan fechado del 2018-09-17 23:48
1.6% 14 resultados

- [68] de un documento PlagScan fechado del 2018-11-20 21:57
1.7% 17 resultados

- [69] [repository.unilire.edu.co/bitstream/handle/10901/8401/PROYECTO JUEGOS COOPERATIVOS.pdf;sequence=1](http://repository.unilire.edu.co/bitstream/handle/10901/8401/PROYECTO%20JUEGOS%20COOPERATIVOS.pdf;sequence=1)
1.1% 8 resultados

- [70] www.slideshare.net/salvacapellino/12-00introduccion3b3nbasestec3b3ricasparalaeducacion3b3nfc3adsicaylosdepo
1.7% 14 resultados

- [71] www.passeidireto.com/arquivo/111014487/32-juegos-y-deportes-cooperativos-carlos-velquez-callado-axef-38-q-1/7
1.6% 13 resultados

- [72] de un documento PlagScan fechado del 2018-09-24 22:54
1.4% 18 resultados
1 documento con coincidencias exactas

- [74] de un documento PlagScan fechado del 2018-06-25 21:54
1.4% 18 resultados

<input checked="" type="checkbox"/>	[75]	de un documento PlagScan fechado del 2020-07-23 19:12 1.5%	13 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[76]	de un documento PlagScan fechado del 2018-12-28 03:45 1.5%	14 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[77]	de un documento PlagScan fechado del 2020-12-09 16:01 1.7%	13 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[78]	repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/6964?show=full 1.7%	6 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[79]	de un documento PlagScan fechado del 2018-07-26 22:41 1.4%	14 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[80]	de un documento PlagScan fechado del 2017-11-30 16:22 1.4%	14 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[81]	de un documento PlagScan fechado del 2020-12-09 22:47 1.3%	15 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[82]	www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm 1.1%	11 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[83]	library.co/document/q016pr9z-juego-cooperativo-alternativa-reducir-conductas-agresivas-ninos-primaria.html 1.1%	8 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[84]	de un documento PlagScan fechado del 2020-12-09 22:47 1.3%	12 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[85]	de un documento PlagScan fechado del 2018-10-01 11:25 1.1%	15 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[86]	de un documento PlagScan fechado del 2018-05-08 16:26 1.3%	11 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[87]	bdigital.uexternado.edu.co/bitstreams/83dcf889-5fff-41a5-8fde-6d56f8db2ad7/download 1.2%	9 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[88]	de un documento PlagScan fechado del 2017-08-17 01:25 1.4%	16 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[89]	de un documento PlagScan fechado del 2022-08-09 21:22 1.0%	11 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[90]	de un documento PlagScan fechado del 2020-12-11 02:43 1.2%	12 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[91]	de un documento PlagScan fechado del 2019-02-28 01:55 1.1%	10 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[92]	de un documento PlagScan fechado del 2018-04-23 17:24 1.3%	13 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[93]	de un documento PlagScan fechado del 2017-06-30 13:18 1.2%	12 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[94]	de un documento PlagScan fechado del 2019-02-08 13:32 1.1%	8 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[95]	de un documento PlagScan fechado del 2020-12-12 16:12 1.1%	10 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[96]	de un documento PlagScan fechado del 2019-01-27 22:58 0.8%	11 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[97]	de un documento PlagScan fechado del 2023-03-21 19:27 0.8%	5 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[98]	de un documento PlagScan fechado del 2017-08-16 16:24 0.9%	11 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[99]	de un documento PlagScan fechado del 2021-04-09 16:46 0.9%	7 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[100]	de un documento PlagScan fechado del 2019-11-14 22:29 0.8%	10 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[101]	"proyecto de tesis POR PIERIN.docx" fechado del 2022-11-08 0.9%	10 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[102]	dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/2126754 0.8%	9 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[103]	de un documento PlagScan fechado del 2022-12-18 17:44 0.9%	8 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[104]	de un documento PlagScan fechado del 2018-12-17 22:26 0.7%	9 resultados
<input checked="" type="checkbox"/>	[105]	ms-my.facebook.com/vitalmedmx/photos/a.235216253338095/1769599019899803/?type=3 0.8%	5 resultados

33 páginas, 8444 palabras

Nivel del plagio: 46.3% seleccionado / 49.6% en total

274 resultados de 106 fuentes, de ellos 40 fuentes son en línea.

Configuración

Directiva de data: Comparar con fuentes de internet, Comparar con documentos propios, Comparar con mis documentos en el repositorio de la organización, Comparar con el repositorio de la organización, Comparar con la Biblioteca Anti-plagio de PlagScan

Sensibilidad: *Media*

Bibliografía: *Considerar Texto*

Detección de citas: *Reducir PlagLevel*

Lista blanca: --

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

JUEGOS COOPERATIVOS Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS
ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
MAQUICHAS CALCA- CUSCO 2022

Línea de Investigación:^[12]

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

FIDEL ERNESTO CHILO PEREIRA

Asesor:

^[30]
Dr. Hugo Enríquez Romero

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSCO-PERÚ

2022



INDICE

CAPITULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1 Descripción del problema.....	4
1.1.1 Formulación del problema.....	4
1.2 Objetivos de la investigación.....	4
1.2.1 Objetivos específicos.....	4
1.3 Justificación e importancia del estudio.....	5
1.4 Delimitación de la investigación.....	5
1.5 Limitación de la investigación.....	6
CAPITULO II – MARCO TEORICO	6
2.1 Antecedentes de la investigación Antecedentes internacionales.....	6
2.2 Bases teórico - científico.....	10
2.2.1.1 El juego.....	10
2.2.1.2. Características de los juegos.....	10
2.2.1.3. Tipos de juegos.....	10
2.2.1.4. Importancia del juego.....	11
2.2.2.1. Cooperación.....	12
2.2.2.2. Aprendizaje cooperativo.....	12
2.2.2.3. Características del juego cooperativo.....	13
2.2.3.1. Que es inteligencia.....	15
2.2.3.2. La emoción.....	15
2.2.3.3. Definición de inteligencia emocional.....	15
2.2.3.4. Tipos de la inteligencia emocional.....	15
2.2.3.5. Características de la inteligencia emocional.....	16
2.3 Definición de términos.....	19
2.3.2. Cooperación.....	19
2.3.3. Emoción.....	19
2.3.4. Inteligencia.....	19
2.3.5. Habilidades sociales.....	19
2.3.6. Motivación.....	19
2.3.7. Autorregulación.....	19
2.3.8. Autoconocimiento.....	20
2.3.9. Respeto.....	20
CAPITULO III - MARCO METODOLOGICO	20
3.1 Hipótesis de la investigación.....	20
3.1.1 Hipótesis central o general.....	20
3.1.2 Hipótesis específicas.....	20
3.2 Variables de la investigación.....	20
3.2.1 Variable independiente / variable de estudio 1.....	20
3.2.2 Variable dependiente / variable de estudio 2.....	20
Variable dependiente / variable de estudio 2.....	23
3.3 Método de investigación.....	24
3.3.1 Enfoque de investigación.....	24
3.3.2 Tipo de investigación.....	24

3.3.3 ⁽¹⁵⁾ Alcance o nivel de investigación.....	24
3.3.4 ⁽¹⁷⁾ Diseño de investigación.....	25
3.4 Población y muestra de estudio.....	25
3.4.1 Población.....	25
3.4.2 Muestra.....	25
3.5 ⁽¹⁵⁾ Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
3.5.1 ⁽¹⁵⁾ Técnicas de recolección de datos.....	26
3.5.2 ⁽¹⁵⁾ Instrumentos de recolección de datos.....	26
3.6 Técnicas de procesamiento.....	27
3.7 Aspectos éticos.....	27
Bibliografía – Citas.....	30
ANEXOS.....	30



^[17] 1. CAPITULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

^[59] 1.1 Descripción del problema

Durante la trayectoria de nuestras labores académicas específicamente en el área de Educación Física, observamos que los estudiantes son muy hiperactivos y entusiastas a la hora de las diferentes actividades lúdicas y recreativas, pero vimos algo excepcional que los estudiantes difícilmente realizan el trabajo cooperativo, ósea carecen de poder compartir, trabajar en equipo, y mucho menos ayudarse los unos con los otros, todo esto realizado durando diversas sesiones de aprendizajes como son los diferentes tipos de juegos lúdicos, recreativos y cooperativos, etc.

