

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



T E S I S

**Juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional en infantes
de 4 años de una Institución Educativa, JN “Santa Rosa de Lima”
Cerro de Pasco, 2024**

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación Inicial

Autores:

Bach. Zarei Ruth CUELLAR TICSE

Bach. Liz Mariella LAUREANO ZELADA

Asesor:

Dr. Martha Nelly LOZANO BUENDIA

Cerro de Pasco - Perú - 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



T E S I S

**Juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional en infantes
de 4 años de una Institución Educativa, JN “Santa Rosa de Lima”
Cerro de Pasco, 2024**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Nancy Marivel CUYUBAMBA ZEVALLOS
PRESIDENTE

Mg. Cecilia PEREZ SANTIVAÑEZ
MIEMBRO

Mg. Marianela Susana NEIRA LOPEZ
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 213 – 2025

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

CUELLAR TICSE, Zarai Ruth y LAUREANO ZELADA, Liz Mariella

Escuela de Formación Profesional:

Educación Inicial

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años de una Institución Educativa, JN “Santa Rosa de Lima” Cerro de Pasco, 2024

Asesor:

Martha Nelly LOZANO BUENDIA

Índice de Similitud:

2%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity

Cerro de Pasco, 14 de noviembre del 2025.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Teófilo Felix FAU
20754825046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 14.11.2025 17:43:39 -05:00

DEDICATORIA

Con profundo amor y gratitud a nuestras familias, quienes han sido nuestro pilar y sostén en todo momento.

A nuestros padres, por inculcarnos los valores del esfuerzo, la perseverancia y la responsabilidad; y por confiar en nosotras incluso en los momentos más difíciles.

A los infantes de la Institución Educativa Inicial “Santa Rosa de Lima”, cuya alegría y espontaneidad inspiraron cada paso de esta investigación.

Finalmente, a nosotras mismas, por no rendirnos y por demostrar que, con compromiso y vocación, todo objetivo puede alcanzarse.

Zarai y Liz.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darnos salud, sabiduría y fortaleza para culminar esta etapa académica.

A nuestras familias, quienes han sido un apoyo constante con su amor incondicional y motivación permanente.

A los docentes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, quienes con su guía académica y orientación pedagógica han contribuido significativamente a nuestra formación profesional.

A la directora, docentes y padres de familia del Jardín “Santa Rosa de Lima”, por permitirnos desarrollar nuestra investigación en un ambiente de colaboración y respeto.

Gracias por confiar en nosotras y en la importancia del juego cooperativo en la formación emocional de los más pequeños.

RESUMEN

En esta tesis, el objetivo fue determinar cómo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años. Para ello, la metodología fue tipo básica, de nivel explicativo, diseño pre experimental y se consideró como muestra a 25 infantes, usando la ficha de observación para el acopio de datos. Los resultados señalaron que, al comparar los porcentajes del pretest y postest evidenciaron mejoras significativas tras la aplicación de juegos cooperativos. En autoconocimiento, antes del tratamiento el 56% presentaban un nivel inadecuado y ningún niño alcanzaba un nivel adecuado; sin embargo, tras la intervención, el 92% logró un desarrollo adecuado. Respecto a autorregulación, inicialmente el 64% se encontraba en nivel inadecuado, pero después de los juegos cooperativos, el 84% alcanzó el nivel adecuado. En cuanto a motivación, el 76% inició en nivel inadecuado, mientras que luego de la intervención el 84% se ubicó en nivel adecuado. En empatía, el 60% tenía un nivel inadecuado, mientras que tras el tratamiento el 84% demostró un adecuado desarrollo empático. A nivel del desarrollo socioemocional pasó de un 68% de infantes con nivel inadecuado a un 96% con nivel adecuado, confirmando la eficacia de los juegos cooperativos. En conclusión, los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años de la Institución Educativa, JN "Santa Rosa de Lima" Cerro de Pasco, 2024 (sig.=0.000 y Z = -4.463).

Palabras clave: Juegos cooperativos, desarrollo sociemocional, autoconocimiento, autorregulación, motivación y empatía.

ABSTRACT

In this thesis, the objective was to determine how cooperative games influence socioemotional development in 4-year-olds. The methodology used was basic, explanatory, and pre-experimental. The sample consisted of 25 children, using an observation sheet for data collection. The results indicated that, when comparing the pretest and posttest percentages, significant improvements were evident after the application of cooperative games. Regarding self-knowledge, before treatment, 56% presented an inadequate level and no children reached an adequate level; however, after the intervention, 92% achieved adequate development. Regarding self-regulation, 64% were initially at an inadequate level, but after cooperative games, 84% reached the adequate level. Regarding motivation, 76% started at an inadequate level, while after the intervention, 84% reached an adequate level. In empathy, 60% had an inadequate level, while after treatment, 84% demonstrated adequate empathic development. Regarding socioemotional development, the percentage of children with inadequate empathy increased from 68% to 96% with adequate empathy, confirming the effectiveness of cooperative games. In conclusion, cooperative games significantly influence the socioemotional development of 4-year-olds at the JN "Santa Rosa de Lima" Educational Institution, Cerro de Pasco, 2024 (sig. = 0.000 and $Z = -4.463$).

Keywords: Cooperative games, socioemotional development, self-awareness, self-regulation, motivation, and empathy.

INTRODUCCIÓN

En la Institución Educativa JN "Santa Rosa de Lima", los infantes de 4 años no consiguen desarrollar su autoconocimiento, autorregulación emocional, motivación para aprender y empatizar con sus demás compañeros. A razón de que la didáctica usada no incorpora juegos cooperativos a través de actividades de cooperación, participación y recreación para promover y consolidar las emociones en los infantes y como identificarlas, así como en su entorno social. A pesar de que, este tipo de acciones se encargan de promover procesos que facilitan el apoyo mutuo, desarrollo de buenos sentimientos, cooperación y colaboración. Dicha situación demanda que identifiquen un motivo en común para mejorar los vínculos humanos en el entorno social, buscando el cambio colectivo e individual, fortaleciendo las destrezas y transformando actitudes. Así pues, este tipo de juegos facilitan la valoración de las personas en un grupo, denotando diversas capacidades (Cerdas, 2013).

En base a lo expuesto, se pretende dar solución a la interrogante de:

¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años de una Institución Educativa, JN "Santa Rosa de Lima" Cerro de Pasco, 2024? Cuyo objetivo fue determinar cómo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años de la Institución Educativa, JN "Santa Rosa de Lima" Cerro de Pasco, 2024. Para ello, la metodología empleada es de tipo básica, de nivel explicativo, diseño pre experimental y considera como muestra a 25 infantes, usando la ficha de observación para el acopio de datos. Y, llegar a confirmar que: Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024.

En ese sentido, la tesis se estructura del siguiente modo: CAPÍTULO I, detalla la problemática identificada, los fines, la justificación y limitaciones halladas. CAPÍTULO II, exterioriza el marco teórico de las

variables, los antecedentes e hipótesis. CAPÍTULO III, explica la metodología usada. CAPÍTULO IV, exterioriza los resultados y la discusión de los mismos. Finalizando con las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

Las autoras.

ÍNDICE

Página.

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

INDICE DE TABLAS

INDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y determinación del problema.....	1
1.2.	Delimitación de la investigación.....	3
1.3.	Formulación del problema.....	3
1.3.1.	Problema general.....	3
1.3.2.	Problemas específicos.....	3
1.4.	Formulación de objetivos.....	3
1.4.1.	Objetivo general.....	4
1.4.2.	Objetivos específicos.....	4
1.5.	Justificación de la investigación.....	4
1.6.	Limitaciones de la investigación.....	5

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes del estudio.....	6
2.2.	Bases teóricas – científicas.....	10
2.2.1.	Juegos cooperativos.....	10
2.2.2.	Desarrollo socioemocional.....	14
2.2.3.	Teoría sobre juegos cooperativos.....	19
2.2.4.	Teoría sobre desarrollo socioemocional.....	19
2.3.	Definición de términos básicos.....	20
2.4.	Formulación de hipótesis.....	21
2.4.1.	Hipótesis general.....	21
2.4.2.	Hipótesis específicas.....	21
2.5.	Identificación de variables.....	22

2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	23
------	---	----

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de investigación.....	24
3.2.	Nivel de investigación.....	24
3.3.	Métodos de investigación	24
3.3.1.	Método general.....	24
3.3.2.	Métodos específicos	25
3.4.	Diseño de investigación.....	25
3.5.	Población y muestra.....	25
3.5.1.	Población.....	25
3.5.2.	Muestra.....	26
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	26
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	26
3.9.	Tratamiento estadístico	27
3.10.	Orientación ética filosófica y epistémica	27

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo.....	28
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados	29
4.2.1.	Resultados comparativos del pre y pos test	30
4.3.	Prueba de hipótesis	39
4.3.1.	Hipótesis general	41
4.3.2.	Hipótesis específicas.....	42
4.4.	Discusión de resultados.....	46

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

INDICE DE TABLAS

	Página.
Tabla 1 Operacionalización de variables	23
Tabla 2 Baremos de las dimensiones y variable	29
Tabla 3 Hallazgos de frecuencia sobre el desarrollo emocional en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos.....	30
Tabla 4 Hallazgos de frecuencia sobre el autoconocimiento en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos.....	31
Tabla 5 Hallazgos de frecuencia sobre la autorregulación en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos.....	33
Tabla 6 Hallazgos de frecuencia sobre la motivación en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos	35
Tabla 7 Hallazgos de frecuencia sobre la empatía en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos	37
Tabla 8 Prueba de normalidad del Pre - test.....	40
Tabla 9 Prueba de normalidad del Pos - test	40
Tabla 10 Prueba de rangos – Desarrollo Socioemocional	41
Tabla 11 Z de Wilcoxon de la Hipótesis General	42
Tabla 12 Prueba de rangos – Autocnacimiento	43
Tabla 13 Z de Wilcoxon de la 1ra Hipótesis Específica.....	43
Tabla 14 Prueba de rangos – Autorregulación.....	44
Tabla 15 Z de Wilcoxon de la 2da Hipótesis Específica.....	44
Tabla 16 Prueba de rangos – Motivación.....	45
Tabla 17 Z de Wilcoxon de la 3ra Hipótesis Específica.....	45
Tabla 18 Prueba de rangos – Empatía	46
Tabla 19 Z de Wilcoxon de la 4ta Hipótesis Específica.....	46

INDICE DE FIGURAS

	Página.
Figura 1 Grafica de barras porcentuales sobre el desarrollo emocional en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos	30
Figura 2 Grafica de barras porcentuales sobre el autoconocimiento en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos	32
Figura 3 Grafica de barras porcentuales sobre la autorregulación en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos	34
Figura 4 Grafica de barras porcentuales sobre la motivación en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos.....	36
Figura 5 Grafica de barras porcentuales sobre la empatía en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos.....	38

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

A nivel internacional, se identifica el gran cambio existente en el modo de sentir, cooperar, aprender e interactuar en la sociedad, dichos aspectos surgen desde la etapa de la primera infancia, cobrando relevancia el tipo de enseñanza desarrollada por los profesionales de la educación inicial. Ya que el ser humano es por naturaleza un ser social que trabaja y aprende de forma cooperativa; por ende, como solución al escaso desarrollo socioemocional, se plantea la necesidad de implementar juegos cooperativos como estrategia de enseñanza, ya que incorpora procesos de enseñanza a través de la diversión, empatía y colaboración (Flores y otros, 2023).

Los juegos cooperativos se encargan de promover procesos que facilitan el apoyo mutuo, desarrollo de buenos sentimientos, cooperación y colaboración. Dicha situación demanda que identifiquen un motivo en común para mejorar los vínculos humanos en el entorno social, buscando el cambio colectivo e individual, fortaleciendo las destrezas y transformando actitudes. Así pues, este tipo de juegos facilitan la valoración de las personas en un grupo, denotando diversas capacidades (Cerdas, 2013). En ese sentido, permite a los seres humanos entender que es lo que quieren,

lo qué sienten, quienes son y qué es lo que deben esperar al interactuar en el espacio social con las demás personas. Ello, implica conocer sobre sí mismos y cómo ello, permitirá que consigan mantener y fijar vínculos sociales con asertividad. Por ello, demanda la importancia de que, se logre la regulación y reconocimiento de emociones al interactuar, en base a la interacción social cotidiana, promoviendo el desarrollo socioemocional (Cuadros, 2021).

