



**UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES  
Y PEDAGÓGICAS**

**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA  
INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS 4 Y 5 AÑOS  
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR JOHN NASH  
DE JULIACA, 2022**

**PRESENTADO POR**

**Bach. YANETT ZULEMA CHOQUEHUANCA RAMOS**

**Bach. ALIPIO QUISPE MAQUERA**

**ASESOR**

**Mgr. DANIEL EDWIN APAZA MAYTA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**MOQUEGUA – PERÚ**

**2022**

## Índice de contenido.

Dedicatoria .....	3
Agradecimientos .....	4
Resumen .....	1
Abstract .....	2
Introducción .....	3
Capítulo I. El problema de investigación .....	5
1.1. Descripción de la Realidad Problemática .....	5
1.2. Definición del problema .....	6
1.2.1. Problema general.....	6
1.2.2. Problemas específicos.....	6
1.3. Objetivos de la investigación .....	7
1.3.1. Objetivo general.....	7
1.3.2. Objetivos específicos .....	7
1.4. Justificación e importancia de la investigación .....	7
1.5. Variables. Operacionalización .....	8
1.6. Hipótesis de la investigación .....	10
1.6.1. Hipótesis general: .....	10
1.6.2. Hipótesis específicas: .....	10
Capítulo II. Marco teórico.....	11
2.1. Antecedentes de la investigación .....	11
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	11
2.1.2. Antecedentes a nivel nacional .....	12
2.1.3. Antecedentes a nivel local/regional.....	13
2.2. Bases teóricas.....	14
2.2.1. Los juegos cooperativos .....	14
2.2.2. Inteligencia emocional .....	18
2.2.4. Los juegos y las emociones.....	20
2.3. Marco conceptual.....	21
2.3.1. Inteligencia.....	21
2.3.2. Emociones.....	22
2.3.3. Inteligencia emocional.....	22
2.3.4. Cooperar.....	22
2.3.5. Juegos cooperativos.....	22

Capítulo III: Marco metodológico .....	23
3.1. Diseño de investigación.....	23
3.2. Tipo de investigación.....	23
3.3. Población y muestra.....	24
3.4. Muestra: .....	24
3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	24
Capítulo VI. Resultados .....	26
Capítulo V. Discusión .....	34
Conclusiones.....	36
Recomendaciones. ....	38
Bibliografía.....	39
Anexos .....	44

### **Lista de Tablas**

Tabla 1. Número de estudiantes según la calificación obtenida en la dimensión autoconocimiento. ....	26
Tabla 2. Número de estudiantes según la calificación obtenida en la dimensión autocontrol.....	27
Tabla 3. Número de estudiantes según la calificación obtenida en la dimensión empatía.....	28
Tabla 4. Número de estudiantes según su calificación de Inteligencia emocional. ....	29
Tabla 5. Prueba t para el contraste de la hipótesis general. ....	30
Tabla 6. Prueba t para el contraste de la hipótesis específica 1. ....	31
Tabla 6. Prueba t para el contraste de la hipótesis específica 2. ....	32
Tabla 6. Prueba t para el contraste de la hipótesis específica 3. ....	33

### **Lista de Figuras.**

Figura 1. Porcentaje de estudiantes de acuerdo a la calificación obtenida en la dimensión Autoconocimiento .....	26
Figura 2. Porcentaje de estudiantes de acuerdo a la calificación obtenida en la dimensión Autocontrol.....	27
Figura 3. Porcentaje de estudiantes de acuerdo a la calificación obtenida en la dimensión empatía.....	28
Figura 4. Porcentaje de estudiantes de acuerdo su calificación de Inteligencia Emocional.....	29

## Resumen

El estudio denominado “Juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular John Nash de Juliaca, 2021”; tuvo como finalidad determinar la influencia de los juegos cooperativos en la inteligencia emocional, la hipótesis afirma que la inteligencia emocional está influenciada por los juegos cooperativos. El estudio fue de tipo cuasiexperimental y se trabajó con un único grupo conformado con 14 niños y niñas. La recolecta de datos se realizó mediante un pre y post test, desarrollándose 4 sesiones de aprendizaje. La hipótesis se contrastó mediante la prueba estadística T para diferencia de medias en muestras pareadas, utilizando el software estadístico Statgraphics XVI. Como resultado, bajo una significancia de 0.05, se afirma que los juegos cooperativos influyen en la inteligencia emocional de los menores, observando en el pre test que el 50% obtuvo una calificación B y el 50% una calificación C, mientras que después de aplicar los juegos cooperativos el 71.43% obtuvo A y el 28.57% obtuvo B. También se mostró que las dimensiones autoconocimiento, autocontrol y empatía se vieron afectadas favorablemente después de aplicar los juegos cooperativos.

**Palabras clave:** Inteligencia emocional, juegos cooperativos, empatía, autoconocimiento y autocontrol.

## **Abstract**

The study called "Cooperative games in the development of emotional intelligence in boys and girls of 4 and 5 years of the John Nash Private Educational Institution of Juliaca, 2021"; Its purpose was to determine the influence of cooperative games on emotional, the hypothesis affirms that emotional intelligence is influenced by cooperative games. The study was quasi-experimental and worked with a single group made up of 14 boys and girls. The data collection was carried out by means of a pre and post test, developing 4 learning sessions. The hypothesis was contrasted by means of the statistical T test for difference of means in paired samples, using the statistical software Statgraphics XVI. As a result, under a significance of 0.05, it is affirmed that cooperative games influence the emotional intelligence of minors, observing in the pre-test that 50% obtained a grade B and 50% a grade C, while after applying In cooperative games, 71.43% obtained A and 28.57% obtained B. It was also shown that the dimensions of self-knowledge, self-control and empathy were favorably affected after applying cooperative games.

**Keywords.** Emotional intelligence, cooperative games, empathy, self-knowledge and self-control.

## **Introducción.**

Las emociones se consideran como los indicadores mas notables par entender las condiciones sentimentales de una persona, es decir para conocer como se siente, que le agrada o le molesta, por esta razón el control que una persona ejerce sobre su área sentimental es fundamental para su desarrollo integral. Los primeros años de vida son claves para establecer las bases de la personalidad de cada individuo, sacando provecho a la flexibilidad en la que se encuentra su cerebro, lo cual incrementa las posibilidades de un efectivo aprendizaje. En esta etapa se muestra la facultad de analizar sus propias emociones y las de su entorno, además da comienzo a una era en la que prevalecen nuevos retos, formas de expresión, necesidades, intereses y maneras de interactuar con las personas de su entorno.

Mientras que los juegos forman parte esencial de las actividades de la persona, los juegos cooperativos son los que logran que niños y niñas interactúen para compartir, ayudarse y comprender las emociones de los demás, trabajando en equipo, bajo una misma finalidad, aprendiendo a ganar o perder como grupo. Estos evitan los calificativos de dañador o perdedor, mientras que el en el trabajo en grupo cada participante aporta con sus diversas habilidades o capacidades.

Entonces, el presente estudio denominado Juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular John Nash de Juliaca, 2022, muestra que los juegos cooperativos mejoran la inteligencia emocional de los menores.

Y es de suma importancia porque las emociones forjan el carácter de un individuo y por ende su desenvolvimiento en la sociedad.

La investigación esta dividida en los siguientes capítulos

CAPÍTULO I: Definición, descripción, delimitaciones, limitaciones y los objetivos tanto el principal como los específicos de la investigación.

CAPÍTULO II: Revisión de la literatura, donde podemos encontrar los antecedentes, sustento teórico, hipótesis general y las específicas, la operacionalización de variables que se podría decir que es un esbozo general de la investigación.

CAPÍTULO III: Materiales y método, constan de la población y la muestra, tipo y diseño, técnicas e instrumentos, procedimientos, plan de tratamiento de datos y diseño estadístico requeridos en el presente trabajo.

CAPÍTULO IV: Resultados y discusión consta de los resultados obtenidos una vez procesados los datos, aquí podemos ver los cuadros estadísticos y sus respectivos gráficos, la prueba de hipótesis y la discusión de resultados.