Una de las causas de este problema son el aspecto egocentrismo de cada estudiante, al no poder compartir sus materiales o juguetes que poseen. Por otra parte, también observé que no son empáticos, al ofrecer ayuda a quien no puede realizar alguna cosa. Y finalmente otra dificultad fue el discriminar o desmotivar al estudiante que no realiza correctamente las actividades de competencia.

Si todo este problema no se trabaja a nivel educativo, especialmente dentro de nuestra área de Educación Física, severamente tendremos dificultades a mayores. Como pueden ser Bullying, discriminación, apatía, desmotivación, etc. todo esto entre compañeros.

^[1] 1.1 Formulación del problema

¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en el manejo de la inteligencia emocional en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Maquichas de Calca 2022?

^[7] 1.2 Objetivos de la investigación

^[1] 1.1.1 Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de la inteligencia emocional en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Maquichas de Calca 2022

^[11] 1.1.2 Objetivos específicos

- Identificar la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de la empatía en los estudiantes del primer grado de la institución Educativa Maquichas de Calca 2022

- Describir la influencia de los juegos cooperativos **en el manejo de las habilidades sociales en los** estudiantes del primer grado de la institución Educativa Maquichas de Calca 2022
- **Determinar la influencia de** los juegos cooperativos en el manejo del autocontrol en los estudiantes del primer grado **de la Institución** Educativa Maquichas de Calca 2022

^[15]▶
1.3 **Justificación e importancia del estudio**

Este **trabajo de investigación presenta** originalidad y respaldo en el marco científico teórico por diferentes autores, portando un valor estratégico y educativo **en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa** Maquichas de Calca.

^[22]▶ La investigación toma un margen de relevancia social que se tomara como estrategia **los juegos cooperativos para desarrollar** el **manejo de la inteligencia emocional en los estudiantes que** presentamos en la muestra. Además, también es **de suma importancia** el trabajo cooperativo en los estudiantes **para mejorar el clima** entre estudiantes, la empatía, **la solidaridad** y diversos valores y actitudes que promueve el juego.

^[7]▶ Lo que busca la normativa educativa actual **es que los estudiantes puedan** ser ciudadanos capaces e integrales, fortalecidos por las diferentes competencias y dimensiones comunicativas, cognitivas, comportamentales, afectivas y sobre todo socio-culturales, ya que se expone la idea central de estudio que tiene **la influencia de los juegos cooperativos frente al manejo de la inteligencia emocional en los estudiantes,** no solo en lo educativo sino también **en el contexto social.**^[49]▶

Por lo tanto, es primordial conceptualizar y estipular **en el presente** trabajo, el alcance que asume "el juego cooperativo"^[11] **en cuanto al manejo** inteligente emocional.^[99] **Por otro lado,** también se requiere realizar una sensibilización e importancia que adquiere el docente - estudiante y en el entorno **social en el que se desenvuelve.**

^[25]▶
1.4 **Delimitación de la investigación**

La delimitación **de la presente investigación es viable, debido a que es muy importante trabajar en** inteligencia emocional **en los estudiantes, como** aprender a desarrollar la empatía, habilidades sociales y el autoconocimiento que serán aspectos que se pondrán tanto **en el ámbito educativo** como profesional, ya **que hoy en día** debería ponerse en práctica por la importancia y beneficios **que tiene esta.**

1.5 Limitación de la investigación

Las principales limitaciones encontradas en la siguiente investigación son las siguientes:

- La propuesta de investigación no puede ser desarrollada con otro grupo de niños que no sean del III ciclo el nivel. Es decir que se ha restringido la investigación solo a grado de primer grado, mas no a toda la institución.

2.^[8] CAPITULO II – MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Antecedentes internacionales

León y Botina (2016) cuya investigación fue "Juego interactuó y aprendo: ^[22] desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado". Este proyecto se desarrolló a través de un enfoque mixto, , que en el orden cuantitativo da cuenta de la medición del estado emocional de los estudiantes a nivel intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad y manejo del estrés, lo cual nos arroja una valoración del Coeficiente Emocional, de cada uno de los participantes, a través de la aplicación del test EQ- BARON^[22]; y en el orden cualitativo evidenciado en el análisis de los comportamientos y actitudes que demostraron los estudiantes durante la aplicación del programa.^[22] Este proceso metodológico de la investigación se desarrolló en tres fases: ^[22] Observación, medición del coeficiente emocional.^[22] Diseño de la estrategia didáctica de juegos cooperativos.^[22] Implementación y evaluación del programa.^[22] El resultado que se obtuvo fue positivo ya que los estudiantes propiciaron un ambiente de confraternidad, apoyo mutuo ^[22] sociales y afectivas, donde juntos aprendieron a encontrar estrategias y solucionar problemas, por otro lado, también se promovió el compañerismo, la cooperación, la solidaridad, la comunicación y el trabajo en equipo.

Vilatuña Catagña, I.^[7] (2019), juegos cooperativos y su relación con la inteligencia emocional en el Departamento de Actividad Física.^[96] Trabajo de titulación previo a la obtención del Título de Licenciado de Cultura Física. Mención Docencia Física. Quito: UCE 151.P.^[25] la presente investigación tuvo como objetivo en determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la inteligencia emocional en os estudiantes universitarios del departamento de actividad física de la Universidad Central de Ecuador que pertenecen a la Actividad Recreativa 1 en el periodo académico 2019.^[25] La investigación fue de carácter descriptivo – correlacional transversal porque se describió y diagnostico el problema como tal se da.^[1] La población estuvo constituida por ^[33] 4.531 estudiantes Universitarios del Departamento de Actividad Física, se utilizó un cuestionario como instrumento de recolección de datos en relación a las variables validado por los expertos. La muestra fue 151 estudiantes los cuales fueron 87 mujeres

y 64 hombres.^[84] El resultado que desprendió la investigación fue que existe una relación moderada entre juegos cooperativos y la inteligencia emocional.