A nivel nacional, en Huancayo, Cáceres e Ibarra (2023) analizaron que, al aplicar juegos cooperativos se logra mejorar la comprensión emocional en infantes. Pues, los juegos cooperativos inciden de forma positiva en el desarrollo socioemocional. Por su lado, Alva (2022) en Chimbote, analizó y verificó que el juego viene a ser una herramienta utilizable para fomentar nuevos saberes en los infantes. Por tanto, el juego permite el desarrollo socioemocional en infantes. Y, Taype (2021) en Cuzco, identificó que la aplicación de los juegos cooperativos permiten el desarrollo del aspecto interpersonal en infantes, así como en el rendimiento académico. Aseverando que, los juegos cooperativos inciden directamente en el desarrollo socioafectivo.

Lo anteriormente mencionado se fundamenta en lo estipulado por el enfoque psicopedagógico, enfocando la gran relevancia de fomentar las distintas destrezas sociales y emocionales en la etapa de la infancia. A través, de didácticas que consigan la interacción social, emocional y cognitivo del infante, todo ello en la adquisición de nuevos saberes en el proceso de enseñanza. Es así que, aplicar juegos cooperativos de forma aludica permite comprender desafíos sociales y emocionales, lo cual debe ser a través de un actuar equilibrado y sano (Mendoza et al., 2024).

A nivel local, en Pasco, dentro de Institución Educativa JN "Santa Rosa de Lima", se identifica que los infantes de 4 años no consiguen desarrollar su autoconocimiento, autorregulación emocional, motivación para aprender y empatizar con sus demás compañeros. Por ello, este estudio cobra relevancia, para certificar la efectividad de los juegos cooperativos a través de actividades de cooperación,

participación y recreación para promover y consolidar las emociones en los infantes y como identificarlas, así como en su entorno social. Por ende, el estudio pretende dar respuesta a la siguiente interrogante: ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024?

1.2. Delimitación de la investigación

Se delimitó este análisis en la Institución Educativa JN "Santa Rosa de Lima", ubicada en Cerro de Pasco.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años de una Institución Educativa, JN "Santa Rosa de Lima" Cerro de Pasco, 2024?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autoconocimiento en infantes de 4 años de la Institución Educativa, JN "Santa Rosa de Lima" Cerro de Pasco, 2024?
- ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autorregulación en infantes de 4 años de la Institución Educativa, JN "Santa Rosa de Lima" Cerro de Pasco, 2024?
- ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la motivación en infantes de 4 años de la Institución Educativa, JN "Santa Rosa de Lima" Cerro de Pasco, 2024?
- ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la empatía en infantes de 4 años de la Institución Educativa, JN "Santa Rosa de Lima" Cerro de Pasco, 2024?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar cómo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años de la Institución Educativa, JN “Santa Rosa de Lima” Cerro de Pasco, 2024.

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar cómo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autoconocimiento en infantes de 4 años de la Institución Educativa, JN “Santa Rosa de Lima” Cerro de Pasco, 2024.
- Determinar cómo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autorregulación en infantes de 4 años de la Institución Educativa, JN “Santa Rosa de Lima” Cerro de Pasco, 2024.
- Determinar cómo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la motivación en infantes de 4 años de una Institución Educativa, JN “Santa Rosa de Lima” Cerro de Pasco, 2024.
- Determinar cómo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la empatía en infantes de 4 años de una Institución Educativa JN “Santa Rosa de Lima” Cerro de Pasco, 2024.

1.5. Justificación de la investigación

Justificación teórica

La data recolectada permitió analizar los constructos analizados para dar un sustento empírico sobre el grado de causalidad entre ambas, de tal modo, generar un nuevo saber con fundamento científico. De este modo, llenar los vacíos teóricos existentes sobre la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional en población infantil, desde una perspectiva psicopedagógica. Ya que, de este modo, se consigue comprender la importancia de desarrollar estrategias de dinámicas lúdicas e innovadoras para captar la atención de los infantes e instaurar nuevos saberes, en función a sus capacidades y habilidades sociales y emocionales.

De este modo, contribuir con teorías ya fundamentadas.

Justificación práctica

El acopio de datos mediante las herramientas, permitió comprender la realidad del nivel de desarrollo socioemocional en los infantes de 4 años de edad de la Institución Educativa JN "Santa Rosa de Lima", ubicada en Cerro de Pasco. Ello, permitió conocer la eficacia de la implementación de juegos cooperativas en el nivel inicial. Por tanto, los/las docentes conseguirán comprender la relevancia de emplear estrategias lúdicas para consolidar habilidades sociales y emocionales en los infantes. Así podrán promover el desarrollo de actividades grupales de forma cooperativa para llegar a la meta de aprendizajes.

Justificación metodológica

La metodología por emplear en el estudio facilitó el acopio de data, a través de un instrumento que fue validado por juicio de expertos y analizado de forma estadística mediante Alpha de Cronbach, verificando su viabilidad y fiabilidad. Así mismo, el uso de actividades pedagógicas permitirá verificar si existe o no un incremento en el desarrollo socioemocional a partir de juegos cooperativos.

1.6. Limitaciones de la investigación

No se hallaron limitaciones.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

Antecedentes Internacionales

Mendoza et al. (2024) realizaron un estudio en la Unidad Educativa “Jardín de Emociones” de Guayaquil con el objetivo de analizar la efectividad de estrategias de intervención en el desarrollo socioemocional infantil. El diseño fue descriptivo y se aplicó en un contexto de educación inicial. Los resultados mostraron que el entorno familiar, la capacitación docente y las estrategias personalizadas incidieron positivamente en la regulación emocional y la interacción social de los infantes. Se concluyó que la colaboración entre escuela y familia fue determinante para consolidar competencias socioemocionales, estableciendo la importancia de programas estructurados que fortalezcan el bienestar integral infantil

Martínez (2023) desarrolló un trabajo en la Universidad Libre de Bogotá con el objetivo de diseñar una estrategia didáctica basada en juegos cooperativos para fortalecer las habilidades interpersonales de estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física. El diseño fue aplicado, con enfoque cuantitativo, y se implementó a través de evaluaciones en distintos cortes

académicos. Los resultados mostraron debilidades iniciales en la competencia de habilidades interpersonales, pero la aplicación de actividades cooperativas mejoró la comunicación, la integración y la resolución de conflictos. Se concluyó que los juegos cooperativos constituyeron una metodología eficaz para potenciar la interacción social y la formación profesional de los futuros docentes

Perugachi (2023) desarrolló un estudio en el Centro de Educación Inicial “Martín González” de Cayambe, Pichincha, con el objetivo de analizar la incidencia de los juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo de infantes de 3 a 5 años. El diseño fue cuantitativo, de tipo descriptivo, con una muestra de 14 docentes y 64 estudiantes, empleando encuestas y fichas de observación. Los resultados evidenciaron que los juegos cooperativos favorecieron la integración, la expresión de sentimientos y la comunicación entre pares. Se concluyó que estas dinámicas potenciaron la convivencia escolar y fortalecieron el desarrollo socioafectivo, confirmando su relevancia como estrategia pedagógica

Veletanga (2021) llevó a cabo una investigación en la Escuela de Educación Básica “Dra. Matilde Hidalgo de Procel” en Loja con el objetivo de determinar si el juego cooperativo desarrollaba la autoestima en infantes de preparatoria. El diseño fue mixto, con alcance descriptivo y correlacional, bajo un esquema preexperimental aplicado a 22 infantes y 3 docentes. Los resultados iniciales mostraron que el 68% de los estudiantes tenían un nivel de autoestima bajo, pero tras la implementación de la propuesta “Me divierto jugando” se redujo al 23%. Se concluyó que los juegos cooperativos fortalecieron significativamente la autovaloración, la confianza y la interacción social de los infantes, confirmando su eficacia como recurso educativo

Cabezas (2021) realizó una investigación en instituciones educativas de Quito con el objetivo de analizar la incidencia de los juegos cooperativos como estrategia metodológica en el desarrollo socioemocional de infantes de 5 a 6 años. El diseño fue bibliográfico-documental dentro de un paradigma sociocrítico, recopilando información teórica y empírica. Los resultados destacaron que la aplicación de juegos cooperativos

generó ambientes armónicos y un aprendizaje significativo, favoreciendo la interacción positiva entre pares y adultos. Se concluyó que estas dinámicas contribuyeron al desarrollo socioemocional al potenciar habilidades, destrezas y competencias fundamentales en la primera infancia

Antecedentes Nacionales

Cáceres e Ibarra (2023) realizaron un estudio en la Institución Educativa N.º 300 de Ocopilla, Huancayo, con el objetivo de determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional de los infantes de 4 años. El diseño fue cuasi experimental, aplicado a una muestra de 47 estudiantes mediante lista de cotejo y análisis estadístico con Chi cuadrada. Los resultados mostraron un incremento significativo en el nivel de desarrollo socioemocional tras la intervención con juegos cooperativos. Se concluyó que estas actividades influyeron positivamente en la convivencia, la expresión emocional y las relaciones interpersonales, estableciendo una base importante para el nuevo estudio.

Alva (2022) desarrolló una monografía en la Universidad Nacional del Santa, en Nuevo Chimbote, con el objetivo de conocer la influencia del juego en el desarrollo socioemocional de los infantes de 5 años. El estudio fue de naturaleza cualitativa y se sustentó en la técnica de recolección bibliográfica investigativa, apoyándose en referentes teóricos de Piaget, Erickson y Bowlby. Los resultados evidenciaron que el juego favoreció la proactividad, la imaginación, la creatividad, el lenguaje, la comunicación y la socialización de los infantes, además de resaltar el rol fundamental de la familia en este proceso. Se concluyó que el juego constituye una herramienta pedagógica esencial para promover el desarrollo socioemocional en la educación inicial, aportando bases sólidas para futuras investigaciones en el mismo campo.

Choquehuanca y Quispe (2022) llevaron a cabo una investigación en la Institución Educativa Particular John Nash de Juliaca con el propósito de determinar la influencia de los juegos cooperativos en la

inteligencia emocional de infantes y niñas de 4 y 5 años. El diseño fue cuasi experimental, aplicándose pretest y postest a un grupo de 14 estudiantes, analizados con la prueba t de Student. Los resultados demostraron que después de las sesiones de juegos cooperativos la mayoría alcanzó un nivel alto en inteligencia emocional. Se concluyó que la estrategia fortaleció dimensiones como autoconocimiento, autocontrol y empatía, relación que resulta pertinente para el presente trabajo.

Taype (2021) desarrolló una investigación en la I.E.I. N.º 977 de Ccollpapampa, Lircay, Huancavelica, con el objetivo de establecer la relación entre los juegos cooperativos y el desarrollo socioafectivo en infantes de 5 años. El diseño fue cuasi experimental y se trabajó con una muestra de estudiantes a quienes se aplicaron instrumentos de observación. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en la cooperación, la regulación afectiva y la interacción social de los participantes. Se concluyó que los juegos cooperativos constituyeron una estrategia metodológica eficaz para fortalecer el desarrollo socioafectivo infantil, lo que respalda el enfoque del presente estudio.

Antecedentes Locales

Angulo y Fabian (2024) desarrollaron un estudio en la Institución Educativa Inicial San José de Pozuzo, con el objetivo de determinar la relación entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años. El diseño fue no experimental, de nivel correlacional y transversal, con una muestra de 23 infantes a quienes se aplicaron fichas de observación elaboradas y validadas por expertos, alcanzando un alfa de Cronbach de 0,87. Los resultados mostraron una correlación positiva y significativa entre la práctica de juegos educativos y el desarrollo de las emociones, específicamente en dimensiones como autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales. Se concluyó que la implementación de

juegos educativos promovió de manera efectiva el fortalecimiento de las competencias emocionales en los infantes de esta institución, lo cual respalda el valor pedagógico de su aplicación en educación inicial.