El presente trabajo culmina con las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

## **Capítulo I. El problema de investigación**

### **1.1. Descripción de la Realidad Problemática**

A temprana edad los niños y niñas deben ser inculcados para interactuar entre ellos, ya sea mediante actividades académicas o la realización de juegos, esto les permite desde muy temprana edad, desarrollar sus capacidades sociales, los cuales son un conjunto de conductas y comportamientos necesarios para desenvolverse eficientemente en diversos contextos sociales, estableciendo relaciones apropiadas con los demás. De acuerdo a Mccoy (2016), en 132 países, alrededor de 80.2 millones de pre escolares, con ingresos medianos a bajos, no tienen la capacidad de comprender y acatar instrucciones básicas para interactuar con otros niños o solucionar problemas de su contexto, lo que indica que sus habilidades sociales no han sido desarrolladas acorde a su edad.

Entonces, la inteligencia emocional, es la habilidad innata del niño para conocer sus sentimientos y el de los demás, lo que le conduce a desenvolverse de forma adecuada en los diversos ámbitos sociales y académicos en los que convive. Esto le permite responder de forma adecuada ante situaciones problemáticas y le ayuda a formar relaciones sociales eficientes (Goleman, 1995). El desarrollo de la inteligencia emocional está sujeto a las habilidades sociales que el niño posee, y un factor muy influyente para ello es el contexto cultural de los

padres, en la sociedad peruana muchos padres aun consideran al castigo físico como medio para disciplinar a un niño, ignorando que esto ocasiona un daño muy grave a la autoestima del menor afectando su relación consigo mismo y con los demás.

De acuerdo a la psicóloga Álava (2021), actualmente es común encontrarse con niños que poseen poca tolerancia a la frustración, a ellos les es sumamente difícil someterse a reglas y limitaciones, lo que afecta a su aprendizaje y sus relaciones con los demás y también es notoria la su baja empatía. Entonces es importante considerar a las emociones como un punto importante para potencializar los procesos de enseñanza – aprendizaje. Los juegos promueven la salud física y mental de los niños por ende ayudan a trabajar su educación emocional. Estos facilitan la sociabilización y la libre expresión de emociones y sentimientos, también las vivencias y experiencias que generan en forma personal o colectiva son fuentes de oportunidades para educar sus emociones (López Cassá, 2013).

## **1.2. Definición del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular John Nash de Juliaca en el año escolar 2021?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autoconocimiento en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular John Nash?
- ¿De qué forma los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autocontrol en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular John Nash?

- ¿De qué modo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la empatía en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular John Nash 2022?

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

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar el efecto de juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular John Nash de Juliaca en el año escolar 2021.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Demostrar el efecto de juegos cooperativos en el desarrollo del autoconocimiento de los menores de 4 y 5 años de edad.
- Comprobar el efecto de juegos cooperativos en el desarrollo del autocontrol de los menores de 4 y 5 años de edad.
- Explicar el efecto de juegos cooperativos en el desarrollo de la empatía de los menores de 4 y 5 años de edad.

### **1.4. Justificación e importancia de la investigación**

La presente investigación es importante porque, en la actualidad es común observar que los menores no son maduros y van reduciendo aceleradamente sus habilidades emocionales y sociales, esto se manifiesta diariamente en los escenarios en los que se desenvuelven, tales como el entorno familiar, social y educativo; tomando en cuenta las consideraciones de la Psicóloga Álava (2021), quien afirma, que la inteligencia emocional perjudica los logros educativos, y de acuerdo a la función de aprendizaje se reduce desde un 20% a 30% cuando existen inconvenientes de autorregulación emocional. Y es que no se debe educar solo para el grado académico, sino se debe tener en cuenta el grado social y el grado emocional. En los individuos

que poseen una más grande sabiduría emocional se demostró se sienten mayor felicidad, que gozan de mejor salud, que poseen amistades en mayor cantidad y calidad, que son más responsables en su organización.

En las poblaciones, la sabiduría es un elemento enormemente valorado, razón por la cual en todo el tiempo han existido varios investigadores que intentan establecer mediciones y conceptualizar imparcialmente la inteligencia. En los años noventa varios estudiosos pudieron presentar una forma de evaluar la inteligencia que se poseía en el planeta; previamente se asociaba a la inteligencia con las muy buenas calificaciones, se pensaba que una persona era inteligente porque obtenía muy altas calificaciones, obviando que los sentimientos que poseen los individuos contribuyen de manera significativa en su funcionamiento cognitivo.

Se espera que el presente estudio logre colaborar a los interesados en esta temática y a los involucrados en el desarrollo integral de los niños, para que fomenten y afiancen sus interacciones colectivas y así en un tiempo venidero, sean ellos los responsables de formar y construir empresas e instituciones sólidas en donde reine un excelente clima social y así engrandezcan a nuestro país. Conocer la asociación entre la inteligencia emocional y los juegos cooperativos permitirá a los padres y maestros establecer estrategias que mejoren la salud física y mental de los menores, porque es esta una etapa de aprendizaje fundamental en la vida de ellos y lograr que manejen adecuadamente sus emociones provocará que mejoren su calidad de vida.

### **1.5. Variables. Operacionalización**

VARIABLES	DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLÓGICA/ INDICADORES	ESCALA / VALORACIÓN
<b>Variable independiente</b> Juegos cooperativos	Juegos de: - Autoestima - Conocerse - Distensión - Energizantes - Confianza - Estima	<b>Secuencia metodológica</b> • Inicio • Desarrollo • Cierre	(A)=logro previsto (B)=en proceso (C)=inicio
<b>Variable dependiente:</b> Inteligencia emocional	Autoconocimiento	<b>Indicadores</b> - Manifiesta de algún modo sus propiedades físicas, cualidades y capacidades, examinando como suyas y estimándolas.	(A)=logro previsto (B)=en proceso (C)=inicio
	Autocontrol	- Examina sus emociones personales y de sus semejantes en distintos contextos que le toca vivir. - El autocontrol es la habilidad que permite regular las emociones, pensamientos, comportamientos y deseos de uno mismo ante las tentaciones e impulsos.	
	Empatía	- Es la capacidad que tiene un individuo de percibir los sentimientos, pensamientos y emociones de los demás, basada en el reconocimiento del otro como similar, es decir, como un individuo similar con mente propia. Por eso es vital para la vida social.	

## **1.6. Hipótesis de la investigación**

### **1.6.1. Hipótesis general:**

Los juegos cooperativos influyen de manera positiva y significativa en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular John Nash Juliaca en el año escolar 2021.

### **1.6.2. Hipótesis específicas:**

- Los juegos cooperativos influyen de manera positiva y significativa en el desarrollo del autoconocimiento de los menores de 4 y 5 años de edad.
- Los juegos cooperativos influyen de manera positiva y significativa en el desarrollo del autocontrol de los menores de 4 y 5 años de edad.
- Los juegos cooperativos influyen de manera positiva y significativa en el desarrollo de la empatía los menores de 4 y 5 años de edad.

## **Capítulo II. Marco teórico**

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

#### **2.1.1. Antecedentes Internacionales**

Chávez (2020), desarrolló un estudio con la finalidad de relacionar la inteligencia emocional y los rasgos de personalidad en los alumnos del I.T.S Nelson Torres en Cayambe - Ecuador, 2019. La investigación se realizó bajo un diseño no experimental - transversal, y un diseño estadístico descriptivo correlacional. El muestreo utilizado fue no probabilístico, conformado por 100 alumnos, se les aplicó el test Bar-On ICE, el Test de IPDE y un cuestionario sociodemográfico. Los resultados mostraron la presencia de una asociación significativa ( $p=0.550$ ), también que el 58% de personas poseen una inteligencia emocional baja y de acuerdo al rasgo de personalidad, por evitación fue el más resaltante.

Montilla (2009), investigó “Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del jardín de infantes Cocori, Valencia- España”. El estudio fue de tipo cuasi-experimental. Se trabajó con 54 niños a los cuales se les aplicó la estrategia educativa “Los juegos cooperativos”, obteniendo como resultado la presencia de factores que incrementaban las

complicaciones en sus relaciones con otros niños por los escasos de valores fundamentales como son: el respeto, la tolerancia y la cooperación. Finalmente, hizo énfasis en que los maestros son indicados para impulsar conductas saludables en los niños para que puedan convivir en armonía.