Antecedentes Nacionales

Lopez Montalban, Lourdes (2017) cuya investigación fue^[83] "Uso del juego cooperativo para reducir conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E. ^[1]Fundación por los niños del Perú^[1] Piura 2017, El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa, pertenece al grupo de las investigaciones experimentales, específicamente, es una investigación explicativa.^[1] En cuanto al diseño de investigación se utilizó el pre experimental.^[1] La población y muestra coinciden, es decir, se tomó a toda la población y estuvo conformada por 22 estudiantes de ambos sexos con una edad de 5 años que se encontraban cursando el Nivel Inicial de 5 años de la Institución Educativa "Fundación por los niños del Perú"- Piura.^[1] El instrumento que utilizó para medir el nivel de agresividad es la Lista de cotejo, la cual está compuesta por 15 ítems.^[1] Acto seguido, se mencionan las razones de la significatividad de la investigación desde el punto de vista teórico, práctico, docente y metodológico, así como la delimitación del estudio, los objetivos que se desean alcanzar y finalmente los antecedentes relacionados con las conductas agresivas y los juegos cooperativos. Luego, porque desarrolla una propuesta de juegos cooperativos, mediante la ejecución de una serie de estrategias didácticas con la finalidad de reducir las conductas agresivas en los estudiantes.^[83] Finalmente se llegó a la conclusión de que los juegos cooperativos ayudan a reducir conductas agresivas por lo que los juegos dinamizan una interacción social con una convivencia mutua de apoyo, ya que los jugadores reciben ayuda contribuyendo a fines comunes y así mismo evitando la competencia entre compañeros.

Maquera y Velasquez (2019) cuya investigación fue "juegos cooperativos"^[10] para estimular las competencias emocionales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Particular Shammah distrito Mariano Melgar Arequipa". Para lograrlo se diseñó el programa 'juegos cooperativos', en el que se desarrollaron 8 sesiones para mejorar las dimensiones intrapersonales e interpersonales, utilizando estrategias de juego con las que los niños logren reconocer, regular emociones y desarrollar habilidades socioemocionales y de vida para poder afrontar y manejar situaciones apropiadamente según se les presenten diariamente.^[15] La investigación utilizó como método el científico, con enfoque cuantitativo, es de nivel aplicado y tipo experimental con diseño pre experimental con pre test y post test.^[11] Se utilizó una lista de cotejo para medir las competencias emocionales, la que fue aplicada a 9 niños en el grupo experimental.^[10] La conclusión a la que se llegó es que el Programa Juegos cooperativos tiene efectos significativos en la mejora de las competencias emocionales en niños de

5 años de la Institución Educativa Inicial Particular Shammah distrito Mariano Melgar Arequipa, tal como se pudo comprobar mediante la prueba de hipótesis en la que el valor el $p=0,000$ menor al $\alpha 0,0$.

^[78] Huarcaya Tovar, Briseida Fanny (2021) con la investigación Juegos e inteligencia emocional en estudiantes del II ciclo del distrito de Huancán. El estudio que se presenta se encuentra dentro del tipo de investigación aplicada, se ubica dentro de la línea psicológica de la inteligencia emocional, tuvo por objetivo establecer cómo influyen los juegos en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del III ciclo de la EBR procedentes de las instituciones estatales representativas del distrito de Huancán. ^[78] Para evaluar el desarrollo de la inteligencia emocional se utilizó una lista de cotejo. Los datos fueron procesados con la estadística experimental. Los resultados mostraron que las medias obtenidas en la evaluación post experimental son estadísticamente superiores según la prueba t de Student, en el grupo experimental, lo que no ocurrió en las muestras del grupo control. ^[78]

Antecedentes Locales

GUIZADO ELME, Fanny Irma (2018) con la presente investigación sobre: ^[35] **Inteligencia emocional y estereotipos de género en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa mixta N° 50723 "Cecilia Tupac Amaru" de Cusco.** ^[40] Cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre la inteligencia emocional y los estereotipos de género en los estudiantes del nivel secundario. Por otro lado, se usó la técnica de herramientas procedimentales y estratégicas como la encuesta. E instrumentos de cuestionarios para recabar la información. Así mismo se tuvo como población estuvo conformada por 174 estudiantes. ^[5] Llegando a la conclusión: ^[35] **la inteligencia emocional se relaciona significativamente con los estereotipos de género en los estudiantes del nivel Secundario de la Institución Educativa N° 50723 "Cecilia Túpac Amaru";** ^[43] esto se establece de los resultados de la tabla N° 13, donde $r = 0,362$, existiendo una relación positiva y $\text{Sig.}=0,000$ que es menor a $0,05$, por lo que permite una asociación significativa, rechazándose la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Segundo: ^[35] **La inteligencia emocional se relaciona significativamente con los estereotipos de género en el ámbito familiar en los estudiantes del nivel secundario** esto se establece de la tabla N° 14, donde $r = 0,287$; existiendo una relación positiva media y el valor de $\text{Sig.}=0,000$ menor a $0,05$, señalándose una relación significativa entre la variable y dimensión planteada. Tercero: ^[35] **La inteligencia emocional se relaciona significativamente con los estereotipos de género en el contexto social en los estudiantes de la muestra** esto se establece de la tabla N° 15, donde $r = 0,159$, considerándose una relación positiva y $\text{Sig.}=0,036$ menor a $0,05$, aceptándose la hipótesis alterna establecida.

Cuarto: La inteligencia emocional se asocia significativamente con los estereotipos de género en el ámbito hogareño en los estudiantes del nivel secundario esto se establece de la tabla N° 16, donde $r = 0,221$, considerándose por ello una relación positiva y $\text{Sig.} = 0,003$ menor a 0,05, aceptándose la hipótesis alterna. Quinto: La inteligencia emocional se asocia significativamente con los estereotipos de género en el ámbito interpersonal en los estudiantes de la muestra esto se establece de la tabla N 17, donde $r = 0,226$; que significa que existe una relación positiva débil y $\text{Sig.} = 0,003$ menor a 0,05, se afirma la correlación mencionada.

Oruro y Jancso (2019) con la presente investigación sobre los juegos recreativos y su relación con habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas – Cusco 2019 con el objetivo de determinar de qué manera los juegos recreativos se relacionan con el desarrollo en las habilidades sociales de los estudiantes, Así mismo la metodología que se utilizó fue de tipo investigación sustantiva básica, descriptivo correlacional, con una muestra total de 68 estudiantes. Por otro lado, la técnica correspondiente fue la encuesta y el instrumento es el cuestionario. Finalmente, la presente investigación concluye que los juegos recreativos se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Los Patriotas – Cusco- 2019, teniendo un χ^2 Cuadrado con p - valor de 0,000 evidenciando una relación positiva. Donde se observó que el 35.3% de los alumnos de la institución Educativa Los Patriotas la UGEL – Cusco no hacen juegos recreativos en su desarrollo educativo, es decir se mostraron poco interesados, esto debido al uso de la tecnología y de los juegos de computadora, sin embargo, estos juegos son fundamentales para un desarrollo óptimo y se hace evidente en cada etapa del crecimiento siendo fundamental para los estudiantes.

2.2 Bases teórico - científico

En esta parte se presentan el desarrollo de los diferentes temas abordados en el marco teórico de la presente investigación.

2.2.1.1. El juego

Cheteau (1958) afirma que “el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño”.

^[61] En pocas palabras podríamos decir que el juego es el medio de aprendizaje que el niño experimenta utilizando sus sentidos para adquirir varios conocimientos. Técnicamente el juego es la vida misma del niño.