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Juegos cooperativos

Son aquellos juegos que no se enmarcan en perdedores o ganadores, mucho menos en eliminado o excluidos. Dado que, se enfoca en juegos en actividad grupal. De este modo, se consigue instaurar nuevos saberes en los estudiantes, por medio de la cooperación y competencia de forma apropiada (Baquero & Castro, 2022). Es así que, logra diversos beneficios a nivel formativo, siendo:

Figura 1 Beneficios de los juegos cooperativos



Cerdas (2013) señala que, reduce el actuar de modo agresivo en los infantes ya que se concentra en promover actitudes de solidaridad, comunicación, cooperación y sensibilización. Es en ese contexto en que facilita al infante el encuentro con los demás, fomentando la participación de los demás a través de los juegos, superando

obstáculos y desafíos. Además, fomentan oportunidades para el desarrollo de oportunidades sociales a través de la creatividad, trabajo en equipo, comunicación, resolución de problemas, etc.

Los juegos cooperativos se encargan de promover procesos que facilitan el apoyo mutuo, desarrollo de buenos sentimientos, cooperación y colaboración. Dicha situación demanda que identifiquen un motivo en común para mejorar los vínculos humanos en el entorno social, buscando el cambio colectivo e individual, fortaleciendo las destrezas y transformando actitudes. Así pues, este tipo de juegos facilitan la valoración de las personas en un grupo, denotando diversas capacidades. Por esto, se encuentra enmarcado en el enfoque socioafectivo, lo cual va más allá del desarrollo cognitivo, pues se enfoca en el desarrollo afectivo y social del infante. De tal modo, se consigue en los infantes, el reconocimiento integral de las emociones en los infantes, debido a que, los juegos facilitan el surgimiento de sentimientos y emociones a través de valores y actitudes (Cerdas, 2013).

Los aprendizajes logrados en la infancia mediante los juegos cooperativos se basan en la modificación y adquisición de conductas, actitudes, creencias, estrategias, habilidades y saberes, despertando la curiosidad de los infantes y la creatividad. Todo ello, con acciones lúdicas que captan la atención del infante, hasta llegar a la transformación, promoviendo (Cerdas, 2013):

- La afectividad, facilitando la expresión de emociones y sentimientos.
- La cognición, al acceder a saberes a nivel grupal de distintas formas, usando la reflexión.
- La afirmación, para el desarrollo y expresividad del respeto, confianza, talento y creatividad.

- La manifestación de valores, aprehensión y vivencia, en función al respeto y confianza.
- La expresividad de pensamientos y sentimientos.

En base a lo mencionado, se consigue un saber cooperativo basado en los siguientes componentes (Cerdas, 2013):

a) Autoevaluación.

El grupo de infantes se toma un tiempo para reflexionar, logrando exponer y analizar sus vivencias, experiencias y sentimientos. Aquello que se pueden optimizar a través de saberes, requerimientos de cambios y actitudes en el proceso (Cerdas, 2013).

b) Interacción estimuladora.

Viene a ser el estímulo mutuo entre los infantes en un grupo, promoviendo la confianza, afirmación, cooperación y motivación. De tal manera, el grupo logra vivenciar procesos, ser responsable, asumir roles e interactuar (Cerdas, 2013).

c) Responsabilidad individual.

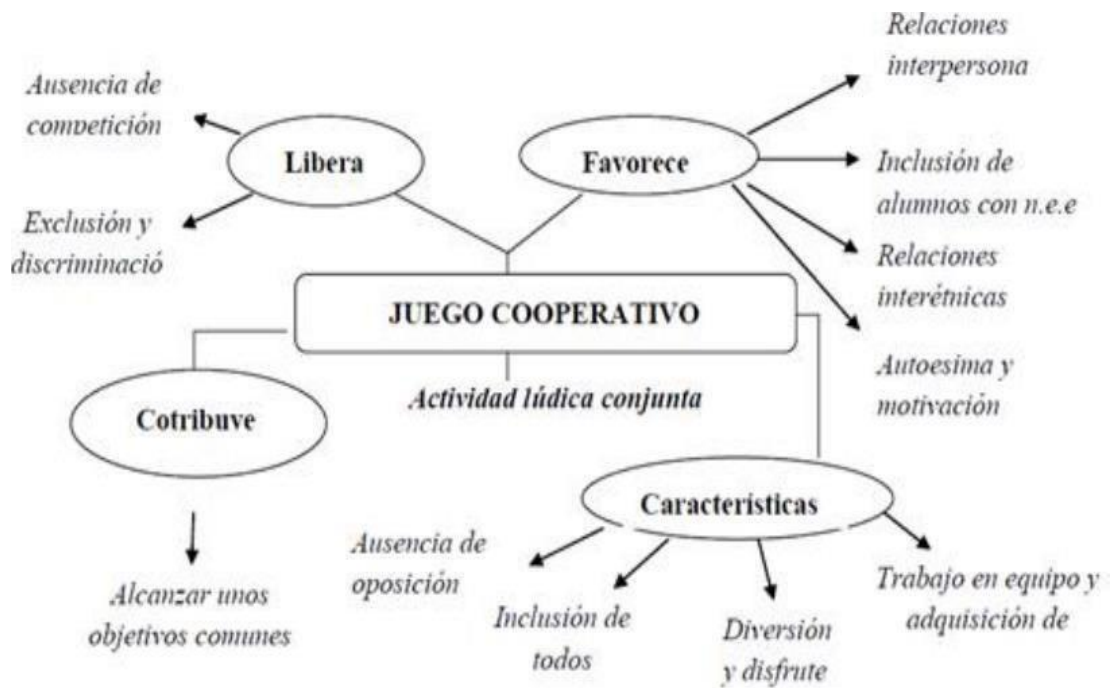
Atañe que cada integrante de un grupo denota tener responsabilidad y autonomía para con el grupo, en fin d ellegar a una meta en común (Cerdas, 2013).

d) Interdependencia grupal.

Viene a ser el alcance de metas, mediante el grupo a través de la cooperación, actitudes, habilidades y aportes (Cerdas, 2013).

Los juegos cooperativos se caracterizan en base a la ausencia de lagun tipo de oposición, de la inclusión de todos y de la diversión y disfrute (Cuesta et al., 2016).

Figura 2 Características de los juegos cooperativos



Dimensiones de juegos cooperativos

A. De cooperación.

- ✓ Compromiso.
- ✓ Interacción
- ✓ Colaboración
- ✓ Interdependencia

B. De participación.

- ✓ Involucramiento
- ✓ Comunicación
- ✓ Manifestación
- ✓ Liderazgo

C. De recreación.

- ✓ Entretenimiento
- ✓ Entusiasmo
- ✓ Alegría.

2.2.2. Desarrollo socioemocional

Es un constructo que permite a los seres humanos entender que es lo que quieren, lo que sienten, quienes son y qué es lo que deben esperar al interactuar en el espacio social con las demás personas. Ello, implica conocer sobre sí mismos y cómo ello, permitirá que consigan mantener y fijar vínculos sociales con asertividad. Por ello, demanda la importancia de que, se logre la regulación y reconocimiento de emociones al interactuar, en base a la interacción social cotidiana. Pues dicha situación facilita la adquisición de nuevas experiencias y construcciones sociales para el entendimiento de las reacciones emocionales (Cuadros, 2021).

Resulta ser un proceso desarrollo humano, que responde ante componentes sociales, neurológicos y biológicos, los cuales son logrados mediante aprendizajes socioemocionales. Mediante procesos intencionados para lograr destrezas que facilitan el manejo y reconocimiento de las emociones, tomar decisiones, fijación de vínculos, etc. Por ende, dicho aprendizaje de consigue por competencias educables, enseñables y observables (Cuadros, 2021). Es así que, consiguen:

- Fijar vínculos positivos que se logran sostener en el tiempo, facilitando la toma de decisiones con responsabilidad.
- Mostrar y sentir empatía por los demás.
- Conseguir y ajustar metas positivas.
- Manejar y comprender las emociones.
- Entender quienes son, sus gustos, etc.

El aprendizaje de la competencias socioemocional, se fundamenta en que, el niño logra saberes nuevos de forma social mediante la interacción social que desarrolla en su entorno. Basándose en los siguientes componentes (López et al, 2016).

- a) Control y manejo de emociones para fijar interrelaciones positivas para el logro del sentido de bienestar.

A medida que crecen los infantes van adquiriendo ciertas capacidades para

el manejo emocional, lo cual indica que inician desde el enfoque y organización de sus acciones. De ello surge la causa – efecto, para el desarrollo de diversas capacidades, como el manejo de impulsividad, a ello se atañe el logro de habilidades cognitivas y del lenguaje, facilitando la retención de emociones e imágenes mentales. En ese sentido, en la etapa preescolar, los infantes consiguen desarrollar y comprender el autocontrol, desde que se perciben como seres independientes y capaces de su autonomía (López et al, 2016).

b) Entendimiento de costumbres y normas sociales.

El entorno formativo permite que el infante consiga entenderse como parte de la comunidad, ello implica que aprenda que, todo en algún momento va a ceder para llegar a un bien común. Se fundamenta en que, el infante debe comprender normas de actuar para fijar su comportamiento (López et al, 2016).

c) Desarrollo de habilidades sociales para desenvolver interacciones positivas.

Es la medida en cómo los infantes desarrollan la capacidad de empatizar y comprender las distintas perspectivas de

los demás, lo cual facilita la adquisición de destrezas sociales. De tal modo, el menor logra entender la importancia del respeto por las diferencias de los demás en ideas, habilidades, lenguaje, etnia, género, etc. (López et al, 2016).

d) Disposiciones sociales.

Estas suelen ser negativas o positivas, según lo estipulado a nivel social, tal como el humor, la curiosidad, etc. (López et al, 2016).

Existen capacidades que facilitan el bienestar emocional, las cuales se basan en el desarrollo socioemocional, las cuales incorporan capacidades para regular y conocer las emociones y formar vínculos de colaboración, justicia y empatía para la toma de decisiones. En este contexto, estas competencias son maleables, ya que se desarrollan a través de estrategias educativas lúdicas a nivel inicial. Por ende, el desarrollo socioemocional se encuentra concerniente al desenvolvimiento cognitivo, lo cual se refleja en el rendimiento académico (Bucio,

2019).

A medida que pasa el tiempo, tales capacidades socioemocionales permiten prevenir un actuar de riesgo en la juventud de los infantes y comportamiento inapropiados. Por tanto, es en la primera infancia en la que se debe potenciar las capacidades emocionales y sociales, para lograr el desarrollo social y familiar, desde el aspecto emocional en el niño. Considerando las siguientes competencias socioemocionales (Bucio, 2019).

- ❖ **Autonomía** → Es la capacidad de buscar y tomar decisiones para uno mismo y hacia los demás.
- ❖ **Colaboración** → Sostener y fijar relaciones saludables con diversos grupos sociales y personas, hasta el logro de metas en común.
- ❖ **Empatía** → Comprender los puntos de contexto de diversas personas y entenderlas, aun cuando denoten diferencias culturales, ideológicas, sociales y económicas.
- ❖ **Autorregulación** → Regular las emociones para conseguir nuevos aprendizajes, bienestar, metas y convivencia óptima.
- ❖ **Autoconocimiento** → Direcciona la atención al mundo y conseguir concientizar los pensamientos, conductas y emociones.

La importancia del desarrollo socioemocional radica en el logro del equilibrio emocional a nivel personal en el infante, alcanzando la gestión emocional, fijación de vínculos positivos, relaciones asertivas y la gestión del proyecto de vida; de tal manera, se consigue (MINEDU, 2021).

- ❖ Desarrollo de la mentalidad de crecimiento, la creencia de habilidades intrínsecas para optimizar el bienestar ante los retos y desafíos.
- ❖ Desarrollo de habilidades, a través del fomento de futuras capacidades socioemocionales y cognitivas.
- ❖ Optimización del potencial de progreso, acceso y productividad.

- ❖ Optimización del desempeño académico escolar.
- ❖ Reducción de un actuar riesgoso.
- ❖ Optimización del bienestar mental y físico.

Las habilidades socioemocionales se logran en la primera infancia, a través del desarrollo profesional de la práctica docente, por medio de un acompañamiento cognitivo y socioafectivo mediante espacios de actuación, por estrategias lúdicas. En este sentido, se consigue la retroalimentación y el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en un entorno adecuado (MINEDU, 2021).

Dimensiones del desarrollo socioemocional

A. Autoconocimiento. Viene a ser la capacidad que se desarrolla en la infancia para entender y reconocer lo que sabe uno mismo sobre sí mismo, lo cual incorpora cualidades, fortalezas, emociones y características. De este modo, se logra fijar vínculos sociales y la construcción de la identidad personal (MINEDU, 2021).