Calle y Méndez (2019), investigaron la “Inteligencia emocional en estudiantes de la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca, de la universidad de Cuenca, Ecuador, 2019”. El estudio de tipo cuantitativo, de corte transversal y presenta un diseño estadístico descriptivo. Su muestra estuvo compuesta por 389 estudiantes de facultad. Se les aplicó un test de 38 items para evaluar su inteligencia emocional, obteniendo que alrededor del 61 al 68% de los alumnos, se encuentran ubicados en una zona de desarrollo que se cataloga como adecuada para su formación, entre el 26 al 38% en el área de fortaleza y entre 0.5 a 5% en debilidad.

### **2.1.2. Antecedentes a nivel nacional**

Haro (2019) investigó la “Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los niños de tercer grado de primaria de una institución educativa de El Porvenir, 2018”. El estudio es de tipo cuantitativo, descriptivo y correlacional. Utilizó la encuesta para recopilar datos de 90 niños, a quienes se les aplicó las respectivas escalas de valoración. Como resultado se obtuvo que existe una alta y significativa relación entre los juegos cooperativos y la agresividad de los niños, siendo esta de tipo inversa del 84.5%. Lo cual significa que mientras se incrementen los juegos cooperativos disminuirá la agresividad en los menores.

Chavieri (2017), desarrolló el estudio “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la I.E. Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016”, de diseño no experimental transaccional y de tipo descriptivo correlacional. Aplicó el método observacional y de

encuesta para recopilar datos de 91 niños pertenecientes a la muestra. Los resultados mostraron que los juegos cooperativos y las habilidades sociales se asocian significativa y positivamente a un nivel de 98%.

Guerra (2019), investigó “Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. Semillitas del saber, San Luis, 2018”. La investigación fue realizado bajo el paradigma cuantitativo y fue de tipo experimental. Para recoger datos se utilizó el método observacional estructurado, utilizando como instrumento una ficha de observación compuesta por 20 items acorde las dimensiones. Los resultados presentan que, de acuerdo a la evaluación que se realizó inicialmente, el 68% de los menores está en la nivel de inicio y el 32% en proceso, y en el testeo de salida se mostró que, el 11% de está en proceso, el 47% en logro alcanzado y el 42% en logro destacado, lo cual revela que los juegos cooperativos optimizan las habilidades sociales de los menores.

### **2.1.3. Antecedentes a nivel local/regional**

Villagra (2017), en su trabajo de investigación tuvo la finalidad de establecer la influencia de los Juegos Cooperativos como estrategia en el nivel de formación de valores morales, en niños y niñas de la IEI N° 1295 de Solan del distrito de Paucartambo – 2017. Llegando a la conclusión de que usar juegos de tipo cooperativo logra el desarrollo de valores responsables como la del respeto. Se observó que el 77.08% de los infantes pudieron alcanzar los logros previstos (A) y esto significa que la estrategia aplica tuvo sus efectos.

Quiñonez (2017), en realizó un estudio con la finalidad de establecer la influencia de la inteligencia emocional en el rendimiento académico de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Secundaria UNA - Puno, 2016. El estudio tiene un diseño no experimental y es de tipo descriptivo explicativo. A una muestra de 126 alumnos se les

aplico un cuestionario para evaluar su inteligencia emocional y se recurrió a los respectivos registros académicos para evaluar su rendimiento. Como resultado de aplicar la prueba chi cuadrada (6.040), se afirma que la inteligencia emocional influye significativamente en el rendimiento académico de los alumnos, también se observó que su inteligencia emocional y rendimiento académico son relativamente buenos.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Los juegos cooperativos**

Todo juego o experiencia de actividad física puede analizarse desde dos perspectivas interrelacionadas. La primera perspectiva se refiere al "estado específico de las cosas" de un juego determinado (Suits 1978). Por ejemplo, el "objetivo" de la rayuela es muy diferente que el de otros juegos como las canicas o el tira y afloja, esto significa que el sistema de reglas, de antemano orienta la subjetividad de los participantes (Parlebas, 1981).

En segundo lugar, es importante tener en cuenta las características de los participantes, incluidos sus atributos individuales, como el género, la experiencia deportiva o los antecedentes culturales (Goffman, 1967). Estas variables influyen en la subjetividad de los participantes, sus emociones y el grado de disfrute de la actividad (Diener, Oishi y Lucas, 2009). A la hora de elegir un juego, una de las primeras variables a considerar es la naturaleza de su objetivo. Algunos juegos, como el balón prisionero tienen el objetivo de ganar e implican que el juego busca la victoria -de ahí el apelativo de "juegos cerrados" que son muy populares en la educación física. Otros juegos no tienen un objetivo inherente objetivo inherente y, por tanto, el juego es un fin en sí mismo. En estos juegos "abiertos", no hay ganadores ni perdedores; un buen ejemplo de juegos "abiertos" son algunas formas de "tag", en las que los jugadores simplemente vuelven a empezar cada vez que alguien es

marcado (Suits, 1978) y se ha demostrado que acorde al tipo de objetivo -es decir, la presencia de un elemento competitivo- puede influir en la experiencia emocional de los participantes (Etxebeste, 2012).

El "estado de cosas específico" de cada juego es también un estado de cosas específico en términos de relaciones sociales (Vossen, 2004). En la praxeología motriz (Parlebas, 1981), esta variable (es decir, las relaciones sociales) se tiene en cuenta al clasificar los juegos tradicionales en grupos homogéneos o familias en función de las interacciones entre los jugadores. Estos grupos o familias homogéneas, también denominados dominios de acción motriz, se clasifican según la incertidumbre informativa a la que se ven sometidos los participantes. Cuando la fuente de esta incertidumbre se basa en la comunicación motriz que tiene lugar entre jugadores, se pueden establecer cuatro dominios motores diferentes: (a) el dominio psicomotor, en el que el participante realiza la tarea solo, sin ninguna comunicación motriz con otros. (b) el dominio cooperativo, en el que los participantes comparten un lenguaje común que implica mensajes claros de ayuda, (c) el ámbito de la oposición, en el que los participantes los participantes comparten un lenguaje de signos confusos, de mensajes que ocultan sus verdaderas intenciones, lo que les permite engañar a su adversario, y (d) el dominio de la cooperación-oposición, característico de los juegos tradicionales que combinan la oposición entre rivales con la colaboración entre compañeros de equipo.

Alrededor de los setentas, en Estados Unidos y Canadá, se empieza a conceptualizar los juegos cooperativos (Vidal 2002), diferenciándolos de los juegos comunes. Diversas investigaciones han concluido en que practicar continuamente este tipo de juegos mejora la conducta, la autoestima y ayuda en la solución de conflictos. Entonces, para conocer su significado es importante considerar la palabra coadyuvar,

que significa “actuar juntamente a otros individuos para alcanzar un bien común” (RAE, 2021). Esto significa que se debe trabajar y colaborar mutuamente con la finalidad de lograr un objetivo que beneficie a cada uno de los participantes.

Para Olivas (1998), las actividades lúdicas que fomentan la cooperación, ayudan a minimizar las expresiones agresivas e incentivan actitudes de sensibilidad, cooperatividad, empatía y comunicación, facilitando la interacción con otros individuos y la acerca a su naturaleza social.

### **2.2.1.1. Importancia del juego cooperativo**

A través del tiempo, se han realizado investigaciones que enfatizan los beneficios que albergan las labores y lúdicas cooperativas en la programación educacional formal, también en los espacios libres y ocio. (Velázquez; Murrieta, Morales; Carbonero; Prat y Ventura; 2004; 2014; 2014), asimismo resulta importante incluir a los deportes una enseñanza de modelos horizontales Otros investigadores enfatizan que los juegos cooperativos deberían ser utilizados en el proceso de aprendizaje de actividades en forma individual o grupal, también son útiles estos juegos para incentivar la competencia entre los participantes (Velásquez y López, 2014).