Pérez Lavega Burgues (2003) afirma que, “desde el ámbito educativo, se ha de potenciar la riqueza lúdica del juego. Para ello deberá caracterizarse por ser una actividad: voluntaria, placentera, espontánea, incierta, desinteresada, consciente y seria”.

2.2.1.2. ^[25] Características de los juegos

Las características que posee el juego siguiendo a García López, Gutiérrez Hidalgo y otros (2000), expresan lo siguiente:

- 1) Placentero: produce placer y sentimientos a los jugadores
- 2) Natural y motivador: porque es espontáneo y que produce satisfacción
- 3) Voluntario: ^[25] no hay obligación, sino que es actividad libre
- 4) Mundo aparte: ^[25] somete al participante en un paralelo y de ficción, donde él puede lograr metas que no es capaz de conseguir en el mundo real.
- 5) Creador: ^[25] favorece la creatividad al generar escenarios fantásticos.
- 6) Expresivo: ^[53] a través del juego ponemos de manifiesto sentimientos y comportamientos.
- 7) Socializador: ^[53] se da la interacción con los demás, también favorece aspectos como la cooperación, la convivencia y el trabajo en equipo.

2.2.1.3. ^[10] Tipos de juegos

El juego es una actividad de recreación y acción voluntaria, que tiene como objetivo el ocio y la distracción de sus participantes, aunque en muchos ámbitos la utilizan con un objetivo didáctico o educativo.

^[47] A continuación, nombraremos los diferentes tipos de juegos:

a) Juegos tradicionales: ^[39]

Los juegos tradicionales son característicos de una cultura y se transmiten de generación en generación. Suelen estar vinculados con la historia del pueblo, por lo que el material que se utiliza para desarrollarlos es específico de la región donde se practica. Por ejemplo: la mata chola, las canicas, la torre de latas, etc.

b) Juegos populares

Su origen se desconoce. Sus reglas se transmiten a lo largo de las generaciones y pueden variar según las regiones donde se practiquen. Muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego. Por ejemplo: las escondidas, plic plac, mata gente, etc.

c) Juegos de mesa

se caracteriza por ejercitar la mente (y no el cuerpo). Requieren de la utilización de un tablero e implican la participación de dos o más jugadores. Muchos de estos juegos involucran al azar, además de la lógica y la estrategia. Por ejemplo: el ajedrez, el ludo, el monopolio, las cartas, las damas, etc.

d) Videojuegos

Se juegan a través de un dispositivo digital (una pantalla, que puede estar en el televisor, el computador, el celular, etc. Algunos, además utilizan el joystick (mando), que funciona como control de movimientos. Los video-juegos pueden ser sobre aventura, estrategia, lucha, entre otros. Por ejemplo: Fortnite, dota, Mario Bros, etc.

Actualmente todavía estos tipos de juegos que perduran en el tiempo y que todavía se realizan en diferentes partes del Perú y sus regiones, porque al realizar los diferentes juegos tradicionales nos sentimos como si volviéramos a ser infantes. Y todo esto para confraternizar con nuestros amigos o familiares.

2.2.1.4. ^[37] Importancia del juego

a) Se potencia su creatividad

El juego hará que los niños sean emocionalmente más expresivos, que tengan más energía, que aprendan a comunicarse mejor y a tener más vocabulario. ^[37] Por otra parte, el juego también les permite cuidar su sentido del humor, a potenciar su imaginación, a sentir pasión por lo que hace, a ser perspicaz y a poder conectar el mundo que le rodea de forma mucho más profunda. ^[37] El juego también ayuda a los niños a potenciar su creatividad a que sean capaces de inventar historias y de cambiar la perspectiva de la realidad. ^[37]

b) Fortalece sus capacidades intelectuales

Los niños que juegan libremente y que interaccionan más con otros niños, pueden potenciar su función cognitiva, su cerebro se fortalece y desarrollan una mejor atención y memoria. Los niños que juegan físicamente potencian sus capacidades intelectuales como aprender a memorizar, recordar, analizar rápidamente, etc.

^[37]▶ c) Desarrollan sus habilidades sociales

A través del juego los niños aprenden a llevarse bien con las demás personas y afrontar algunos retos sociales. Cada oportunidad para jugar con otros niños es un curso rápido de cómo funcionan las interacciones sociales. A sí mismo los niños pueden empezar a comprender el comportamiento de las personas y también a saber que en ocasiones las reglas, no siempre son justas para todos.

^[37]▶ d) Genera autonomía y toma de decisiones

Los niños también aprenderán que deben encontrar la forma de satisfacer sus propias necesidades y deseos sin tener que pisar las necesidades y deseos de otros. Esto se hace a través del compromiso y la negociación, encontrarán sus propios límites, sabrán qué es lo que les hace sentir bien y qué es lo que no.

2.2.2.1. Cooperación

^[36]▶ Son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común" (Ruiz y Ormeñaca, 1998, p. 47)

^[14]▶ 2.2.2.2. Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es una herramienta que favorece el trabajo en equipo y la socialización entre pares para adquirir conocimientos y para alcanzar sus objetivos en el grupo. De igual manera este tipo de aprendizaje parte de un modelo educativo donde el estudiante es la parte activa de todo su proceso de enseñanza; y con el que los estudiantes puedan desarrollar diferentes habilidades y valores como son la responsabilidad, la empatía, la solidaridad y las relaciones interpersonales.



Cabe resaltar que el juego cooperativo es un tipo de juego, donde cada participante utiliza de forma equitativa o pone sus recursos y habilidades para lograr un objetivo, es ahí donde el trabajo y la cooperación son importantes.

Díaz Lagares, E (2009) dice que "los juegos cooperativos. Son aquellos en los que los niños y niñas aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo, por lo tanto, aprenden a ganar o perder como un grupo"^[5]

Por ende, lo que se busca es que todos los niños se diviertan juntos, sin la presión de que uno siempre va a ganar o perder, mas, al contrario, se centre en el interés de los niños y niñas y en su participación, por lo cual se podría decir en líneas generales que los juegos cooperativos son juegos en los que se designan funciones, tareas, y roles para que todos entre si alcancen los objetivos propuestos, compartiendo y socializando con sus compañeros de juego.

2.2.2.3.^[14] Características del juego cooperativo

Desde el punto de vista de Orlick (citado por Velázquez Callado) considera al juego cooperativo como una actividad liberadora ya que considera lo siguiente:

- Libera la competición: El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común.^[1]
- Libera de la eliminación: se busca la participación de todos y todas, la inclusión en vez de la exclusión.^[70]
- Libera para crear: Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.^[1]
- Libera la posibilidad de elegir: los jugadores tienen sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etc.^[62]
- Libera de la agresión: dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.^[1]

Otras características de los juegos cooperativos son^[25]

- La diversión es para todos los que participan
- La victoria es un sentimiento común, de todos.^[70]
- Aprenden a compartir y a confiar en los demás
- Se genera y aprende el sentido de unidad y compartir.^[70]
- Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad, lo que no provoca el abandono de los jugadores.

- Se gana y se mejora la autoconfianza, ya que no se rechaza y si se acepta a todos.

[70] ▶ Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos varones – mujeres que juegan juntos creando un nivel de aceptación mutua.

[70] ▶ La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortifica por el apoyo del resto de miembros.