- ✓ Autorrealización. Proceso que permite el desarrollo del potencia de una persona para llegar a la satisfacción vital.
- ✓ Autoconfianza. Capacidad que facilita el creer sobre uno mismo y las habilidades que posee para sentir seguridad en el mundo que lo rodea.
- ✓ Autoestima. Valoración individual que se desarrolla sobre las propias fortalezas y características que uno mismo se atribuye. Ello, implica el desarrollo de la autoexpresión y autoaceptación.
- ✓ Seguridad. Es la capacidad que se desarrolla como secuencia de la autoestima, lo cual permite al infante a no sentir peligros o riesgos en situaciones determinadas, si no existe algún tipo de amenaza.

B. Autorregulación. Se centra en ser la capacidad que desarrolla el infante para controlar las emociones que evidencia y su comportamiento, en función a los estímulos que evidencia en situaciones específicas (MINEDU, 2021).

- ✓ Autocontrol. Es la capacidad que facilita la regulación de los comportamientos,

destrezas, deseos, emociones y pensamientos propios. Ya que es una destreza de nivel cognitivo que facilita el cumplimiento y logro de fines.

- ✓ Auto monitorización. Se comprende como la habilidad de regulación y observación sobre el propio comportamiento en el proceso de interacción social. De tal modo, se logra menorar la calidad de vida y reducir los actuares indeseados.
- ✓ Autoeficacia. Se centra en ser la creencia que posee un sujeto sobre sus capacidades propias hasta el logro de metas.
- ✓ Autoevaluación. Proceso de valoración que ejecuta uno mismo para hallar sus resultados, esfuerzos y fortalezas.

C. Motivación. Es entendida como el estado interno que experimenta un infante, para impulsar al dese de emprender acciones y llegar a metas específicas. Ello, cobra relevancia para el desempeño de funciones y llegar a un propósito (MINEDU, 2021).

- ✓ Intrínseca. Motivación que surge a partir de uno mismo.
- ✓ Extrínseca. Es el actuar que se halla impulsado por castigos o recompensas externas.
- ✓ Positiva. Es entendida como la fuerza interna que permite a la persona impulsarse hasta el logro de los que se propone.
- ✓ Negativa. Es comprendida como la forma de evitar consecuencias incómodas y eliminar contextos negativos.

D. Empatía. Es comprender y reconocer los puntos y requerimientos de otros compañeros, de tal modo, lograr comprender las emociones que posee un mismo sin juzgar (MINEDU, 2021).

- ✓ Sensibilidad. Viene a ser la capacidad que posee todo individuo para la identificación de las emociones, de los demás y de sí mismo.
- ✓ Reciprocidad. Es el actuar a través del intercambio de acciones entre unos con

otros.

- ✓ Escucha activa. Forma de comunicación que permite la escucha de forma consciente, con atención plena e interés.

2.2.3. Teoría sobre juegos cooperativos

Desde el enfoque psicopedagógico, entiende a los juegos cooperativos como uno de los métodos que incorpora herramientas lúdicas y entretenidas para generar saberes en infantes. Ya que es usado por los diversos profesionales de la educación a nivel inicial, pues favorece con el desarrollo integral del educando, a nivel emocional; puesto que, permite la autorregulación emocional, desarrollo de autonomía y desarrollo cognitivo en el proceso aprendizaje – enseñanza (Bonilla & Marcano, 2024).

En ese sentido, resalta la relevancia de la interacción cultura y social para aprender, siempre considerando como fundamento la participación de modo activo del estudiante, así como su participación. Además. usar juegos para enseñar a los estudiantes permite que experimenten experiencias significativas y desafiantes que permitan la estimulación de la capacidad resolutoria de conflictos y el análisis crítico, mediante la estructuración y organización para lograr la retención de los saberes nuevos y la comprensión de aquellos (Bonilla & Marcano, 2024).

2.2.4. Teoría sobre desarrollo socioemocional

Se fundamenta en el enfoque psicopedagógico, enfocando la gran relevancia de fomentar las distintas destrezas sociales y emocionales en la etapa de la infancia. A través, de didácticas que consigan la interacción social, emocional y cognitivo del infante, todo ello en la adquisición de nuevos saberes en el proceso de enseñanza. Es así que, comprender las distintas etapas que pasan los infantes, las cuales son psicosociales en el desarrollo de su vida. En este tiempo suelen afrontar diversos desafíos sociales y emocionales, lo cual debe ser a través de un actuar equilibrado y sano (Mendoza et al., 2024).

En base a lo mencionado, es muy importante que los infantes al vivir relaciones emocionales identifiquen la calidad de vínculos afectivos que están desarrollando,

siendo estos fijados por los cuidadores a través del modelado. Dado que, la forma en cómo sus cuidadores se desenvuelven a nivel social y emocional repercute de forma directa con el desarrollo socioemocional en los infantes, siendo indispensable que aprendan a regular sus emociones, desarrollar su autoimagen de forma positiva y fijar vínculos seguros. Dicha situación se ahonda en el apego seguro, para un adecuado manejo de las interacciones sociales y emociones (Mendoza et al., 2024).

Cabe resaltar que a medida que crece en infante, este suele atravesar ciertas etapas de desarrollo, lo cual repercute de forma directa en el manejo emocional y entendimiento de los mismo, siendo indispensable que dentro de las aulas, las/los docentes desarrollen entornos que permitan el desarrollo social y emocional en los infantes, mediante estrategias lúdicas. Lo cual incurre en incorporar herramientas que permitan en desarrollo de habilidades sociales, de la empatía, regulación emocional y conciencia emocional, hasta generar bienestar emocional en el niño y, así conseguir su potencial académico (Mendoza et al., 2024).

2.3. Definición de términos básicos

- **Autoconocimiento.**

Es la capacidad que uno mismo denota para entender y reconocer las cualidades, fortalezas, defectos y emociones que cuenta.

- **Autorregulación.**

Capacidad que comprender el actuar y el manejo emocional de forma pertinente en determinadas situaciones.

- **Cooperación.**

Proceso que se enmarca en el trabajo mutuo a nivel grupal para llegar a un fin común.

- **Desarrollo emocional.**

Proceso que permite al ser humano manejar, expresar, entender e identificar sus propias emociones y de los demás, para responder con pertinencia en el contexto

social.

- **Empatía.**

Habilidad que facilita la comprensión de los estados de ánimo y emociones de las personas y de uno mismo.

- **Juegos cooperativos.**

Acción lúdica que implica el trabajo cooperativo para llegar a metas y saberes a través de diversión y comunicación.

- **Motivación.**

Viene a ser el estado intrínseco que permite impulsar a los seres humanos al logro de metas, seleccionando un accionar pertinente.

- **Participación.**

Acción que facilita a los infantes cooperar, aportar y colaborar para una meta en común.

- **Recreación.**

Es la acción que involucra diversos procesos para experimentar y divertir a los infantes al momento de conseguir una meta o un saber nuevo.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024.

2.4.2. Hipótesis específicas

- Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo del autoconocimiento en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024.
- Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo del autorregulación en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro

de Pasco, 2024.

- Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo de la motivación en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024.
- Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo de la empatía en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024.

2.5. Identificación de variables

- a. Juegos cooperativos
- b. Desarrollo socioemocional

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

Tabla 1 Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Variable independiente: Juegos cooperativos	Son aquellos juegos que no se enmarcan en perdedores o ganadores, mucho menos en eliminados y excluidos. De este modo, se consigue instaurar nuevos saberes en los estudiantes, por medio de la cooperación y competencia de forma apropiada (Baquero & Castro, 2022)	Actividad lúdica que incorpora actividades de cooperación, participación y recreación para generar saberes sociales y emocionales	De cooperación	- Compromiso, Interacción Colaboración e Interdependencia	No aplica
			De participación	- Involucramiento, Comunicación, manifestación y liderazgo	
			De recreación	- Entretenimiento, Entusiasmo y alegría	
Variable independiente: Desarrollo socioemocional	Es un constructo que permite a los seres humanos entender que es lo que quieren, lo que sienten, quienes son y qué es lo que deben esperar al interactuar en el espacio social con las demás personas (Cuadros, 2021)	Capacidad que desarrolla el infante en la primera infancia a través del autoconocimiento, autorregulación, motivación y empatía	Autoconocimiento	- Autorrealización Autoconfianza Autoestima Seguridad	Escala Lickert
			Autorregulación	- Autoconocimiento Autocontrol Automonitorización Autoeficacia Autoevaluación	
			Motivación	- Intrínseca Extrínseca Negativa	
			Empatía	- Sensibilidad - Reciprocidad - Escucha activa	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

La tesis fue tipo aplicada, se orienta a responder a necesidades concretas de la sociedad o de una institución, trasladando la teoría a la práctica con el fin de generar mejoras, innovaciones o intervenciones efectivas (Tacillo, 2016). En base a lo explicado, se analizaron conceptos y teorías ya verificadas sobre las variables, ello permitió identificar las posibles mejoras frente a la problemática identificada.

3.2. Nivel de investigación

El estudio fue de nivel explicativo, este nivel se enfoca en analizar el grado de causa – efecto entre dos variables, las cuales son denominadas como dependiente e independiente, para ello se emplea un tratamiento o experimento (Espinoza, 2010). Según lo detallado, se identificó el grado de causa – efecto entre las variables juegos cooperativos y desarrollo socioemocional, usando un tratamiento para verificar la variabilidad.

3.3. Métodos de investigación

3.3.1. Método general

Se usó el método científico, el cual se fundamenta en desarrollar un análisis sustancial en base a un esquema previamente formulado. Este parte de la identificación de una situación problemática hallada sobre los fenómenos por revisar,

ello permite la formulación de propósitos y supuestos, y seleccionar la metodología pertinente para verificarlos, de tal modo, llegar a una conclusión general (Sánchez et al., 2018). Entonces, al seguir este método, en el estudio de formularon problemas, objetivos e hipótesis en función a la problemática hallada sobre las variables, direccionando su análisis con la metodología pertinente para llegar a una conclusión en particular.

3.3.2. Métodos específicos

Se aplicó el método experimental, el cual se caracteriza por manipular intencionalmente una variable independiente para observar y medir los efectos que esta produce sobre una variable dependiente (Espinoza, 2010). De este modo, al emplear dicho método en la investigación se logró analizar de manera objetiva las dimensiones de la variable dependiente en función de los cambios provocados por la independiente, garantizando un mayor control y validez en los resultados obtenidos.

3.4. Diseño de investigación

Se aplicó el diseño preexperimental. Este se caracteriza por ejercer algún tipo de manipulación sobre las variables de un estudio, las cuales se denominan variable dependiente y variable independiente. De tal modo, se emplea un tratamiento o experimento para verificar la variación en la variable dependiente (Espinoza, 2010).

M: O1 x O2

Donde:

M: 25 estudiantes de 4 años de edad

O1: Aplicación del pre test

O2: Aplicación del pos test

x: Tratamiento

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población es entendida como la suma de componentes o sujetos que serán parte de un análisis, estos deben denotar características semejantes para poder

obtener resultados consistentes (Tacillo, 2016). Por lo tanto, la población estuvo conformada por 25 infantes de la sección de 4 años de la Institución Educativa JN "Santa Rosa de Lima".

3.5.2. Muestra

La muestra es el subgrupo extraído de la población, mediante un tipo de muestreo. En ese sentido, es representativo, ya que denotan las particularidades de la población, lo cual permite que los resultados logrados pueden ser generalizados (Sánchez et al., 2018). Siendo 25 infantes de 4 años de la sección "Los Constructores", de la Institución Educativa JN "Santa Rosa de Lima".

El muestreo fue no probabilístico, ya que se seguirán los criterios fijados por el propio investigador. De este modo, se delimitará el tamaño de muestral (Sánchez et al., 2018).

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica de la observación, esta se caracteriza por hacer uso de los sentidos para recaudar datos de forma directa, ya que solo hace uso de la observación como tal (Tacillo, 2016).

El instrumento fue la ficha de observación, es la herramienta que permite recaudar datos a través de afirmaciones establecidas según las variables y dimensiones del estudio (Espinoza, 2010).