Entonces los juegos cooperativos, tienen la finalidad de ayudar minimizar y controlar la conducta agresiva que se ocasiona por efectuar un determinado juego, logra que los involucrados gestionen una actitud positiva hacia su persona y hacia los demás, porque estas lúdicas se orientan hacia el bien común y dejan de lado el individualismo, facilitando la interacción con otros individuos y eliminando la discriminación o exclusión de alguna persona puesto que se desarrolla en los individuos valores como la cooperación, empatía y colaboración originando el desarrollo de su inteligencia interpersonal. Juegos

motrices, con reglas definidas o de representaciones colectivas ayudan a ayudar al desarrollo social.

Investigaciones observacionales, afirman que las lúdicas cooperativas realizadas en el tiempo libre por niños de un guardería, incrementan sus conductas de apoyo común espontáneo (Jensen, 1979), lo mismo se observa en preescolares en su tiempo libre desarrollado en un gimnasio (Orlick y Foley, 1979).

#### **2.2.1.2. Importancia del uso de juegos cooperativos en niños con edades tempranas**

Bedoya (1990) afirma que, si los niños a temprana edad utilizan los juegos cooperativos, estarán el capacidad de :

- Interactuar socialmente de manera positiva, mostrando actitudes solidarias y de afecto
- Comprender la realidad, posturas y criterios de otras personas, porque desarrolla una actitud empática.
- Cooperar para resolver problemáticas de manera conjunta, evitando la imposición, el poder o el control
- Comunicar sus apreciaciones, estados anímicos, conocimientos y perspectivas de una deliberada y auténtica.
- Apreciarse y autocriticarse de forma positiva, también manifiesta el reconocimiento y aprecio hacia otras personas.

Para el niño, los juegos forman parte de su sabiduría y representan la adaptación provechosa de la realidad de acuerdo a cada etapa evolutiva del individuo. Las destrezas sensorio-motrices, simbólicas o de argumento, son ejes fundamentales que afectan el desarrollo del sujeto, estas determinan los principios y el desenvolvimiento del juego (Piaget, 1956).

Para Vygotsky (1924), jugar es una actividad social, que permite que los participantes cooperar entre ellos, logrando que establezcan

diversos roles afines al a cada uno. Asimismo el juego simbólico, logra que el niño utilice su imaginación, al transformar ciertos objetivos en otros que poseen diferente sentido para él, ejemplo, cuando el niño juega con el palo de escoba, asimila que monta un caballo. Y estos procesos ayudan a la capacidad simbólica del menor.

### **2.2.2. Inteligencia emocional**

La inteligencia emocional se conceptualiza como un grupo de habilidades emotivas propias e interpersonales que afectan las habilidades para enfrentar solicitudes e imposiciones sociales, asimismo esta es un componente esencial que el individuo requiere para triunfar en la vida, por ende afecta directamente al confort de una personal en general (Barón, 1997).

Salovey y Mayer (1990) engloban a la inteligencia emocional dentro de la inteligencia social, la cual se refiere a la habilidad de controlar las emociones y sentimientos de si mismo y de los demás, de discernir entre ellos para utilizar esta información en el encaminamiento del pensamiento y las acciones propias. Postulan que las tareas de la vida, del pensamiento constructivo definido por Epstein (1984), está saturada de información afectiva que debe procesarse (quizás de forma diferente a la información cognitiva). La inteligencia emocional también forma parte de la visión de Gardner (1983) como parte de las sabidurías personales. Al igual que todas las sabidurías personales, esta envuelve al discernimiento de si mismo y del prójimo. Una parte de la sabiduría personal está relacionada con los sentimientos y se acerca bastante a lo se denomina inteligencia emocional.

La capacidad principal radica en acceder a sus propios sentimientos, a la variedad emociones y apegos, la habilidad de diferenciar entre sus emociones y, eventualmente, roturarlos, de incluirlos en codificaciones simbólicas, de usarlos como medio para entender y encaminar su propia conducta. Entonces, la inteligencia intrapersonal

es saber diferenciar entre una emoción que ocasiona satisfacción de una que produzca sufrimiento. En una categoría más adelantada, el conocerse a sí mismo admite la detección, la representación y la diferenciación de complejos sentimientos. La inteligencia interpersonal implica, entre otras cosas, la capacidad de controlar de los estados de ánimo y los temperamentos de los demás y de poner ese conocimiento al servicio de predecir su comportamiento futuro. Como en el caso de la inteligencia social la inteligencia emocional es un subconjunto de las inteligencias personales de Gardner (1983). La inteligencia emocional no incluye el sentido general de sí mismo y la valoración de los demás. Se centra, más bien, en los procesos descritos específicamente más arriba, es decir, el reconocimiento y uso de los estados emocionales propios y ajenos para resolver problemas y regular el comportamiento (Salovey y Mayer, 1990)

#### **2.2.2.1. Principios de la inteligencia emocional.**

De acuerdo a Gómez, tiene sus fundamentos en las competencias que se nombran a continuación (Psicociencia, 2018):

- Autocontrol. Habilidad para manejar los impulsos, mantener la tranquilidad y controlar los nervios.
- Autoconocimiento. Aptitud de autoconocimiento, que permite reconocer en sí mismo sus fortalezas y debilidades.
- Empatía. Capacidad para entender el contexto de otras personas, es decir ponerse en sus zapatos.
- Automotivación. Facultad de emprender por sí mismo, sin necesitar el impulso de los demás.
- Habilidades sociales. Habilidad para interactuar con el prójimo, utilizando sus capacidades de comunicación que permitan un eficaz acercamiento.
- Creatividad. Aptitud de mirar el mundo de forma distinta, lo que conlleva a una resolución de problemas diferente.

- Proactividad. Capacidad de tomar la iniciativa ante situaciones problemáticas o oportunidades, responsabilizándose de sus acciones.
- Asertividad. Habilidad para asimilar las opiniones o críticas si estas ayudan a mejorar.

### **2.2.3. La personalidad y su relación con la inteligencia emocional.**

La inteligencia emocional durante los últimos tiempos ha adquirido gran fama y junto a ella surgen debates, a nivel teórico, acerca de interacción con la personalidad. Investigaciones desarrolladas, en muchos casos, han revelado conclusiones contradictorias, lo cual estaría explicado por el uso de diversos instrumentos de medida desarrollados con diversas conceptualizaciones. Para Eysenk(1985), la personalidad podía ser analizada de acuerdo a como se entendiera la personalidad del individuo y que también podría depender de la concepción de la palabra poder.

### **2.2.4. Los juegos y las emociones.**

Los participantes inmersos en una determinada actividad motriz evalúan cada situación de juego en función de sus expectativas (Azzarito Solmon y Harrison, 2006), y las emociones que experimenten dependen de la evaluación que hagan en cada momento (García, Sabistonv y Farnoush, 2010). Por lo tanto, estos juegos físicos no son actividades naturales e ingenuas, sino construcciones culturales que llevan los valores de la sociedad en la que se practican (Mauss, 1979). Analizar y comprender el sistema de reglas que rigen los juegos, implica comprender los valores sociales en los que se basan, así como las emociones que produce este sistema de reglas. Según Bisquerra (2003) y Lazarus (1991), consideran que las emociones experimentadas pueden clasificarse como positivas o negativas. La alegría, el humor, el amor y la felicidad son emociones positivas, mientras que la ira, el rechazo, el miedo, la

tristeza, la vergüenza y la ansiedad son emociones negativas. Los autores antes mencionados también consideran a las denominadas emociones ambiguas o fronterizas -por ejemplo, la esperanza, la sorpresa y la compasión-. También las emociones bipolares pueden considerarse positivas o negativas, según las circunstancias. Los juegos tradicionales pueden despertar diferentes tipos de emociones en los participantes de acuerdo con los tipos de interacciones que el sistema de reglas permite (Parlebas, 1981). Por ejemplo, el juego del salto alto (psicomotricidad más competición) puede producir alegría o tristeza en los alumnos, según hayan ganado o perdido.

Cualquier enfoque educativo que pretenda enseñar a los alumnos cómo lograr el aprendizaje motor debe, por tanto, comprender primero cómo el sistema de reglas dirige la subjetividad emocional de los individuos (Diener, Oishi y Lucas, 2009). En consecuencia, el estudio de las posibles regularidades en las emociones experimentadas por los participantes en los juegos físicos es especialmente relevante para el ámbito de la educación. Se trata de un contexto ideal para desarrollar tanto la inteligencia cinestésica (Gardner, 1999). Sin embargo, la toma de conciencia de las propias emociones debería ser un aspecto clave en la formación de todo alumno, al igual que es necesario incorporar objetivos educativos que impliquen que los alumnos aprendan a asociar la adquisición de habilidades motrices con determinadas experiencias emocionales.