2.2.2.4. [5] ▶ El primer ciclo de la Educación Primaria: 6-8 años [56] ▶

Los dos primeros años de la Educación primaria representan, en gran medida, un momento de cambios en el desarrollo cognitivo, afectivo y social y de grandes avances en el ámbito motriz.

Las normas de juego comienzan a poseer gran importancia para los niños de este ciclo. Y, sin duda, podrán ser más fácilmente asumibles si en lugar de marcar límites en el enfrentamiento con los demás (lo que a veces origina un conflicto entre el cumplimiento de las reglas y el deseo de ganar), crean caminos para la colaboración con los compañeros. Esto es más factible a través de juegos cooperativos.

La participación en actividades lúdicas de orientación cooperativa durante el ciclo 6-8 años proporciona, por otra parte, medios para superar el egocentrismo propio del subperíodo (todavía presente a los 6-7 años) y brinda oportunidades para la toma de conciencia en relación con la posibilidad de que los compañeros de actividad lúdica tengan perspectivas diferentes a la propia.

Hemos de tener en cuenta, además, que a la edad a la que nos referimos se articulan los primeros elementos constitutivos del pensamiento social y moral. Es, por lo tanto, un buen momento para que los niños comiencen a valorar las relaciones constructivas basadas en la ayuda recíproca y la cooperación.

La actividad ludicomotriz resulta, en general, motivante para los alumnos del primer ciclo de Educación Primaria, pero si además de ésta le añadimos el carácter cooperativo, cada persona podrá explorar las posibilidades de movimiento y progresar en su competencia motriz al tiempo que se posibilita la comunicación entre iguales y se ensalza en el carácter lúdico del juego.

Evidentemente, estos logros solo se podrán alcanzar si las estructuras de meta cooperativa en la actividad lúdica se acompañan de un clima afectivo y social cooperativo dentro del grupo de iguales.



2.2.3.1. Que es inteligencia

^[89] Es la capacidad de adaptar el comportamiento a la consecución de un objetivo.

Incluye las capacidades para beneficiarse de la experiencia, resolver problemas y razonar de modo efectivo" Sternberg y Salter (1982)

2.2.3.2. La emoción

^[38] "Todas las emociones son impulsos para actuar, planes instantáneos para enfrentarnos a la vida que la evolución nos ha inculcado. Impulsos arraigados que nos llevan a actuar" Daniel Goleman (1995)

2.2.3.3. Definición de inteligencia emocional

^[8] Es la capacidad de reconocer las emociones tanto propias como ajenas y de gestionar nuestra respuesta ante ellas" Daniel Goleman ^[8]

Podemos definir también como un conjunto de habilidades que permiten tener una mayor adaptabilidad de la persona ante los cambios. ^[8] También tiene que ver con la confianza y la seguridad en uno mismo, tomando el control emocional y la motivación para alcanzar los objetivos determinados. ^[8] Por otra parte, también implica comprender los sentimientos de los demás, manejar las relaciones y tener poder de influencia.

2.2.3.4. ^[13] Tipos de la inteligencia emocional

La inteligencia emocional, abarca diferentes tipos y características que definen el coeficiente intelectual (CI), pueden dividirse en cinco categorías básicas:

1. Empatía: ^[2] consiste en entender cómo se sienten los demás y aprender a comunicarse correctamente para lograr un objetivo común. ^[2] Cada persona reacciona de diferente manera a ciertos estímulos dependiendo de su contexto y su experiencia.
2. Habilidades sociales: ^[2] las buenas habilidades interpersonales guían a las personas al éxito, ya que pueden lograr más cosas con liderazgo, gestión de conflictos, cooperación, y trabajo en equipo.

3. Autoconocimiento: este tipo de inteligencia emocional consiste en la capacidad de reconocer los sentimientos que uno alberga y cómo estos pueden afectar las acciones que hacen. La conciencia emocional y la confianza son vitales para su desarrollo.
 4. Motivación: este tipo se relaciona con el compromiso de llegar a los objetivos que uno se plantea cómo se mantiene el positivismo ante las adversidades y cuál es la iniciativa que una persona maneja para plasmar determinadas metas.
 5. Autorregulación: las técnicas de autocontrol son esenciales en la inteligencia emocional. Controlar la duración de nuestras emociones y que tanto influyen estas en nuestras decisiones es vital para este tipo de inteligencia emocional.
- 2.2.3.5. Características de la inteligencia emocional
1. Prestan atención a sus emociones: las personas que desarrollan este tipo de inteligencia analizan sus emociones y las escuchan, no se limitan a sentirlas.
 2. Conocen sus sentimientos y no los reprimen: estas personas son auténticas y sinceras, ya que expresan sus sentimientos de forma clara.
 3. Analizan sus proyectos y sueños: no viven en un sueño constante, sino que saben razonar sobre lo que sienten y si alguna meta puede ser alcanzada o no.
 4. Tienen un balance constante en sus acciones: saben que todo tiene su lado bueno o malo, por lo que dirigen su atención a las cosas que pueden solucionar o que pueden ser de utilidad para ellos mismo.
 5. No toman nada personal: cuando una persona los altera o algo en su entorno no sale como lo tenían planeado, analizan qué pudieron haber hecho mal y qué cosas mejorar a futuro. No se concentran en algo que no pueden controlar.
 6. Son autocríticos con sus acciones: las emociones no los controlan, ellos controlan lo que deciden hacer con ciertas emociones y reconocen cuando algo se les fue de las manos.
 7. Se fijan en las emociones de otras personas: intentan ser siempre empáticos con sus semejantes para saber cómo expresan sus emociones. Así, se relacionan mejor con los demás.
 8. Conocen siempre gente nueva, pero se rodean de aquellos con los que tienen una conexión: A través de otras personas, reconocen diferentes puntos de vista y comparten más con aquellos que son compatibles con la suya.
 9. Se motivan a sí mismos constantemente: estas personas se emocionan cuando sucede algo que les gusta o realizan una acción determinada. No se enfrascan en por qué ya no les motivan cosas antiguas, sino que buscan siempre renovar su emoción con nuevas experiencias.

2.2.3.6.^[0] Beneficios de la inteligencia emocional

a) Mejora el autoconocimiento y la toma de decisiones

Nos proporciona un mejor ajuste personal, aportando confianza en uno mismo.^[0] Y es que el autoconocimiento tiene un efecto muy positivo sobre nuestra autoestima y la confianza en uno mismo a la hora de enfrentarse a distintas situaciones.

^[0] Permite que seamos capaces de evaluar nuestros valores y creencias, ayudándonos a detectar nuestras fortalezas y debilidades para poder crecer y mejorar, además de tomar mejores decisiones en la vida.

b) Protege y evita el estrés

Permite tener estrategias de afrontamiento adaptativas a situaciones de estrés.

^[0] Una correcta gestión emocional nos permite protegernos y evitar el estrés en nuestra vida. Las discusiones o situaciones tensas derivadas de la falta de empatía y la mala regulación de las emociones provocan malestar y situaciones de estrés laboral. Es importante gozar de un entorno con inteligencia emocional para poder protegernos del desgaste laboral del día a día, sin acumular más tensiones o estrés.

^[0]

c) Mejora el rendimiento laboral

Como comentábamos, aplicar la inteligencia emocional en el trabajo es muy útil, ya que, permite mejorar la productividad de los empleados, mejora la salud laboral, el servicio de atención a clientes, clima agradable, etc.^[0] Las personas que trabajan en entornos donde hay buena comunicación, empatía y se solucionan los conflictos, son más felices en el trabajo y aportan un mayor rendimiento.