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

El instrumentó fue validado a través del juicio de expertos quienes, señalaron la pertinencia de cada ítem, certificando que miden lo que deben de medir, con un dictamen de APLICABLE. También, se estimó la confiabilidad a través del Alpha de Cronbach el cual señaló una aplicabilidad de confianza ALTA.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se requirió el análisis estadístico, siendo el descriptivo e inferencial. De esta manera, se iniciará con el proceso de la data recaudada a través del programa MS Excel y Software SPSS. Así, se mostraron los resultados en tablas y graficas

porcentuales, finalizando con la contrastación de hipótesis.

3.9. Tratamiento estadístico

Para el proceso estadístico, se requeró ejecutar la prueba de normalidad correspondiente a los datos recopilados, para determinar el estadístico a usar.

Posterior a ello, se seguirán los siguientes procesos:

- i. Hipótesis formulada
- ii. Definir las hipótesis estadísticas (H_0/H_1)
- iii. Determinar el nivel de riesgo
- iv. Prueba estadística: Z de Wilcoxon
- v. Regla de decisión
- vi. Conclusión estadística

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

Al desarrollar la investigación, se desarrollaron cada uno de los lineamientos fijados en el reglamento universitario; de tal modo, se

respetó la ética solicitada del esquema realizado y sobre la información recopilada, validando y respetando la autoría de las fuentes. Por ende, toda la data colocada en el plan será inequívoca, hasta la exposición final.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

El trabajo de campo se desarrolló en la Institución Educativa Inicial “Santa Rosa de Lima” del distrito de Cerro de Pasco, tomando como muestra a 25 infantes de 4 años de la sección “Los Constructores”. Este proceso respondió al objetivo general de determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional de los infantes, y a los objetivos específicos que abordaron las dimensiones de autoconocimiento, autorregulación, motivación y empatía.

La recolección de datos se realizó mediante la aplicación de una ficha de observación previamente validada por juicio de expertos y cuya confiabilidad fue determinada con el coeficiente Alpha de Cronbach. En una primera etapa, se aplicó un pretest que permitió conocer la situación inicial de los infantes en relación con las dimensiones socioemocionales. Posteriormente, se llevó a cabo una intervención pedagógica consistente en actividades estructuradas de juegos cooperativos, diseñadas según las dimensiones de cooperación, participación y recreación, con una duración previamente planificada.

Durante la intervención, se promovió la interacción activa de los infantes mediante dinámicas que incentivaban la colaboración, el liderazgo, la comunicación efectiva y el respeto mutuo, creando un entorno lúdico favorable para la expresión

emocional y la construcción de vínculos afectivos. Tras la culminación del programa, se aplicó un postest con la misma ficha de observación, permitiendo contrastar los resultados obtenidos antes y después del tratamiento.

Los datos recolectados evidenciaron un notable incremento en los niveles adecuados de las dimensiones observadas, lo que fue corroborado mediante el análisis estadístico con la prueba de Wilcoxon, mostrando significancia en todas las variables planteadas. De esta manera, el trabajo de campo permitió confirmar la hipótesis general de la investigación, al demostrar que los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo socioemocional de los infantes.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

La **Tabla 2** establece criterios de evaluación para medir el desarrollo socioemocional en infantes, distribuidos en cinco dimensiones: autoconocimiento, autorregulación, motivación, empatía y el desarrollo socioemocional general. Cada dimensión se califica en tres niveles: inadecuado, regular y adecuado, de acuerdo con rangos de puntaje específicos.

Tabla 2 *Baremos de las dimensiones y variable*

	INADECUADO	REGULAR	ADECUADO
DIMENSIÓN : Autoconocimiento	5-8	9-11	12-15
DIMENSIÓN : Autorregulación	5-8	9-11	12-15
DIMENSIÓN : Motivación	5-8	9-11	12-15
DIMENSIÓN: Empatía	5-8	9-11	12-15
VARIABLE: Desarrollo socioemocional	20-33	34-46	47-60

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha.

En el caso de las dimensiones individuales —autoconocimiento, autorregulación, motivación y empatía—, los puntajes que oscilan entre 5 y 8 indican un nivel inadecuado, es decir, el niño o niña presenta limitaciones significativas en esa habilidad socioemocional. Un puntaje de 9 a 11 se considera regular, lo cual sugiere que la habilidad está en desarrollo pero aún requiere fortalecimiento. Finalmente, los puntajes de 12 a 15 corresponden a un nivel adecuado, lo que implica que el infante ha logrado un desarrollo favorable en esa competencia específica.

Respecto al desarrollo socioemocional general, que representa la sumatoria de las cuatro dimensiones anteriores, un puntaje total entre 20 y 33 refleja un nivel inadecuado, lo que indica una necesidad urgente de

intervención. Una puntuación entre 34 y 46 señala un nivel regular, lo que muestra avances moderados con aspectos por mejorar. Por último, un total entre 47 y 60 representa un desarrollo adecuado, lo cual evidencia que el niño o niña ha alcanzado una madurez emocional y social correspondiente a su edad.

La **Tabla 2**, por tanto, permite identificar de manera integral el estado del desarrollo socioemocional en infantes de 4 años y proporciona una guía clara para orientar estrategias pedagógicas y de intervención.

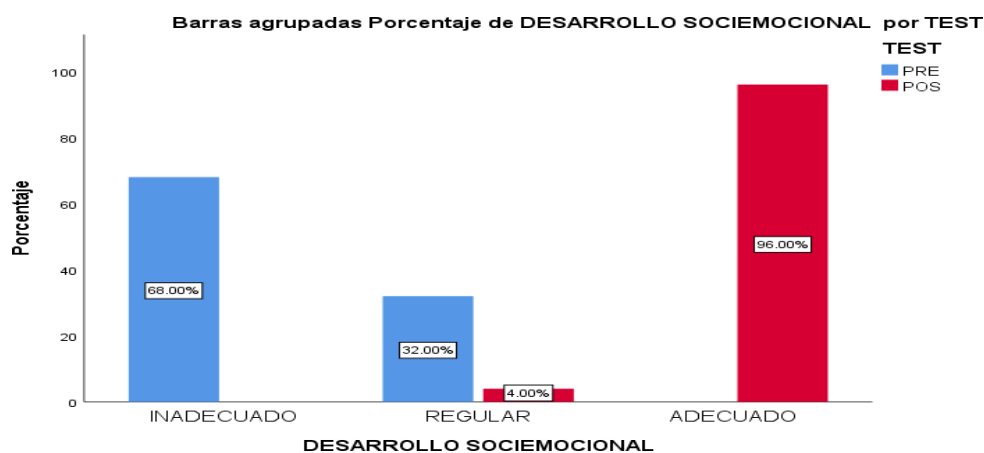
4.2.1. Resultados comparativos del pre y pos test

Tabla 3 Hallazgos de frecuencia sobre el desarrollo emocional en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos

		TEST	
		PRE	POS
DESARROLLO	INADECUADO	68.0% (n=17)	0.0% (n=0)
SOCIEMOCIONAL	REGULAR	32.0% (n=8)	4. (n=1)
	ADECUADO	0.0% (n=0)	96.0% (n=24)

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha.

Figura 1 Grafica de barras porcentuales sobre el desarrollo emocional en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos



Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha.

Antes de la aplicación de los juegos cooperativos, el 68.0% (17 infantes) presentaban un desarrollo socioemocional inadecuado, lo que indicaba serias dificultades para reconocer, expresar y regular sus emociones, así como para relacionarse con sus pares. Un 32.0% (8 infantes) mostraban un nivel regular, lo cual reflejaba un desarrollo incipiente, pero con necesidades de mejora y fortalecimiento. Ningún niño alcanzó un nivel adecuado, lo que evidenciaba una situación inicial preocupante en esta dimensión.

Después de la intervención con juegos cooperativos, los resultados mejoraron significativamente: ningún niño permaneció en el nivel inadecuado, solo uno (4.0%) se mantuvo en nivel regular, y la gran mayoría (96.0%, es decir, 24 infantes) logró un desarrollo adecuado. Esto demuestra una transformación positiva y significativa en las competencias socioemocionales, atribuida a la aplicación de estrategias lúdicas cooperativas que promovieron el trabajo en equipo, la empatía, la autorregulación y la motivación emocional en los infantes evaluados.

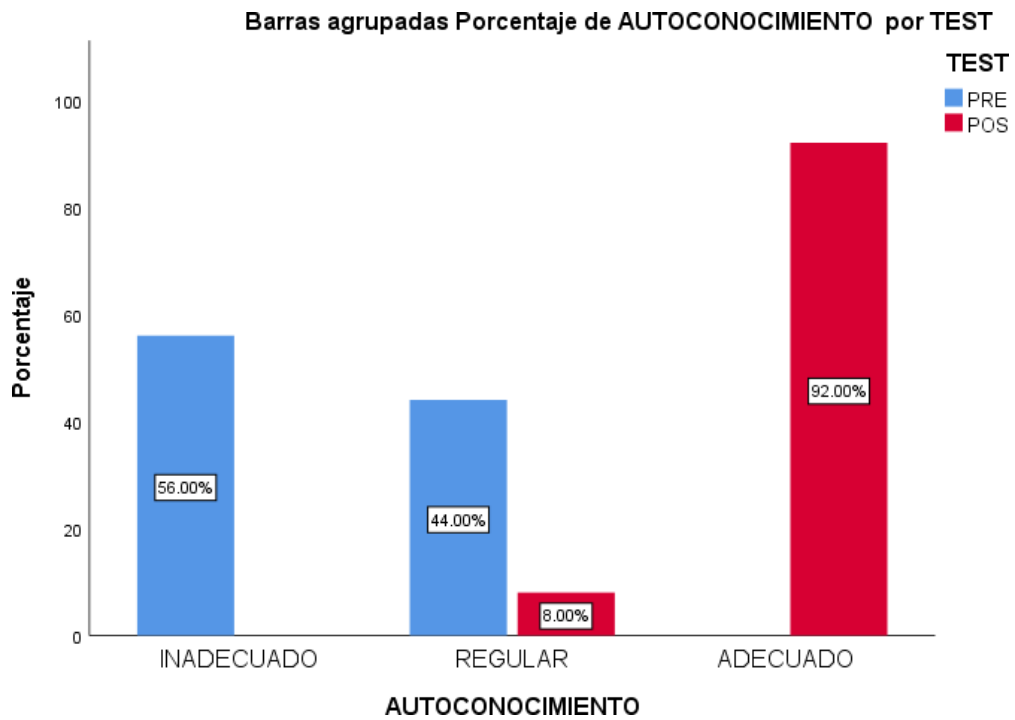
Antes de los juegos cooperativos, la mayoría de los infantes evidenciaba un desarrollo socioemocional inadecuado, con dificultades para reconocer y expresar sus emociones, interactuar positivamente con sus compañeros y regular su conducta. Después de la intervención, casi todos lograron un nivel adecuado, lo que refleja un progreso notorio en la capacidad de establecer vínculos sociales, manejar emociones y trabajar en equipo de manera efectiva.

Tabla 4 Hallazgos de frecuencia sobre el autoconocimiento en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos

		TEST	
		PRE	POS
AUTOCONOCIMIENTO	INADECUADO	56.0%(n=14)	0.0%(n=0)
	REGULAR	44.0%(n=11)	8.0%(n=2)
	ADECUADO	0.0%(n=0)	92.0%(n=23)

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha.

Figura 2 Grafica de barras porcentuales sobre el autoconocimiento en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos



Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha.

En el pretest, se observó que el 56.0% de los infantes (14 infantes) presentaban un nivel inadecuado de autoconocimiento, lo que reflejaba dificultades para reconocer sus emociones, cualidades personales y límites. El 44.0% (11 infantes) se ubicaba en un nivel regular, indicando que algunos aspectos del autoconocimiento estaban en proceso, pero aún requerían ser reforzados. Ningún niño alcanzó un nivel adecuado antes de la intervención, lo cual evidenciaba una necesidad urgente de estrategias que favorezcan el desarrollo de esta competencia.

En el postest, tras la implementación de los juegos cooperativos, los resultados cambiaron de manera notable: ningún infante permaneció en el nivel inadecuado, solo 2 infantes (8.0%) se mantuvieron en un nivel regular, mientras que 23 infantes (92.0%) lograron un nivel adecuado de autoconocimiento. Esta mejora sustancial indica que la estrategia lúdica

cooperativa fue eficaz para fortalecer la capacidad de los infantes para identificar sus emociones, reconocer sus fortalezas y debilidades, y mejorar su autoimagen y confianza personal.