## **2.3. Marco conceptual.**

### **2.3.1. Inteligencia.**

Es una habilidad que involucra la biología y psicología del individuo, utilizado para el procesamiento de información y puede ser activado de acuerdo a un contexto cultural para solucionar problemáticas o idear productos que tienen valor para el entorno (Gardner, 1999).

### **2.3.2. Emociones.**

Consiste en la variación intensa o pasajera del ánimo, la cual podría ser placentera o lamentable, que a su vez se ve acompañada por cierta conmoción somática (RAE,2021).

### **2.3.3. Inteligencia emocional.**

Es la capacidad de un individuo para manejar y asimilar sus sentimientos y comprender el de los demás (Goleman 1995).

### **2.3.4. Cooperar.**

Es la acción de trabajar en conjunto para alcanzar un objetivo común (RAE,2021).

### **2.3.5. Juegos cooperativos.**

Son aquellos juegos en los que se prioriza la diversión dejando de lado los resultados, en estos no existen ni ganadores ni perdedores, por lo tanto no son excluyentes sino integradores que incentivan a todos a participar y mediante la colaboración y ayuda mutua pueden alcanzar y superar el objetivo común (Giraldo, 2005).

## Capítulo III: Marco metodológico

### 3.1. Diseño de investigación

Según (Campbell, 1969), amplía el concepto experimental a otras 3 situaciones, diseño experimental puro, diseño cuasi-experimental y diseño previo a la prueba. Por lo tanto el presente estudio será de tipo cuasi-experimental.

### 3.2. Tipo de investigación

El estudio será descriptivo dirigido a determinar el efecto del juego cooperativo en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de y 5 años por I.E. Particular John Nash de Juliaca.

El diseño de estudio de pruebas se realiza siempre en entornos y grupos naturales. Se tiene un control mínimo dado se trabajará en un único grupo y los elementos para el análisis no serán asignados al azar. La aplicación de este diseño consiste en inicialmente evaluar el contexto de la variable en estudio (pre prueba), luego aplicar un procedimiento y finalmente evaluar los resultados (pos prueba).

Diagrama del diseño planteado:

GE= Y1-----X-----Y2

Donde:

X: Aplicar los juegos cooperativos.

Y1: Pre prueba.

Y2: Pos prueba.

GE: Grupo experimental.

### 3.3. Población y muestra

La población estará integrada por 14 menores matriculados de 4 y 5 años de edad de la IE. Particular John Nash.

*Tabla 1*

Integrantes de la muestra de estudio.

GRADO	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
NIÑOS DE 4 AÑOS	05	02	07
NIÑOS DE 5 AÑOS	03	04	07
<b>TOTAL</b>	<b>08</b>	<b>06</b>	<b>14</b>

*Nota.* Nóminas de matrícula de la IE. Particular John Nash.

### 3.4. Muestra:

No se trabajará con muestra debido al tamaño de la población.

### 3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Se utilizará la técnica de la observación, porque permite la recolección de datos observacionales sobre las actitudes y comportamientos de los infantes, de manera personal y colectiva. Esta técnica logra especificar la presencia de un comportamiento de criterios observados, se utilizarán los sentidos, en particular la vista y el oído, para efectuar las observaciones y acopiar los datos que permitan identificar y cumplir con los objetivos establecidos.

Se utilizarán los siguientes instrumentos:

**Prueba de entrada:** Llamada también pre-test, es una ficha de observación que evalúa la inteligencia emocional de los infantes y será aplicada antes de iniciar el cusi experimento; está compuesta por 3 dimensiones (autoconocimiento, autocontrol y empatía) y 20 items

**Rúbrica:** Es un instrumento de valoración de diversos criterios para un trabajo. En general, los criterios de evaluación determinan el nivel de desarrollo esperado para lograr diversos niveles de calidad. Es posible expresarlo como una escala (Excelente, Bueno, regular) o numéricamente (3, 2, 1), que finalmente se suman con el objetivo de establecer un resultado, el cual se nombra con un valor (A, B, C o uso de una escala vigesimal). La rúbrica es una matriz de puntuación que facilita la evaluación del desenvolvimiento de los alumnos en áreas complejas, imprecisas y subjetivas del plan de estudios. Este instrumento se aplicó para consolidar información sobre el desempeño de los menores en cada una de las 20 lecciones.

**Registro de asistencia:** esta herramienta ayuda monitorear la participación de los niños en la investigación.

**Prueba de salida o post test:** Incluirá la etiqueta del observador, que estará ubicado en el epílogo de la prueba. Incluye 20 ítems divididos en dimensiones (autoconocimiento, autocontrol y empatía). Se utilizará para determinar los avances en el desarrollo de la inteligencia emocional de los menores.

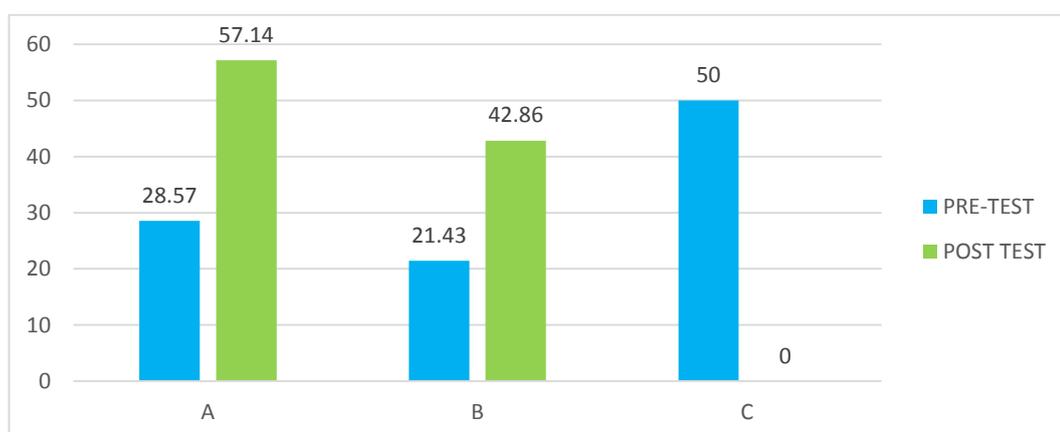
## Capítulo VI. Resultados

A continuación, se muestra los resultados obtenidos en el pre test y pos test aplicados para evaluar si los juegos recreativos afectan la inteligencia emocional de los estudiantes.

*Tabla 1.* Número de estudiantes según la calificación obtenida en la dimensión autoconocimiento.

Calificación	Pre - test		Post - test	
	Número de estudiantes	Porcentaje	Número de estudiantes	Porcentaje
A	4	28.57	8	57.14
B	3	21.43	6	42.86
C	7	50.00	0	0
<b>TOTAL</b>	14	100	14	100

Nota: Elaborado por el investigador



*Figura 1.* Porcentaje de estudiantes de acuerdo a la calificación obtenida en la dimensión Autoconocimiento

En la Tabla 1 y Figura 1 se observa que de acuerdo a la evaluación de la dimensión autocontrol, en el pre test se tiene que el 50% de los estudiantes figuran “En inicio”, el 21.43% figura “En proceso” y el 28.57% figuran en “Logro previsto”. Y una vez aplicado los juegos recreativos, en el post test, se muestra que el 48.86% de los estudiantes califican “En proceso” y el 57.14% califican en “Logro previsto”.

Tabla 2. Número de estudiantes según la calificación obtenida en la dimensión autocontrol.