^[0]

d) Mejora las relaciones interpersonales

El hecho de conocer y entender nuestras propias emociones y las de los demás nos ayuda a resolver mejor los conflictos, esto es muy útil en nuestro día a día, relaciones interpersonales y laborales.^[0] Al ser capaces de conocer e identificar una emoción podemos actuar en consecuencia, gestionando la emoción, para mantener el equilibrio emocional y poder tener así buenas relaciones con los demás.^[0] Si lo pensamos bien, las relaciones de pareja son una negociación constante y mantener el equilibrio emocional en estas situaciones puede evitarnos malos entendidos y provocar dolor innecesario en nosotros o el otro.

^[0]

e) Favorece el desarrollo personal

Una cuestión importante que debemos saber es que, inteligencia emocional y desarrollo personal van de la mano.^[0] Contar con herramientas de inteligencia

emocional es fundamental para conseguir el autoconocimiento y la gestión de emociones, sin las cuales no sería posible el desarrollo personal de un individuo.

^[0] Puedes contactar con un profesional que te ayude a desarrollar las herramientas necesarias para conseguir tu crecimiento personal, identificar y gestionar emociones, así como desarrollar el autocontrol y autoconocimiento.

^[0]•

f) Aumenta la motivación y ayuda a alcanzar los objetivos

La inteligencia emocional es clave a la hora de conseguir alcanzar nuestras metas y objetivos.^[0] Tener inteligencia emocional nos protege de situaciones difíciles, a través del autoconocimiento podemos mantenernos a flote en aquellas situaciones en las que deseamos abandonar. La frustración a menudo nos juega malas pasadas y nos hace rendirnos, sin embargo, es posible seguir si entendemos que estos sentimientos son parte de la vida y seguimos adelante, aunque las cosas no hayan salido como deseábamos.

^[0]•

g) Ayuda a dormir mejor

Una cuestión indudable es que la inteligencia emocional mejora el bienestar y nos ayuda a conciliar el sueño. La mala gestión de las emociones, a menudo, nos provoca ansiedad, genera problemas y nos quita el sueño. Todo esto es negativo para nuestro bienestar y salud psíquica y física. Cuando somos capaces de gestionar adecuadamente nuestras emociones, aceptamos tanto las emociones positivas como las negativas, entendiendo y regulando nuestro comportamiento.

^[0] De esta forma, somos capaces de resolver mejor las situaciones de conflicto, los altibajos de la vida y dormir plácidamente.

^[0]•

h) Favorece el bienestar psicológico

Cada vez más se da relevancia a la inteligencia emocional, debido a los beneficios que aporta para el bienestar psicológico.^[0] Muchas de las patologías o situaciones desbordantes que vivimos tienen que ver con una correcta gestión de las emociones.^[0] Hay personas que sienten ansiedad debido a la falta de herramientas para identificar y gestionar sus propias emociones o las de los demás.^[0] La empatía y poder ponernos en el lugar del otro nos ayuda a comprender situaciones y a gestionarlas de forma adecuada.^[0] Es por ello, que muchos colegios empiezan a incluir la inteligencia emocional en la educación.

^[0]•

i) Reduce la ansiedad y ayuda a superar la depresión

Algunas personas sufren de ansiedad a causa de una evaluación negativa de la realidad o un control incorrecto de las emociones. La inteligencia emocional juega

[9]► un papel clave para prevenir los síntomas ansiosos. Una correcta gestión de las emociones proporciona tranquilidad y calma a la hora de resolver cualquier conflicto. [10]► Nos proporciona un mejor estado de ánimo, seguridad en nosotros mismos y una actitud más positiva frente a la vida.

[20]► 2.3 Definición de términos

2.3.1. Juego

Cheteau (1958) Afirma que “el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño”.

2.3.2. Cooperación

Según el diccionario de la lengua española, habla de cooperación como la acción y consecuencia de cooperar, cuya definición sería la de actuar de manera conjunta con una y otras personas para alcanzar un propósito común.

2.3.3. Emoción

“Todas las emociones son impulsos para actuar, planes instantáneos para enfrentarnos a la vida que la evolución nos ha inculcado. Impulsos arraigados que nos llevan a actuar” Daniel Goleman (1995)

2.3.4. Inteligencia

“Es la capacidad de reconocer las emociones tanto propias como ajenas y de gestionar nuestra respuesta ante ellas” Daniel Goleman

[91]► 2.3.5. Habilidades sociales

Las habilidades sociales (HHSS), son un conjunto de conductas y hábitos observables y de pensamientos y emociones que fomentan la comunicación eficaz, las relaciones satisfactorias entre las personas y el respeto hacia los demás, un hecho que lleva a un mejor sentimiento de bienestar.

2.3.6. Motivación

Son un conjunto de factores internos o externos que determinan en partes las acciones de una persona (RAE)

2.3.7. Autorregulación

“Proceso formado por pensamientos auto - generación, emociones y acciones que están planificadas y adaptadas cíclicamente para lograr la obtención de los objetivos personales” (Zimmerman, 2000p.14)

Es la capacidad para dirigir la atención hacia uno mismo y tomar conciencia de diferentes aspectos de la identidad, así mismo como de nuestras emociones, pensamiento y conductas. (Redalyc)

2.3.9. Respeto

“El respeto significa responsabilidad hacia uno mismo y esto a la vez significa ser libre” (Immanuel Kant).

^[44] 3. CAPITULO III - MARCO METODOLOGICO

^[11] 3.1 Hipótesis de la investigación

^[1] 3.1.1 Hipótesis central o general

Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo de la inteligencia emocional en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas de Calca.

3.1.2 Hipótesis específicas

^[1] 3.1.1.1. Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo de la empatía en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas de Calca.

^[11] 3.1.1.2. Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo de las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas de Calca.

^[1] 3.1.1.3. Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo del autocontrol en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas de Calca.

^[39] 3.2 Variables de la investigación

3.2.1 Variable independiente / variable de estudio 1

Esta presente investigación posee como variable independiente como: los juegos cooperativos.

^[15] 3.2.2 Variable dependiente / variable de estudio 2

Por otra parte, también posee como variable dependiente como: inteligencia emocional.^[29]

Operacionalización de variables

Variable independiente / variable de estudio 1

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Juegos cooperativos	Para Enrique Pérez Oliveras (1998, p.1) ^[53] los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización,	Los juegos cooperativos son actividades que requiere de un trabajo en equipo, en el cual los participantes se apoyan y confían unos a otros para lograr una meta	Cooperación	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve la inclusión de todos sus compañeros • ayuda a sus compañeros realizando indicaciones o pautas. • Fomenta el amor y la confianza entre compañeros. • Posee escucha activa durante las



	cooperación, comunicación y solidaridad y que requieren la participación de todos para conseguir un objetivo en común”	propuesta. Promoviendo actitudes positivas en bienestar del grupo.		instrucciones.
			Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas y normas de juego. • Poseer un liderazgo positivo en el juego. • Toma la iniciativa en la organización durante el juego. • Apoya a sus compañeros con alientos y arengas.
			Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> • Colabora con el orden y la participación inclusiva de todos sus compañeros. ^[5] • Ayuda a sus compañeros cuando tienen dificultades. ^[69] • Siente alegría y confianza en el grupo. • Comparte sus materiales o algunas cosas



				que les falta a sus compañeros. ^[8]
--	--	--	--	---

Variable dependiente / variable de estudio 2

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	indicadores
Inteligencia emocional	"Es la capacidad de reconocer las emociones tanto propias como ajenas y de gestionar nuestra respuesta ante ellas" ^[9] Daniel Goleman	La inteligencia emocional es una habilidad que posee una persona para gestionar sus emociones para actuar de forma asertiva y positiva en diferentes ámbitos, ya sea educativos o laborales.	Empatía	<ul style="list-style-type: none"> Escucha pasiva y activamente las indicaciones. ^[12] Respeta las opiniones de los demás. Entiende las habilidades que poseen sus compañeros. Realizan los diferentes juegos evitando el contacto negativo.
			Habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> Solucionan conflictos entre todos Colabora con sus compañeros con algunas pautas y soluciones Convive de