En el pretest, se observó que los infantes tenían problemas para usar su creatividad (ítem 1: Usa su creatividad para aportar al grupo), confiar en sí mismos (ítem 2: Confía en si misma (o) para realizar sus actividades), sentirse valorados en el grupo (ítem 3: Se siente valorado

(a) e importante en el grupo al realizar sus actividades) y mostrar seguridad en sus actividades (ítem 4: Demuestra seguridad al desarrollar sus actividades). Además, no reconocían con claridad el valor de sus logros (ítem 5: Valora las actividades y los logros alcanzados). Tras los juegos cooperativos, la mayoría de los infantes alcanzó un nivel adecuado de autoconocimiento: lograron expresar sus emociones con mayor seguridad, reconocieron sus fortalezas y debilidades, y mostraron confianza en la realización de las actividades. En consecuencia, se sintieron valorados dentro del grupo y apreciaron sus logros, fortaleciendo su autoimagen y autoestima.

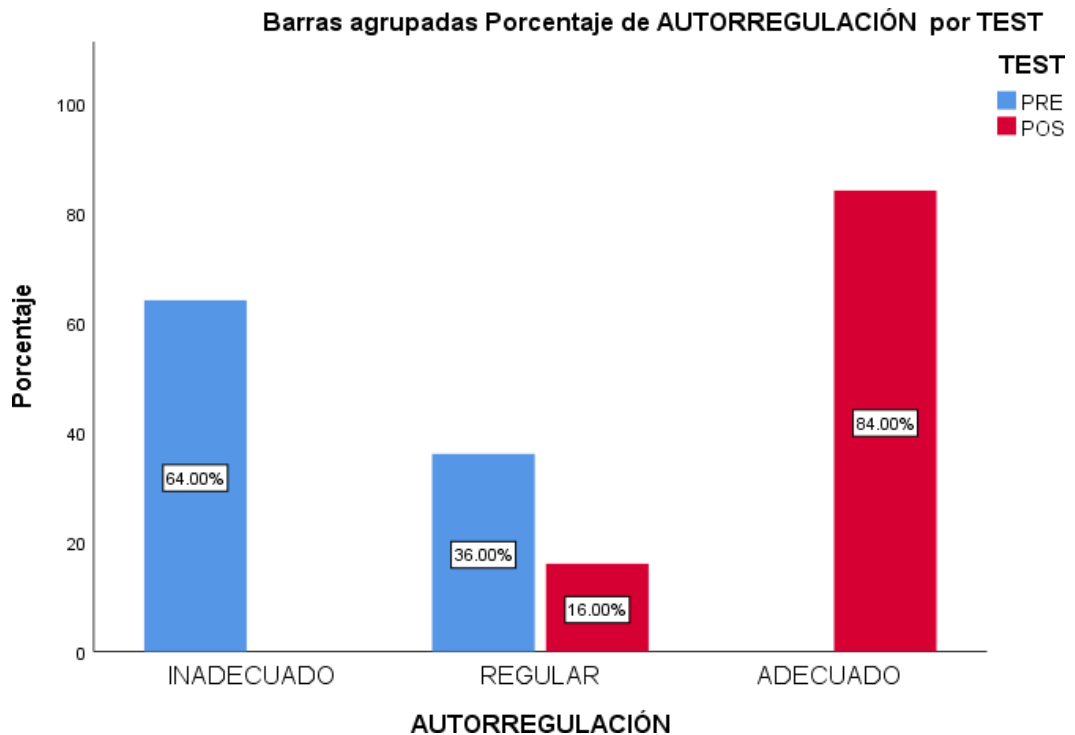
En ese sentido, la mayoría de los infantes luego del desarrollo de los juegos cooperativos lograron usar su creatividad para aportar en la labro grupal, ya que denotaron confianza en sí mismos al ejecutar las actividades. Asimismo, sintieron ser valorados e importantes en el grupo dónde realizaban sus actividades, por lo que tendieron a valorar las actividades y los logros alcanzados.

Tabla 5 Hallazgos de frecuencia sobre la autorregulación en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos

		TEST	
		PRE	POS
AUTORREGULACIÓN	INADECUADO	64.0%(n=16)	0.0%(n=0)
	REGULAR	36.0%(n=9)	16.0%(n=4)
	ADECUADO	0.0%(n=0)	84.0%(n=21)

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha.

Figura 3 Grafica de barras porcentuales sobre la autorregulación en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos



Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha.

Durante el pretest, el 64.0% de los infantes (16 infantes) se encontraban en un nivel inadecuado de autorregulación, evidenciando dificultades para controlar sus emociones, comportamientos e impulsos frente a diferentes situaciones sociales. El 36.0% (9 infantes) alcanzaron un nivel regular, lo que indica que comenzaban a mostrar ciertos avances, pero aún necesitaban fortalecer esta habilidad. Ningún infante demostró un nivel adecuado de autorregulación antes de la intervención.

Tras la implementación de los juegos cooperativos, los resultados del postest reflejaron una mejora sustancial. Ningún infante permaneció en el nivel inadecuado, mientras que 4 infantes (16.0%) se ubicaron en el nivel regular, y una amplia mayoría de 21 infantes (84.0%) alcanzaron un nivel adecuado de autorregulación. Esta mejora significativa evidencia que las actividades cooperativas fomentaron en los infantes el desarrollo

del control emocional, la paciencia, la tolerancia y la capacidad de actuar de forma más reflexiva y equilibrada en su entorno social.

Inicialmente, los infantes tenían serias limitaciones para conocer sus fortalezas y debilidades (ítem 6: Conoce sus fortalezas y sus debilidades), controlar sus emociones en grupo (ítem 7: Controla sus emociones en las actividades que realiza en grupo), y observar su conducta durante los juegos (ítem 8: Observa y controla su propia conducta al realizar los juegos). Además, les costaba confiar en sus capacidades (ítem 9: Muestra confianza en sus propias capacidades para lograr su objetivo) y reflexionar sobre sus acciones después de una actividad (ítem 10: Juzga y valora su actuación después de la actividad realizada). Tras la intervención, los resultados mostraron un cambio notable: los infantes empezaron a controlar mejor sus emociones, observaron y regularon su conducta durante las dinámicas, y mostraron mayor confianza en sí mismos. Asimismo, aprendieron a evaluar y valorar sus actuaciones, lo que reflejó un avance significativo en su capacidad de autorregulación.

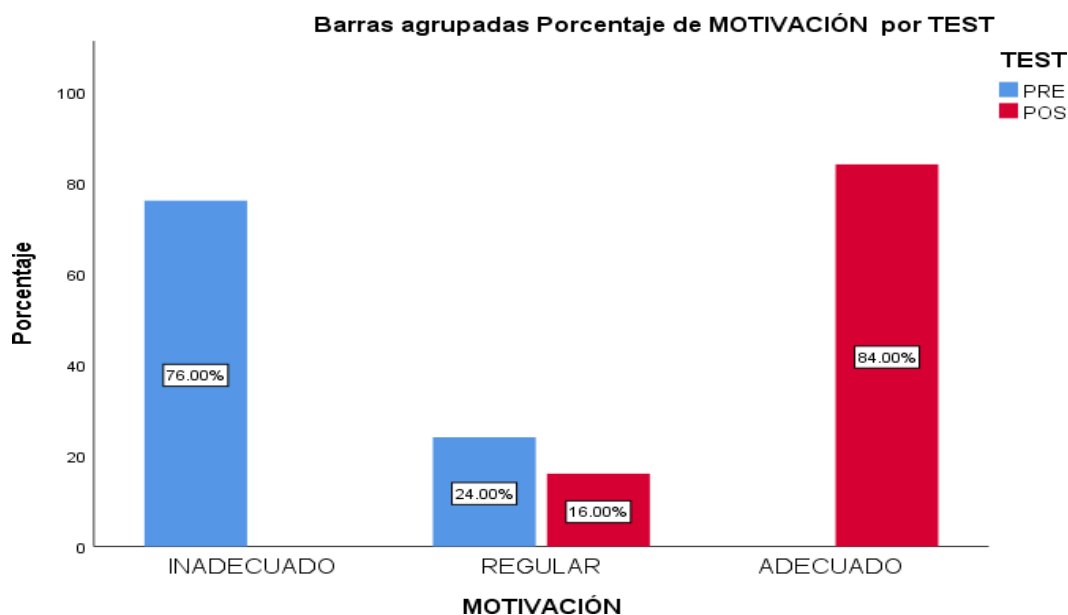
Dado que, la gran mayoría de los infantes llegaron a conocer sus fortalezas y debilidades, pues consiguieron controlar sus emociones en las acciones ejecutadas en grupo, pues lograron controlar y observar su propia conducta al desarrollar los juegos. También, mostraron confianza en sus propias capacidades para alcanzar sus objetivos, ya que llegaron a valorar y juzgar su actuación después de las acciones realizadas.

Tabla 6 Hallazgos de frecuencia sobre la motivación en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos

		TEST	
		PRE	POS
MOTIVACIÓN	INADECUADO	76.0%(n=19)	0.0%(n=0)
	REGULAR	24.0%(n=6)	16.0%(n=4)
	ADECUADO	0.0%(n=0)	84.0%(n=21)

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha.

Figura 4 Grafica de barras porcentuales sobre la motivación en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos



Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha.

En el pretest, se evidenció que el 76.0% de los infantes (19 infantes) presentaban un nivel inadecuado de motivación, lo que indica una escasa iniciativa, bajo interés por participar en actividades y poca disposición para lograr metas. El 24.0% restante (6 infantes) se encontraba en un nivel regular, sugiriendo un desarrollo incipiente de la motivación, pero aún con limitaciones notorias. Ningún niño alcanzó un nivel adecuado en esta dimensión antes del tratamiento.

Sin embargo, en el postest, los resultados cambiaron significativamente: ningún infante permaneció en el nivel inadecuado, solo 4 infantes (16.0%) se ubicaron en el nivel regular, y la mayoría —21 infantes (84.0%)— alcanzó un nivel adecuado de motivación. Estos datos reflejan que los juegos cooperativos fueron altamente efectivos para estimular el interés, la participación activa y el compromiso de los infantes en las actividades, promoviendo una actitud positiva hacia el aprendizaje, la colaboración y el logro de metas comunes.

Antes de los juegos cooperativos, la mayoría de los infantes no mostraba interés (ítem 11: Muestra interés y deseos de realizar las actividades grupales), ni

satisfacción al realizar actividades en equipo (ítem 12: Siente satisfacción al realizar la actividad en equipo), y muchos dependían de recompensas para participar (ítem 13: Realiza sus actividades sin necesidad de condicionar con regalos o premios). Tampoco se sentían satisfechos después del juego (ítem 14: Se siente satisfecho después del juego), y algunos incluso evidenciaban conductas de agresión o violencia (ítem 15: Evidencia agresión o violencia al interactuar en las actividades en el grupo). Después de la intervención, los infantes demostraron un alto nivel de motivación: participaron con entusiasmo en las actividades grupales, expresaron satisfacción intrínseca al jugar, realizaron actividades sin depender de premios y se mostraron satisfechos con los resultados. Además, disminuyeron los comportamientos de agresión, promoviendo interacciones más pacíficas y colaborativas.