Calificación	Pre - test		Post - test	
	Número de estudiantes	Porcentaje	Número de estudiantes	Porcentaje
A	0	0	10	71.43
B	8	57.14	4	28.57
C	6	42.86	0	0
<b>TOTAL</b>	14	100	14	100

Nota: Elaborado por el investigador

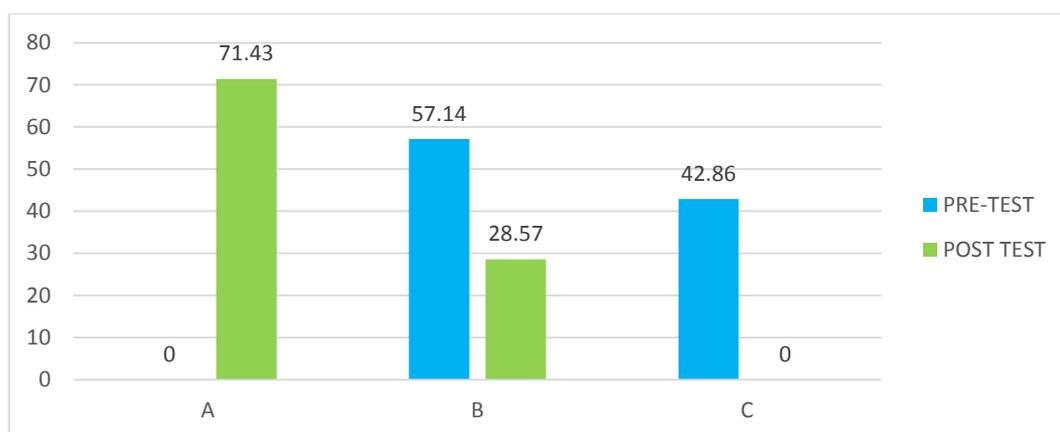


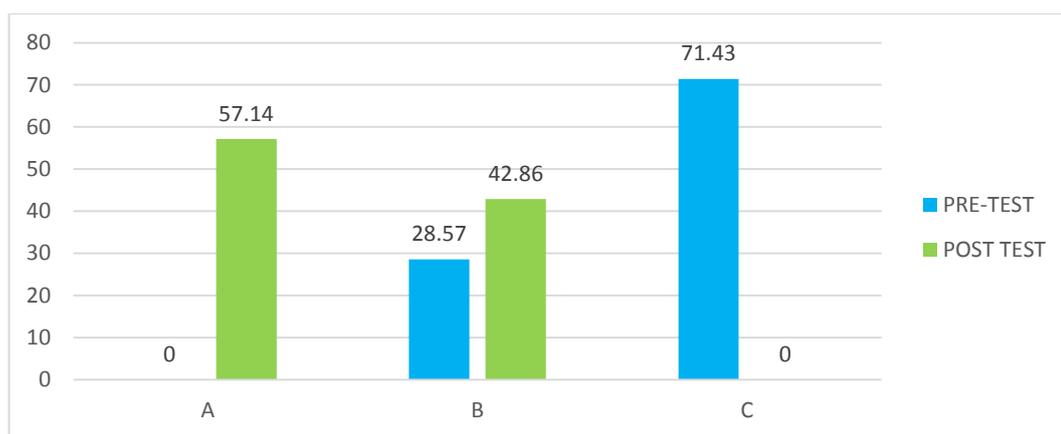
Figura 2. Porcentaje de estudiantes de acuerdo a la calificación obtenida en la dimensión Autocontrol

En la Tabla 2 y Figura 2 se observa que de acuerdo a la evaluación de la dimensión Autocontrol, en el pre test se tiene que el 42.86% de los estudiantes figuran “En inicio” y el 57.14% figura “En proceso”. Una vez aplicado los juegos recreativos, en el post test se muestra que, el 28.57% de los estudiantes califican “En proceso” y el 71.43% califican en “Logro previsto”.

*Tabla 3.* Número de estudiantes según la calificación obtenida en la dimensión empatía.

Calificación	Pre - test		Post - test	
	Número de estudiantes	Porcentaje	Número de estudiantes	Porcentaje
A	0	0	8	57.14
B	4	28.57	6	42.86
C	10	71.43	0	0
<b>TOTAL</b>	14	100	14	100

Nota: Elaborado por el investigador



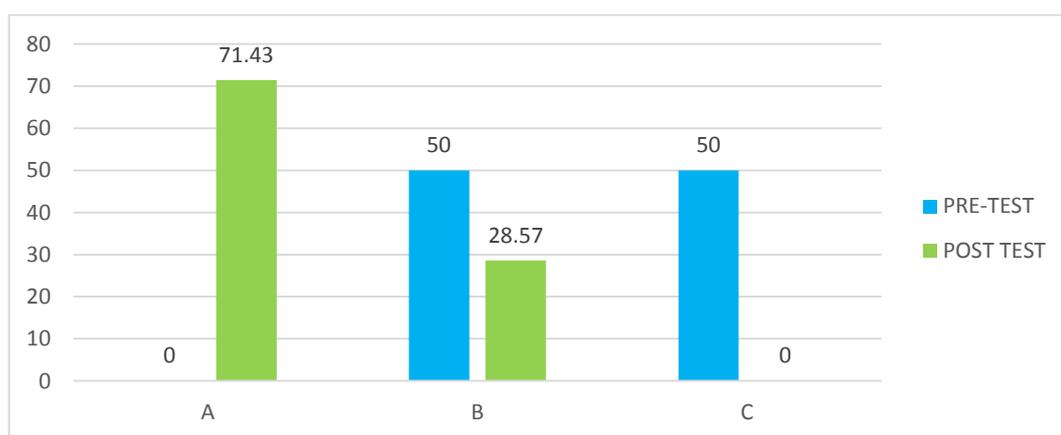
*Figura 3.* Porcentaje de estudiantes de acuerdo a la calificación obtenida en la dimensión empatía

En la Tabla 3 y Figura 3 se observa que de acuerdo a la evaluación de la dimensión Empatía, en el pre test se tiene que el 71.43% de los estudiantes figuran “En inicio” y el 28.57% figuran “En proceso”. Una vez aplicado los juegos recreativos, en el post test se muestra que, el 42.86% de los estudiantes califican “En proceso” y el 57.14% califican en “Logro previsto”.

*Tabla 4.* Número de estudiantes según su calificación de Inteligencia emocional.

Calificación	Pre - test		Post - test	
	Número de estudiantes	Porcentaje	Número de estudiantes	Porcentaje
A	0	0.00	10	71.43
B	7	50.00	4	28.57
C	7	50.00	0	0.00
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>14</b>	<b>100</b>

Nota: Elaborado por el investigador



*Figura 4.* Porcentaje de estudiantes de acuerdo su calificación de Inteligencia Emocional

En la Tabla 4 y Figura 4 se observa que de acuerdo a la evaluación de la inteligencia emocional de los estudiantes se tiene que, en el pre test se observó que el 50% de los estudiantes figuran “En inicio” y el 50% figuran “En proceso”. Una vez aplicado los juegos recreativos, en el post test se muestra que, el 28.57% de los estudiantes califican “En proceso” y el 71.43% califican en “Logro previsto”.

Seguidamente, se procedió a evaluar las hipótesis y se obtuvo los siguientes resultados:

Para el contraste de la *Hipótesis general*, “Los juegos cooperativos influyen de manera positiva y significativa en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular John Nash Juliaca en el año escolar 2021”, se aplicó la prueba estadística T para muestras relacionadas.

*Hipótesis estadística:*

$$H_0: \mu_{\text{pre-test}} = \mu_{\text{post-test}}$$

$$H_a : \mu_{\text{pre-test}} \neq \mu_{\text{post-test}}$$

*Nivel de significancia:*

$$\alpha = 0.05.$$

*Prueba estadística:*

Tabla 5. Prueba t para el contraste de la hipótesis general.

Prueba	T calculado	P calculado
Prueba T para diferencia de medias en muestras relacionadas.	T = -10.67	8.436E-8

Nota: Elaborado por el investigador

*Decisión:*

Como P calculado es menor a 0.05 se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_a$ . Lo que significa que existe diferencias significativas entre las calificaciones obtenidas en el pre test y el post test.

Finalmente, acorde a la hipótesis general, se afirma que el incremento de la calificación obtenida en el post test, que evaluó la inteligencia emocional, es producto de la influencia positiva que ejercieron los juegos recreativos en los niños.

Para el contraste de la *hipótesis específica 1*, “Los juegos cooperativos influyen de manera positiva y significativa en el desarrollo del autoconocimiento de los menores de 4 y 5 años de edad.”, se aplicó la prueba estadística T para muestras relacionadas.