				<p>manera armónica evitando rechazos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posee una comunicación positiva y de aliento entre sus pares.
			Autoconocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Se ama y confía en sí mismo • Crea estrategias de juegos. • Reconoce sus fortalezas y debilidades, durante el juego. • Genera actitudes positivas durante las dificultades de juego

^[29]▶

3.3 Método de investigación

^[58]▶

3.3.1 Enfoque de investigación

El enfoque de la presente investigación es **cuantitativo**, porque se basa en la recolección de datos reales por medio de la medición estadística.

^[66]▶

3.3.2 Tipo de investigación

La siguiente investigación será aplicada, porque **se basa en la práctica real para la recolección de los datos**.

^[17]▶

3.3.3 Alcance o nivel de investigación

Como estrategia científica utilizamos el **PRE EXPERIMENTAL** por tal razón aplicaré como estrategia los **juegos cooperativos para lograr el manejo de la inteligencia emocional** en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas

de Calca, dicha aplicación será solo a un grupo llamado experimental, en el cual aplicaremos un **pre test** y post test.

3.3.4 ^[41] Diseño de investigación

Además, dicha investigación, responde al estudio pre experimental porque queremos experimental mediante **los juegos cooperativos** desarrollaremos el manejo de la **inteligencia emocional en los estudiantes del primer grado de educación primaria Maquichas.**

^[49] El diseño de dicha investigación corresponde pre experimental y se sintetiza de la siguiente manera.

G1:	O1	X.....	O2
-----	----------	--------	----

G1= Constituye el grupo experimental (1er grado)

O2 = Prueba de entrada o pre test

X = Experimento (juegos cooperativos)

O3 = Prueba de salida o post test

3.4 ^[48] Población y muestra de estudio

3.4.1 ^[48] Población

La población de estudio la conforman **40 estudiantes del III ciclo de la institución educativa primaria Maquichas de Calca.**

Tabla

Ciclo III	GRADO	SECCION	M	F	TOTAL
TERCER	PRIMERO	UNICA	9	12	21
	SEGUNDO		12	7	19
TOTAL, DE ESTUDIANTES			21	19	40
TOTAL, DE DOCENTES				2	2

^[39] Fuente: **nómina de matrícula de la institución educativa particular Maquichas de Calca**

3.4.2 Muestra

La muestra de la siguiente investigación será el primer grado, ya que en coordinación con los diferentes docentes se hizo de forma aleatoria para conformar la muestra de estudio en nuestro trabajo de investigación. Por lo tanto, la conforman un total de 21 estudiantes

GRADO	MASCULINO	FEMENINO	TOTAL
PRIMERO	9	12	21

Fuente: nómina de matrícula de la institución educativa particular Maquichas de Calca

^[18] 3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

^[12] 3.5.1 Técnicas de recolección de datos

La técnica que utilizada en nuestra investigación será la observación, es un instrumento que evalúa desempeños, y en ella se establecen categorías con rangos más amplios que después se convertirá en una ficha **Guía de observación**.

Por otra parte, la técnica que será utilizada será la encuesta, es una técnica cuyo objetivo se basa en la recolección de información mediante un test de preguntas (guía de cuestionario).

Finalmente, para respaldar sobre la organización o manejo de información poseeremos un instrumento pedagógico que son las sesiones de aprendizaje, que estarán basadas en juegos cooperativos.

^[29] 3.5.2 Instrumentos de recolección de datos

El instrumento a utilizar será la **ficha de observación** que estará sustentada en función de las variables. Esta **ficha de observación** tiene como objetivo recolectar información sobre el manejo de la **inteligencia emocional** considerando diferentes aspectos.

Variables	Dimensiones	N°	Indicadores	Escala de valoración			
				1	2	3	4
V.D INTELIGENCIA EMOCIONAL	Empatía	1	Escucha pasiva y activamente las indicaciones. ^[43]				
		2	Respeto las opiniones de los demás. ^[44]				
		3	Entiende las habilidades que poseen sus compañeros.				
		4	Realizan los diferentes juegos evitando el contacto negativo.				
	Habilidades sociales	5	Solucionan conflictos entre todos				



		6	Colabora con sus compañeros con algunas pautas y soluciones				
		7	Convive de manera armónica evitando rechazos.				
		8	Posee una comunicación positiva y de aliento entre sus pares.				
	Autoconocimiento	9	Se motiva y confía en sí mismo				
		10	Crea estrategias de juegos.				
		11	Reconoce sus fortalezas y debilidades, durante el juego.				
		12	Genera actitudes positivas durante las dificultades de juego				

3.6 Técnicas de procesamiento

La técnica utilizada en este enfoque de investigación cuantitativo, será respaldada por programas de estadísticas como el Excel, Word. Por otra parte, para utilizaremos el programa estadístico de confiabilidad de alfa de Cronbach, para ello utilizara el programa SPSS 19, con el fin de obtener datos válidos y confiables.

3.7 Aspectos éticos

El presupuesto y costo del proyecto de investigación está definida a continuación:^[15]

RUBRO	COSTO UNITARIO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
LATOP	1,300	1	1,300.00
IMPRESORA	600	1	600.00
TINTA PARA IMPRESORA	10	4	40.00
PAPEL BOM	15	2	30.00



INTERNET	100	100h	100.00
PASAJE- MOVILIDAD	5soles	12	60.00
MATERIALES PARA LA SESIÓN COMO: PAÑUELOS, CINTAS, TIZAS, LANA, ETC.	5	40	200.00
BUFER	300	1	300.00
TOTAL			2,630.00

Son: dos mil seiscientos con treinta soles.

Cronograma de actividades

N°	Actividades	2022				2023								
		S	O	N	D	A	M	J	J	A	S	O	D	
1	Identificación del problema	X	X											
2	Construcción del marco teórico		X	X										
3	Búsqueda de antecedentes		X	X										
4	Construcción y recolección de datos			X										
5	Construcción de hipótesis y variables			X										
6	Operacionalización de las variables			X	X									
7.	Elaboración de instrumentos			X	X									
8.	Validación de expertos			X	X									
9.	Presentación del proyecto			X	X									



10.	Prueba de entrada						X												
11.	Aplicación del programa estadístico						X												
12.	Prueba de salida							X											
13.	Procesamiento de resultados								X										
14.	Análisis e interpretación de resultados								X	X									
15.	Conclusiones y sugerencias										X								
16.	Sustentación de tesis																		X
17.	Corrección de la tesis - dictaminantes																		X

Control y evaluación del proyecto

En esta parte del proyecto el control y evaluación del proyecto y monitoreo del **proyecto de investigación** estará a cargo del asesor de la tesis (HUGO ENRIQUE ROMERO) quien nos dará algunos pautas y sugerencias para que nuestra investigación se dirija a nuestros objetivos, por otra parte, también podremos tener la sugerencia y observación por parte de la dirección de la institución educativa. (PROF. ALEXANDRA CAVA MOLINA)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

En esta parte se consideran los libros, revistas científicas, link de páginas web y otros materiales citados según las normas APA, Sexta edición.