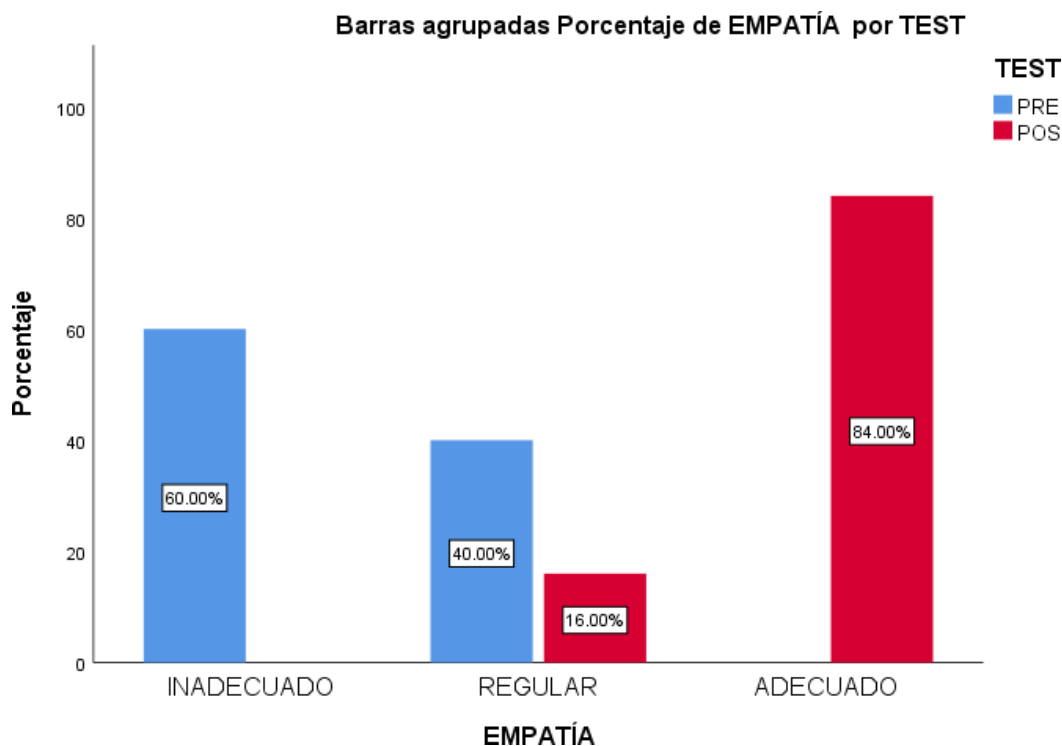
Entonces, la mayoría de los educandos denotaron interés y deseos de realizar las actividades grupales, dado que sintieron satisfacción al realizar las actividades en grupo. A razón de que, realizaron actividades sin necesidad de ser condicionados con premios, porque sintieron satisfacción después de los juegos cooperativos y dejaron de denotar violencia o agresión al interactuar en las actividades en el grupo.

Tabla 7 Hallazgos de frecuencia sobre la empatía en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos

		TEST	
		PRE	POS
EMPATÍA	INADECUADO	60.0%(n=15)	0.0%(n=0)
	REGULAR	40.0%(n=10)	16.0%(n=4)
	ADECUADO	0.0%(n=0)	84.0%(n=21)

Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha

Figura 5 Grafica de barras porcentuales sobre la empatía en infantes de 4 años antes y después de los juegos cooperativos



Nota: Información lograda de la aplicación de la ficha.

En el pretest, el 60.0% de los infantes (15 infantes) mostraron un nivel inadecuado de empatía, lo que revela serias dificultades para comprender las emociones de los demás, ponerse en su lugar y responder de manera afectiva y respetuosa. El 40.0% (10 infantes) se ubicó en un nivel regular, lo que sugiere un desarrollo parcial de esta habilidad, pero aún con limitaciones notables. Ningún infante alcanzó un nivel adecuado en esta dimensión antes de la intervención.

Tras la implementación de los juegos cooperativos, el postest reflejó una mejora significativa: ningún niño permaneció en el nivel inadecuado, solo 4 infantes (16.0%) estuvieron en nivel regular, y 21 infantes (84.0%) lograron un nivel adecuado de empatía. Estos resultados demuestran que las dinámicas cooperativas promovieron un entorno propicio para que los infantes aprendan a reconocer, respetar y compartir las emociones de sus

compañeros, fortaleciendo así su capacidad de relacionarse de forma más afectiva, solidaria y comprensiva.

En el pretest, los infantes presentaban dificultades para relacionarse con sus compañeros (ítem 16: Evidencia dificultades para realacionarse con sus compañeros), mostrar solidaridad (ítem 17: Muestra solidaridad con sus compañeros) y reciprocidad (ítem 18: Muestra reciprocidad con sus compañeros). También tenían problemas para identificarse con sus compañeros en el trabajo grupal (ítem 19: Se identifica con sus compañeros al realizar actividades grupales) y respetar opiniones diferentes (ítem 20: Muestra respeto a las acciones u opiniones de sus compañeros). Luego de la intervención, los infantes alcanzaron un nivel adecuado de empatía: lograron establecer relaciones más positivas, mostraron solidaridad y reciprocidad en sus interacciones, se identificaron con sus pares en las actividades grupales y respetaron las opiniones de los demás. Esto evidencia que los juegos cooperativos fortalecieron la capacidad de reconocer y compartir emociones, así como de actuar con consideración hacia los otros.

Es así que, la mayoría de los infantes tras los juegos cooperativos dejaron de evidenciar dificultades para relacionarse con sus compañeros, mostrando en cambio solidaridad y reciprocidad con sus compañeros. También, se identificaron con sus compañeros al realizar las actividades grupales, mostrando respeto en las acciones y opiniones de sus compañeros.

4.3. Prueba de hipótesis

La prueba de normalidad se aplica en una investigación para determinar si los datos recolectados siguen una distribución normal, lo cual es un requisito fundamental para decidir qué tipo de prueba estadística utilizar al momento de corroborar las hipótesis.

Tabla 8 Prueba de normalidad del Pre - test

Pre - test	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión Autoconocimiento	0.634	25	0.000
Dimensión Autorregulación	0.610	25	0.000
Dimensión Motivación	0.533	25	0.000
Dimensión Empatía	0.625	25	0.000
Variable Desarrollo Socioemocional	0.590	25	0.000

Nota: Información lograda del procesamiento en SPSS.

Tabla 9 Prueba de normalidad del Pos - test

Pos test	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión Autoconocimiento	0.308	25	0.000
Dimensión Autorregulación	0.445	25	0.000
Dimensión Motivación	0.445	25	0.000
Dimensión Empatía	0.445	25	0.000
Variable Desarrollo Socioemocional	0.308	25	0.000

Nota: Información lograda del procesamiento en SPSS.

En este estudio, la prueba de normalidad se justificó porque permite establecer con certeza si los puntajes obtenidos en el pretest y postest (respecto al desarrollo socioemocional y sus dimensiones: autoconocimiento, autorregulación, motivación y empatía) presentan una distribución normal o no. Esto es clave, ya que de ello depende la selección del método estadístico más adecuado para contrastar las hipótesis planteadas.

Si los datos hubieran presentado una distribución normal, se habría utilizado una prueba paramétrica, como la prueba t de Student para muestras relacionadas. Sin embargo, al aplicar la prueba de Shapiro-Wilk, se obtuvo un valor de significancia menor a 0.05, lo que indica que los datos no siguen una distribución normal. Por ello, se optó por una prueba no paramétrica, en este caso la prueba de rangos con signo de Wilcoxon,

que es apropiada para comparar dos mediciones relacionadas cuando no se cumple el supuesto de normalidad.

En resumen, la prueba de normalidad se aplica como paso previo obligatorio para garantizar la validez del análisis estadístico, permitiendo seleccionar la prueba adecuada para la verificación empírica de las hipótesis, y asegurar así conclusiones científicamente sólidas.

4.3.1. Hipótesis general

A. Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024.

H0: Los juegos cooperativos no influyen de forma significativa en el desarrollo socioemocional en infantes.

H1: Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo socioemocional en infantes.

Nivel de riesgo al 95%

Prueba estadística: Z de Wilcoxon

Si la sig. es < 0.05 , se rechaza la H0.

Tabla 10 Prueba de rangos – Desarrollo Socioemocional

<i>Rangos</i>				
Desarrollo emocional		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos test - Pre test	Rangos negativos	0 ^m	.00	.00
	Rangos positivos	24 ⁿ	12.50	300.00
	Empates	1 ^o		
	Total	25		

m. Pos test - Desarrollo Socioemocional $<$ Pre test - Desarrollo Socioemocional

n. Pos test - Desarrollo Socioemocional $>$ Pre test - Desarrollo Socioemocional

o. Pos test - Desarrollo Socioemocional $=$ Pre test - Desarrollo Socioemocional

Tabla 11 Z de Wilcoxon de la Hipótesis General

Desarrollo Socioemocional	Pos test - Pre test
Z	-4.463
Sig.	0.000

Nota: Información lograda del procesamiento en SPSS.

Conclusión estadística

Ya que al aplicar la Z de Wilcoxon, la significancia es menor a 0.05, se rechaza la H0, lo que afirma la existencia de diferencias en el pos y pre test, luego de la aplicación de los juegos cooperativo. En ese sentido, la prueba de rangos muestra que, hubo más diferencias positivas que empates, señalando que hubo una mejora en el desarrollo socioemocional en 24 infantes de 4 años, luego del desarrollo de los juegos cooperativo. Concluyendo que, los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo socioemocional en infantes.

4.3.2. Hipótesis específicas

- a) **Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo del autoconocimiento en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024.**

H0: Los juegos cooperativos no influyen de forma significativa en el desarrollo del autoconocimiento en infantes.

H1: Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo del autoconocimiento en infantes.

- i. Nivel de riesgo al 95%
- ii. Prueba estadística: Z de Wilcoxon
- iii. Si la sig. es < 0.05 , se rechaza la H0.

Tabla 12 Prueba de rangos – Autoconocimiento

<i>Rangos</i>			
Autoconocimiento	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos test - Pre test	Rangos negativos	0 ^a	.00
	Rangos positivos	24 ^b	12.50
	Empates	1 ^c	
	Total	25	300.00

a. Pos test - Autoconocimiento < Pre test - Autoconocimiento

b. Pos test - Autoconocimiento > Pre test - Autoconocimiento

c. Pos test - Autoconocimiento = Pre test - Autoconocimiento

Tabla 13 Z de Wilcoxon de la 1ra Hipótesis Específica

Autoconocimiento	Pos test - Pre test
Z	-4.419
Sig.	0.000

Nota: Información lograda del procesamiento en SPSS.

Conclusión estadística

Ya que al aplicar la Z de Wilcoxon, la significancia es menor a 0.05, se rechaza la H0, lo que afirma la existencia de diferencias en el pos y pre test, luego de la aplicación de los juegos cooperativo. En ese sentido, la prueba de rangos muestra que, hubo más diferencias positivas que empates, señalando que hubo una mejora en el desarrollo del autoconocimiento en 24 infantes de 4 años, luego del desarrollo de los juegos cooperativo. Concluyendo que, los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo del autoconocimiento en infantes.

b) Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo de autorregulación en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024.

H0: Los juegos cooperativos no influyen de forma significativa en el desarrollo de la autorregulación en infantes.

H1: Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo de la autorregulación en infantes.

i. Nivel de riesgo al 95%

- ii. Prueba estadística: Z de Wilcoxon
- iii. Si la sig. es < 0.05, se rechaza la H0.

Tabla 14 Prueba de rangos – Autorregulación

<i>Rangos</i>			
Autorregulación	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos test - Pre test	Rangos negativos	0 ^d	.00
	Rangos positivos	22 ^e	11.50
	Empates	3 ^f	
	Total	25	

- d. Pos test - Autorregulación < Pre test - Autorregulación
- e. Pos test - Autorregulación > Pre test - Autorregulación
- f. Pos test - Autorregulación = Pre test - Autorregulación

Tabla 15 Z de Wilcoxon de la 2da Hipótesis Específica

Autorregulación	Pos test - Pre test
Z	-4.284
Sig.	.000

Nota: Información lograda del procesamiento en SPSS.

Conclusión estadística

Ya que, al aplicar la Z de Wilcoxon, la significancia es menor a 0.05, se rechaza la H0, lo que afirma la existencia de diferencias en el pos y pre test, luego de la aplicación de los juegos cooperativo. En ese sentido, la prueba de rangos muestra que, hubo más diferencias positivas que empates, señalando que hubo una mejora en el desarrollo de la autorregulación en 24 infantes de 4 años, luego del desarrollo de los juegos cooperativo. Concluyendo que, los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo de la autorregulación en infantes.

c) Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo de la motivación en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024.

H0: Los juegos cooperativos no influyen de forma significativa en el desarrollo de la motivación en infantes.

H1: Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo

de la motivación en infantes.

- i. Nivel de riesgo al 95%
- ii. Prueba estadística: Z de Wilcoxon
- iii. Si la sig. es < 0.05 , se rechaza la H_0 .