*Hipótesis estadística:*

$$H_0: \mu_{\text{pre-test}} = \mu_{\text{post-test}}$$

$$H_a : \mu_{\text{pre-test}} \neq \mu_{\text{post-test}}$$

*Nivel de significancia:*

$$\alpha = 0.05.$$

*Prueba estadística:*

*Tabla 6.* Prueba t para el contraste de la hipótesis específica 1.

<b>Prueba</b>	<b>T calculado</b>	<b>P calculado</b>
Prueba T para diferencia de medias en muestras relacionadas.	T = -5.08	0.0002117

Nota: Elaborado por el investigador

*Decisión:*

Como P calculado es menor a 0.05 se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_a$ . Lo que significa que existe diferencias significativas entre las calificaciones obtenidas en el pre test y el post test.

Finalmente, acorde a la hipótesis específica 1 se afirma que, el incremento de la calificación obtenida en el post test, que evaluó la dimensión autoconocimiento, es producto de la influencia positiva que ejercieron los juegos recreativos en los niños.

Para el contraste de la *hipótesis específica 2*, “Los juegos cooperativos influyen de manera positiva y significativa en el desarrollo del autocontrol de los menores de 4 y 5 años de edad.”, se aplicó la prueba estadística T para muestras relacionadas.

*Hipótesis estadística:*

$$H_0: \mu_{\text{pre-test}} = \mu_{\text{post-test}}$$

$$H_a : \mu_{\text{pre-test}} \neq \mu_{\text{post-test}}$$

*Nivel de significancia:*

$$\alpha = 0.05.$$

*Prueba estadística:*

*Tabla 7.* Prueba t para el contraste de la hipótesis específica 2.

<b>Prueba</b>	<b>T calculado</b>	<b>P calculado</b>
Prueba T para diferencia de medias en muestras relacionadas.	T = -11.7757	2.619E-8

Nota: Elaborado por el investigador

*Decisión:*

Como P calculado es menor a 0.05 se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_a$ . Lo que significa que existe diferencias significativas entre las calificaciones obtenidas en el pre test y el post test.

Finalmente, acorde a la hipótesis específica 2 se afirma que, el incremento de la calificación obtenida en el post test, que evaluó la dimensión autocontrol, es producto de la influencia positiva que ejercieron los juegos recreativos en los niños.

Para el contraste de la *hipótesis específica 2*, “Los juegos cooperativos influyen de manera positiva y significativa en el desarrollo de la empatía de los menores de 4 y 5 años de edad.”, se aplicó la prueba estadística T para muestras relacionadas.

*Hipótesis estadística:*

$$H_0: \mu_{\text{pre-test}} = \mu_{\text{post-test}}$$

$$H_a : \mu_{\text{pre-test}} \neq \mu_{\text{post-test}}$$

*Nivel de significancia:*

$$\alpha = 0.05.$$

*Prueba estadística:*

*Tabla 8.* Prueba t para el contraste de la hipótesis específica 3.

<b>Prueba</b>	<b>T calculado</b>	<b>P calculado</b>
Prueba T para diferencia de medias en muestras relacionadas.	T = -10.2616	1.33236E-7

Nota: Elaborado por el investigador

*Decisión:*

Como P calculado es menor a 0.05 se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_a$ . Lo que significa que existe diferencias significativas entre las calificaciones obtenidas en el pre test y el post test.

Finalmente, acorde a la hipótesis específica 3 se afirma que, el incremento de la calificación obtenida en el post test, que evaluó la dimensión empatía, es producto de la influencia positiva que ejercieron los juegos recreativos en los niños.

## Capítulo V. Discusión

La presente investigación, mediante un diseño cuasiexperimental, mostró que los juegos cooperativos, influyen en la inteligencia emocional de los niños y niñas, corroborando lo mostrado por Montilla (2009), quien mediante un análisis cuasiexperimental demostró que los juegos cooperativos mejoran las relaciones interpersonales de los menores, también observó que la escases de valores como el respeto, la tolerancia y la cooperación. Asimismo, se confirma lo mencionado por Haro (2019) en su estudio correlacional, halló que los juegos cooperativos influyen inversamente en las agresivas emociones de los niños de tercero de primaria. Igualmente lo afirmado por Chavieri (2017) y Guerra (2019), demostraron que estos juegos se asocian significativamente a las habilidades sociales, parte de la inteligencia emocional, en niños de 4 años.

La calificación de la inteligencia emocional fue analizada mediante las dimensiones: Autoconocimiento, autocontrol y empatía, los cuales mostraron inicialmente que el 50% califica en una escala de inicio, el 50% en proceso, pre test, similar a lo manifestado por Villagra (2017) quien también demostró que luego de aplicar los juegos cooperativos las calificaciones se elevaron a niveles satisfactorios, que en esta investigación es que el 71.43% alcanzaron los logros previstos y el 28.57% aún están en proceso. La inteligencia emocional es un factor importante para que el niño se desenvuelva adecuadamente en su entorno y esto le sirva para que alcance sus metas objetivas. Académicamente es de suma importancia tal como lo demuestra Quiñones (2017) quien lo asoció significativamente con

rendimiento académico, también esta inteligencia influye beneficiosamente en las habilidades sociales (Montilla, 2009; Guerra, 2019), control de agresividad (Haro, 2019) y los rasgos de personalidad (Chávez, 2020).

Entonces resulta saludable incentivar la inteligencia emocional de los menores para que se puedan desarrollar integralmente (Calle y Méndez, 2019).

## Conclusiones.

PRIMERA. El estudio desarrollado demuestra que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional de los menores de 4 y 5 años de la I.E.P. John Nash de Juliaca, evidenciando que inicialmente en el pre test las el 50% califica en una escala de inicio y el 50% en proceso, luego de aplicar los juegos cooperativos las calificaciones se elevaron, mostrando que el 71.43% alcanzaron los logros previstos y el 28.57% aún están en proceso. Se analizó la diferencia significativa de esta calificaciones mediante la prueba T para muestras pareadas ( $p = 8.436E-8$ )

SEGUNDO. En la dimensión autoconocimiento, en el pre test, se observó que el 50% de los niños obtuvo una calificación en inicio, el 21.43% en proceso y el 28.57 en logro previsto, luego de aplicar los juegos cooperativos las calificaciones se elevaron mostrando que el 42% está en proceso y el 57.14% alcanzó los logros previstos. Se analizó la diferencia significativa de estas calificaciones mediante la prueba T para muestras pareadas ( $p=0.0002117$ )

TERCERO. En la dimensión autocontrol, en el pre test, se observó que el 42.86% de los niños obtuvo una calificación en inicio y el 57.14% en proceso, luego de aplicar los juegos cooperativos las calificaciones se elevaron mostrando que el 28.57% está en proceso y el 71.43% alcanzó los logros previstos. Se analizó la diferencia significativa de estas calificaciones mediante la prueba T para muestras pareadas ( $p=2.619E-8$ )

CUARTO. En la dimensión empatía, en el pre test, se observó que el 71.43% de los niños obtuvo una calificación en inicio y el 28.57% en proceso, luego de aplicar los juegos cooperativos las calificaciones se elevaron mostrando que el 42.86% está en proceso y el 57.14% alcanzó los logros previstos. Se analizó la diferencia significativa de estas calificaciones mediante la prueba T para muestras pareadas ( $p=1.33236E-7$ )

## **Recomendaciones.**

- A las instituciones educativas iniciales incentivar el uso de juegos cooperativos para fortalecer la inteligencia emocional de sus estudiantes.
- A los maestros fortalecer las habilidades emocionales de los niños y niñas para que logren alcanzar sus objetivos y se desenvuelvan mejor en sus entornos.
- A los padres, incentivar los valores éticos en sus menores hijos hacia los demás para construir un mejor sociedad.
- A la comunidad trabajar empáticamente entre todos para alcanzar objetivos comunes.