Linkografía

Guterman, T. (s. f.). Unidad didáctica: Juegos cooperativos. <https://www.efdeportes.com/efd128/unidad-didactica-juegos-cooperativos.htm>

Tipos de juegos - Dudalia.com. (s. f.). <https://dudalia.com/tarea/gw3v>. Recuperado 23 de mayo de 17d. C., de <https://dudalia.com/tarea/gw3v>

Mmorales. (2021b, junio 2). ¿Qué es la empatía? – Informática&Coaching.

Recuperado 23 de mayo de 17d. C., de <https://mariamorales.net/2021/06/02/que-es-la-empatia>

Guterman, T. (s. f.-a). Los juegos cooperativos: ^[36] [hacia nuevas perspectivas de intervencion](https://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm). <https://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>. Recuperado 23 de mayo de 17d. C., de <https://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>

Cassinello. (2022, 14 junio). Inteligencia Emocional: ^[9] [¿Cuáles son sus beneficios?](https://manuelcassinello.com/blog/inteligencia-emocional-beneficios/) Dr. Manuel Cassinello. Recuperado 23 de mayo de 17d. C., de <https://manuelcassinello.com/blog/inteligencia-emocional-beneficios/>

Delgado, I. (2020). Qué es el Respeto (valor). Significados. <https://www.significados.com/respeto/>

Colomar, J. E. A. (2019, 16 septiembre). Qué es el autocontrol: definición y técnicas. [psicologia-online.com](https://www.psicologia-online.com/que-es-el-autocontrol-definicion-y-tecnicas-4710.html). Recuperado 23 de mayo de 17d. C., de <https://www.psicologia-online.com/que-es-el-autocontrol-definicion-y-tecnicas-4710.html>

colaboradores de Wikipedia. (2023). Juego. Wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

Bello, E. (2021, 3 diciembre). ^[2] [La inteligencia emocional de Daniel Goleman: qué es y cómo desarrollarla](https://www.iebschool.com/blog/liderazgo-inteligencia-emocional-coach-management/). Thinking for Innovation. Recuperado 23 de mayo de 17d. C., de <https://www.iebschool.com/blog/liderazgo-inteligencia-emocional-coach-management/>

Bibliografía – Citas

- Brown, Ormeñaca y ^[36] Fajóiz . (1992 y 1999).
Burgues, P. L. (2003). [El juego en la etapa infantil](#).
Cheteau. (1958). El Juego en la Etapa Escolar.
Goleman, D. (1995). Inteligencia emocional. Estados Unidos.
Orlick Veslazquez Callado. (1892). Juego Cooperativo . ^[70]
Raul Ormeñaca Cilla, Jesús Viente Ruíz Ormeñaca. (2005). [JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA](#). Barcelona: Editorial Paidotribo.
^[8] Stember y Salter . (1982).

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA- 2022

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION	HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION	VARIABLES DE ESTUDIO	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION
<p>1.2.1 PROBLEMA GENERAL</p> <p>^{1.19} ¿DE QUE MANERA INFLUYE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL MANEJO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MAQUICHAS-CALCA 2022?</p> <p>1.2.2.- PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>^{1.20} ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el manejo de la empatía en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-Calca 2022?</p> <p>^{2.21} ¿Cuánto influye los juegos cooperativos en el manejo de las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-Calca 2022?</p> <p>^{3.22} ¿Cómo influye los juegos cooperativos en el manejo del autocontrol en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-Calca 2022?</p>	<p>^{1.19} OBJETIVOS DEL PROBLEMA</p> <p>1.5.1.-OBJETIVO GENERAL</p> <p>DETERMINAR LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL MANEJO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MAQUICHAS-CALCA 2022*</p> <p>1.5.2.-OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>^{1.20} Identificar la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de la empatía en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-calca 2022?</p> <p>^{2.21} Describir la influencia de los juegos cooperativos en el manejo de las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-calca 2022?</p> <p>^{3.22} Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el manejo del autocontrol en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-calca 2022?</p>	<p>HIPOTESIS</p> <p>3.1.-HIPOTESIS GENERAL</p> <p>LOS JUEGOS COOPERATIVOS INFLUYEN POSITIVAMENTE EN EL MANEJO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MAQUICHAS-CALCA 2022*</p> <p>3.1.1 . -HIPOTESIS ESPECIFICOS</p> <p>1.- Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo de la empatía en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-calca 2022*</p> <p>2.- Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo de las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-calca 2022*</p> <p>3.- Los juegos cooperativos influyen positivamente en el manejo del autocontrol en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Maquichas-calca 2022*</p>	<p>1.7.- VARIABLES</p> <p>1.7.1.-VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>-JUEGOS COOPERATIVOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Que es un juego 2. Características del juego 3. Tipos de juegos 4. Importancia del juego <p>1.7.2.- VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>- INTELIGENCIA EMOCIONAL</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Que es cooperación 6. Aprendizaje cooperativo 7. Características del juego cooperativo 8. Que es inteligencia 9. Que es emoción 10. Definición de inteligencia emocional 11. Tipos de la inteligencia emocional 12.¹⁷² Características de la inteligencia emocional 13.¹⁷³ Beneficios de la inteligencia emocional <p>1.7.3.- VARIABLE INTERVINIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunidad Educativa - Profesores - Alumnos - Padres de familia 	<p>3.1.- TIPO DE ESTUDIO.¹⁷⁴</p> <p>El tipo de investigación será aplicativo porque se basa en aplicar los juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado para luego comprobarla.</p> <p>3.2.-DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.</p> <p>El diseño de investigación que utilizaremos será el PRE EXPERIMENTAL con diseño con pre y post prueba única y grupos intactos, en el que se caracterizará por la utilización de 1 grupo, siendo en el grupo pre experimental donde se aplicara la variable independiente (juegos cooperativos) Luego de aplicar la variable experimental(variable independiente),los resultados de ambos grupos serán comprobados en la evaluación post-prueba a fin de verificar si el tratamiento experimental tuvo sus efectos sobre la variable dependiente (inteligencia emocional)</p> <p>3.3.- POBLACIÓN Y MUESTRA.</p> <p>3.3.1.¹⁷⁵ POBLACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • La población está constituida por el tercer ciclo con un total de 40 estudiantes. • La muestra es determinada por el primer grado con un total de 20 estudiantes <p>¹⁷⁶ 3.5.METODO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Cuantitativo, los datos serán sometidos a</p>



				<p>análisis e interpretación estadística</p> <p>3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p> <p>Técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none">• La observación• La entrevista• El cuestionario <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Guía de observación• Ficha de Encuesta• Lista de cotejos• Ficha de aprendizaje
--	--	--	--	--