## Bibliografía.

- Álava, S. (2021). *guiainfantil*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/problemas-emocionales-de-los-ninos/>
- Ardila, R. (2011). Inteligencia. ¿Qué sabemos y qué nos falta por investigar? *Revista de la Academia Colombiana de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales*, 97-103.
- Azpiazu, L., Esnaola, I., y Sarasa, M. (2015). Capacidad predictiva del apoyo social en la inteligencia emocional de adolescentes. *Revista European Journal of Education and Psychology*, 8.
- Azzarito, L., Solmon, M. A., & Harrison, L. (2006). '... If I had a choice, I would ...' A feminist poststructuralist perspective on girls. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 77, 222–239.
- Bedoya, M. N. (1990). El juego como recurso didáctico: una reflexión educativa. *Tabanque: Revista Pedagógica*, (6), 113-122.
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida [Emotional education and basic life competencies]. *Revista de Investigación Educativa*, 21, 7–43.
- Callacando M. y Yunga J. (2019). El aprendizaje cooperativo y el rendimiento académico del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Gran Colombia” durante el periodo lectivo 2018 - 2019, de la Universidad Central del Ecuador, Facultad de Filosofía, Quito, 2019.
- Calle J. y Méndez K. (2019). Inteligencia emocional en estudiantes de la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca, de la Universidad de Cuenca, Ecuador.
- Chavieri M. (2017). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Universidad Cesar Vallejo. Trujillo, Perú.
- Condori, P. (2019). Inteligencia emocional y su eficacia en el desempeño docente en Facultad de Ingenierías y Ciencias Puras de la

- Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez en el año 2018, de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, Juliaca – Perú.
- Diener, E., Oishi, S., & Lucas, R. E. (2009). Subjective well-being: The science of happiness and life satisfaction. In S. J. Lopez & C. R. Snyder (Eds.), *Oxford handbook of positive psychology* (2nd ed., pp. 187–194). New York, NY: Oxford University Press
- Diener, E., Oishi, S., & Lucas, R. E. (2009). Subjective well-being: The science of happiness and life satisfaction. In S. J. Lopez & C. R. Snyder (Eds.), *Oxford handbook of positive psychology* (2nd ed., pp. 187–194). New York, NY: Oxford University Press
- Epstein, S. (1984). Controversial Issues in Emotion Theory, in *Review of Personality and Social Psychology: Emotions, Relationships, and Health*, P. Shaver (ed.), Sage Publications, Beverly Hills, pp. 64-88.
- Española, R. A. (2001). *Juegos cooperativos*.
- Etxebeste, J. (2012). *A` cloche-pied. Les jeux sportifs traditionnels et la socialisation des enfants basques [Hopping on one leg. Traditional sporting games and Basque children's socialization]*. Sarrebruck, Germany: Editions Universitaires Europeennes.
- Extremera, N., y Fernández-Berrocal, P. (2005). Inteligencia emocional y diferencias individuales en el meta-conocimiento de los estados emocionales: una revisión de los estudios con el trait meta-moodscale. *Ansiedad y Estrés*, 11, 101-122.
- Eysenck, W. (1985). *Personalidad y diferencias individuales: Un enfoque de la ciencia natural*. New York: Plenum Press.
- Feldman, R. (2006) *Psicología con aplicaciones en países de habla hispana*, México Df: cGraw-Hill.
- Fernández y Rio. (2006). *Vínculos escolares. Relación profesor alumno*.
- Fernández, P. y Extremera, N. (2005). La inteligencia emocional y la educación de las mociones desde el modelo de Mayer y Salovey. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 71. [http://emotional.intelligence.uma.es/documentos/modelo\\_de\\_mayer\\_salovey.pdf](http://emotional.intelligence.uma.es/documentos/modelo_de_mayer_salovey.pdf)

- Ferrando, M. (2006). Creatividad e inteligencia emocional: un estudio empírico con alumnos de altas habilidades. Tesis Doctoral. Servicio de publicaciones de la Universidad de Murcia, España.
- García Bengoechea, E. G., Sabiston, C. M., Ahmed, R., & Farnoush, M. (2010). Exploring links to unorganized and organized physical activity during adolescence: The role of gender, socio-economic status, weight status, and enjoyment of physical education. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 81, 7–16.  
doi:10.1080/02701367.2010.10599623
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind*, Basic Books, New York.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. New York, NY: Basic Books.
- Giraldo, J. (2006). *Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen*. Océano Ámbar
- Goffman, E. (1967). *Interaction ritual: Essays on face-to-face behavior*. Garden City, NY: Doubleday.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. Barcelona: Kairós.
- Goleman, D. (1995). Universidad Politécnica de Valencia. Universidad Politécnica de Valencia:  
<https://www.upv.es/contenidos/SIEORIEN/infoweb/sieorien/info/869054C>
- Goleman, D. (1998). *La práctica de la inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Guamaní J. (2017). *Inteligencia emocional y personalidad en estudiantes universitarios*. (Tesis, Ecuador: UTA).
- Guerra, P. (2019). *Juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1143 "Semillitas del Saber" San Luis, 2018*.
- Haro, W. (2019). *Relación entre los juegos cooperativos y la agresividad en los niños de tercer grado de primaria de una institución educativa de El Porvenir, 2018*. Universidad Cesar Vallejo. Trujillo, Perú.

- Izard, C.E., y Ackerman, B.P. (2000). Motivational, organizational, and regulatory functions of discrete emotions. En M. Lewis y J. Haviland-Jones (Eds.), *Handbook of Emotions*, 2da. Ed. (pp. 253–322). New York: Guilford Press.
- Johnson. (1981). *Actividades Lúdicas*. Obtenido de *Actividades Lúdicas*.
- Lazarus, R. S. (1991). *Emotion and adaptation*. New York, NY: Oxford University Press.
- López Cassá, É. (2013). Bases didácticas de la educación emocional: un enfoque práctico. En R. Bisquerra, & (Coord.), *Educación emocional propuestas para educadores y familias 2º Edición* (pág. 79). Sevilla: DESCLÉE DE BROUWER, S.A.
- Macías, A., Gutiérrez, C., Carmona, F., & Crespillo, D. (2016). Relación de la inteligencia emocional y la calidad de vida profesional con la consecución de objetivos laborales en el distrito de atención primaria Costa del Sol.
- Mauss, M. (1979). *Sociology and psychology essays*. London, England: Routledge.
- Oliveras, P. (1998, p.1). Los juegos cooperativos. (Pérez Oliveras, Ed.).
- Parlebas, P. (1981). Contribution a` un lexique commenté´ en science de l’action motrice [Contribution to an annotated vocabulary on the science of motor action]. Paris, France: National Institute of Physical Education and Sport (INSEP).
- Quiñonez K. (2018). El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de educación inicial subnivel I paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato” de la Universidad Técnica de Ambato, Ambato - Ecuador 2017 -2018.
- Quiñonez, L. (2017). *Inteligencia emocional y rendimiento académico de los estudiantes de la escuela profesional de educación secundaria*, 2016. Universidad Nacional del Altiplano. Puno, Perú.
- Salmerón, P. (2017). Evolución de los conceptos sobre Inteligencia planteamientos actuales de la inteligencia emocional para la

orientación educativa. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal.

Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, cognition and personality*, 9(3), 185-211.

Salovey, P., Mayer, J. D., Goldman, S. L., Turvey, C., y Palfai, T. P. (1997). Atención emocional, claridad y reparación: explorando la inteligencia emocional usando el rasgo de la escala del estado de ánimo. En J. W. Pennebaker (Ed.), *Emotion*.

Salovey, P., y Mayer, J. D. (1990). Inteligencia emocional. *Imaginación, Cognición y personalidad*, 9, 185-255.

Suits, B. (1978). *The grasshopper: Games, life and utopia*. Toronto, ON, Canada: University of Toronto Press

Velázquez; Murrieta, Morales; Carbonero; Prat y Ventura; (2004; 2014; 2014;). Enseñanza de los deportes utilizando como medios los modelos horizontales comprensivos.

Vidal Díaz, D. (2002, p. 14). Diseño y elaboración de cuestionarios para la investigación comercial. Madrid: GRAFOS S.L.

Vossen, D. (2004). The nature and classification of games. *Avante*, 10(1), 55–68.

Vygotsky. (1924). *Actividades Lúdicas*. Obtenido de *Actividades Lúdicas: teorías de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos*.