Tabla 16 Prueba de rangos – Motivación

<i>Rangos</i>				
Motivación		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos test - Pre test	Rangos negativos	0 ^g	.00	.00
	Rangos positivos	24 ^h	12.50	300.00
	Empates	1 ⁱ		
	Total	25		

g. Pos test - Motivación $<$ Pre test - Motivación

h. Pos test - Motivación $>$ Pre test - Motivación

i. Pos test - Motivación = Pre test - Motivación

Tabla 17 Z de Wilcoxon de la 3ra Hipótesis Específica

Motivación	Pos test - Pre test
Z	-4.463
Sig.	0.000

Nota: Información lograda del procesamiento en SPSS.

Conclusión estadística

Ya que, al aplicar la Z de Wilcoxon, la significancia es menor a 0.05, se rechaza la H_0 , lo que afirma la existencia de diferencias en el pos y pre test, luego de la aplicación de los juegos cooperativo. En ese sentido, la prueba de rangos muestra que, hubo más diferencias positivas que empates, señalando que hubo una mejora en el desarrollo de la motivación en 24 infantes de 4 años, luego del desarrollo de los juegos cooperativo. Concluyendo que, los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo de la motivación en infantes.

d) Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo de la empatía en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024.

H_0 : Los juegos cooperativos no influyen de forma

significativa en el desarrollo de la empatía en infantes.

H1: Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo de la empatía en infantes.

- i. Nivel de riesgo al 95%
- ii. Prueba estadística: Z de Wilcoxon
- iii. Si la sig. es < 0.05 , se rechaza la H0.

Tabla 18 Prueba de rangos – Empatía

<i>Rangos</i>				
Empatía		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos test - Pre test	Rangos negativos	0 ^j	.00	.00
	Rangos positivos	22 ^k	11.50	253.00
	Empates	3 ^l		
	Total	25		

j. Pos test - Empatía $<$ Pre test - Empatía

k. Pos test - Empatía $>$ Pre test - Empatía

l. Pos test - Empatía $=$ Pre test - Empatía

Tabla 19 Z de Wilcoxon de la 4ta Hipótesis Específica

Empatía	Pos test - Pre test
Z	-4.261
Sig.	.000

Nota: Información lograda del procesamiento en SPSS.

Conclusión estadística

Ya que, al aplicar la Z de Wilcoxon, la significancia es menor a 0.05, se rechaza la H0, lo que afirma la existencia de diferencias en el pos y pre test, luego de la aplicación de los juegos cooperativo. En ese sentido, la prueba de rangos muestra que, hubo más diferencias positivas que empates, señalando que hubo una mejora en el desarrollo de la empatía en 24 infantes de 4 años, luego del desarrollo de los juegos cooperativo. Concluyendo que, los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo de la empatía en infantes.

4.4. Discusión de resultados

En relación con el objetivo general, los hallazgos confirmaron que los juegos

cooperativos influyeron significativamente en el desarrollo socioemocional de los infantes de 4 años. La mejora observada se explicó porque las dinámicas cooperativas favorecieron el reconocimiento y regulación de las emociones, el trabajo en equipo, la solidaridad y la comunicación afectiva, lo que permitió que los infantes adquirieran competencias socioemocionales en un ambiente lúdico y motivador. Estos resultados coinciden con lo planteado por Mendoza et al. (2024), quienes destacaron la necesidad de implementar metodologías innovadoras que respondan a las características de la educación inicial, y con Martínez (2023), quien concluyó que los juegos cooperativos fortalecen las relaciones interpersonales y las habilidades emocionales. Desde una perspectiva teórica, estos hallazgos se sustentan en los enfoques de Piaget y Vygotsky, que resaltan la importancia de la interacción social y el juego como motores del desarrollo integral. En la práctica, reafirman la necesidad de que los docentes utilicen estrategias cooperativas como recurso pedagógico fundamental para la formación socioemocional en la primera infancia.

En cuanto al primer objetivo específico, se demostró que los juegos cooperativos fortalecieron de manera notable el autoconocimiento en los infantes, al promover la expresión de emociones, la confianza en sí mismos y la valoración de sus logros. Esta mejora se explica porque el juego cooperativo crea situaciones en las que los infantes se enfrentan a retos compartidos, generando experiencias que refuerzan la seguridad personal y la autoestima. Los hallazgos concuerdan con lo expuesto por Perugachi (2023), quien señaló que los juegos cooperativos inciden en la socialización y expresión afectiva, y con Veletanga (2021), quien resaltó su impacto en la autoestima. Teóricamente, estos resultados dialogan con Erikson, quien plantea que la etapa preescolar es clave para el desarrollo de la confianza y la identidad personal. En la práctica, confirman que el juego es un recurso eficaz para fomentar la autoimagen positiva desde edades tempranas.

Respecto al segundo objetivo específico, los resultados mostraron que los juegos cooperativos incidieron positivamente en la autorregulación. La explicación

radica en que las dinámicas grupales exigieron a los infantes coordinar acciones, respetar turnos, manejar la frustración y reflexionar sobre su comportamiento. De esta forma, lograron controlar impulsos y regular su conducta en entornos sociales. Este hallazgo coincide con Cabezas (2021), quien destacó que los juegos cooperativos contribuyen al manejo de conflictos y a un aprendizaje significativo, y con Cáceres e Ibarra (2023), quienes evidenciaron mejoras notables en la comprensión emocional mediante esta estrategia. En el plano teórico, se vincula con los aportes de Goleman sobre la inteligencia emocional, en particular con la regulación de emociones como base del bienestar social. En la práctica, implica que los juegos cooperativos pueden utilizarse como herramienta para prevenir conductas disruptivas y fomentar la convivencia pacífica en el aula.

En relación con el tercer objetivo específico, los juegos cooperativos demostraron ser un recurso eficaz para incrementar la motivación de los infantes, dado que despertaron el interés, la satisfacción y la iniciativa al participar en las actividades. Esto se explica porque las dinámicas cooperativas ofrecen recompensas intrínsecas vinculadas al logro colectivo, reduciendo la dependencia de premios externos y generando placer en el propio proceso de juego. Este resultado se relaciona con Alva (2022), quien resaltó el valor del juego en la construcción de aprendizajes significativos, y con Choquehuanca y Quispe (2022), quienes evidenciaron avances en la inteligencia emocional tras aplicar juegos cooperativos. Desde el marco teórico, estos hallazgos se relacionan con la teoría de la motivación intrínseca de Deci y Ryan, que resalta la importancia de la autonomía, la competencia y la relación social. En la práctica, sugieren que el juego cooperativo es una estrategia pedagógica que fomenta la motivación sostenida y la disposición positiva hacia el aprendizaje.

Finalmente, respecto al cuarto objetivo específico, se comprobó que los juegos cooperativos fortalecieron significativamente la empatía en los infantes, al promover la solidaridad, el respeto y la reciprocidad. Este impacto se explica porque las

dinámicas de cooperación permiten que los infantes experimenten el ponerse en el lugar del otro, comprendan emociones ajenas y actúen de manera afectiva. Los resultados coinciden con lo reportado por Taype (2021), quien destacó el rol de los juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo, y con Angulo y Fabián (2024), quienes evidenciaron una correlación positiva entre juegos educativos y el desarrollo de las emociones. Teóricamente, se fundamentan en el enfoque sociocultural de Vygotsky, que subraya la importancia del aprendizaje en interacción con los demás. en la práctica, reafirman la relevancia de implementar dinámicas lúdicas que promuevan la empatía como base de la convivencia escolar y del desarrollo ciudadano desde la infancia.

CONCLUSIONES

- Los resultados confirmaron la hipótesis general, demostrando que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo socioemocional de los infantes de 4 años. La intervención permitió que los infantes mejoraran su interacción social, el control de sus emociones y la expresión afectiva, evidenciando que el juego constituye un recurso pedagógico eficaz para fortalecer competencias socioemocionales en la primera infancia.
- Respecto al autoconocimiento, se concluyó que los juegos cooperativos contribuyeron a que los infantes reconocieran sus emociones, valoraran sus cualidades personales y fortalecieran su autoestima, desarrollando una autoimagen más positiva y segura.
- En cuanto a la autorregulación, se confirmó que el juego cooperativo promovió en los infantes la capacidad de gestionar sus impulsos, controlar emociones y reflexionar sobre sus acciones, favoreciendo comportamientos más equilibrados y adecuados en contextos grupales.
- En relación con la motivación, la estrategia lúdica generó en los infantes mayor interés y disposición para participar en las actividades, promoviendo la satisfacción intrínseca por el trabajo en equipo y reduciendo la dependencia de estímulos externos.
- Finalmente, se comprobó que los juegos cooperativos fortalecieron la empatía, ya que los infantes aprendieron a ponerse en el lugar del otro, respetar opiniones y compartir emociones, lo cual favoreció la convivencia armónica y la solidaridad en el aula.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que las docentes del nivel inicial incorporen de manera sistemática los juegos cooperativos como estrategia pedagógica fundamental, ya que estos han demostrado ser eficaces para mejorar integralmente las competencias socioemocionales en los infantes de 4 años. Es crucial diseñar sesiones lúdicas planificadas que permitan el trabajo en grupo, la interacción afectiva, la resolución de conflictos y el desarrollo de vínculos saludables entre los infantes.
- Se sugiere implementar dinámicas cooperativas que fomenten la autoexploración emocional, la identificación de cualidades personales y el reconocimiento de logros propios, como parte de las rutinas pedagógicas. Actividades como el “espejo amigo” o “mi dibujo me representa” pueden facilitar que los infantes aprendan a hablar de sí mismos, identifiquen sus emociones y refuercen su autoimagen positiva desde la infancia.
- Es recomendable aplicar juegos cooperativos enfocados en el control del comportamiento y manejo emocional ante diversas situaciones sociales. Por ejemplo, dinámicas como “el semáforo de las emociones” o “tiempo fuera cooperativo” permiten a los infantes reconocer sus impulsos, esperar turnos, regular su conducta y tomar decisiones reflexivas, favoreciendo un clima de respeto y autorregulación dentro del aula.
- Se propone el uso de estrategias lúdicas que refuercen la motivación intrínseca y el sentido de logro, más allá de premios externos. Dinámicas que reconozcan el esfuerzo colectivo, fomenten metas grupales alcanzables y promuevan la participación voluntaria, como “el desafío del grupo” o “la ruta cooperativa”, resultan altamente beneficiosas para sostener el entusiasmo y la iniciativa de los infantes durante el proceso de aprendizaje.

- Se recomienda fortalecer las actividades que promuevan la sensibilidad, la escucha activa y la reciprocidad entre pares, utilizando juegos que involucren el trabajo por parejas o en pequeños equipos, como “el compañero invisible” o “ayudando al amigo”. Estas estrategias permitirán que los infantes aprendan a reconocer las emociones de los demás, a ponerse en su lugar y a actuar con respeto, solidaridad y afecto dentro del entorno escolar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alva, M. (2022). *El juego en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años*. Universidad Nacional de Santa.
- Angulo, Y., & Fabian, B. (2024). *Juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022*. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Baquero, R., & Castro, R. (2022). Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior. *Pol. Con*.
- Bonilla, Y., & Marcano, P. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, Asunción, Paraguay*.
- Bucio, M. (2019). *El desarrollo socioemocional: la base del bienestar*.
- Cabezas, J. (2021). *Los juegos cooperativos como estrategia metodológica en el desarrollo socio emocional*. Universidad Central de Ecuador.
- Cáceres, M., & Ibarra, N. (2023). *Juegos Cooperativos en el Desarrollo Socioemocional de los infantes de 4 años de la I.E. N° 300 - Ocopilla*. Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Cerdas, E. (2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. *Revista de Paz y Conflictos*.
- Choquehuanca, Y., & Quispe, A. (2022). *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*. Universidad José Carlos Mariátegui.
- Cuadros, O. (2021). *Desarrollo socioemocional: Elementos básicos para su entendimiento desde la perspectiva del nivel intermedio*.
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., Barrera, M., & Madrona, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*.

- Espinoza, C. (2010). *Metodología de investigación tecnológica*. Huancayo: UNCP.
- Flores, I., Verduga, H., Gallo, K., Gallo, G., & Gallo, J. (2023). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva*.
<https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6723/5974>
- López, A., De los Ángeles, M., Figueroa, W., Ortiz, R., & Carujo, G. (2016). *Socioemocional*.
- Martínez, J. (2023). *Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades interpersonales*. Universidad Libre, Colombia.
- Mendoza, C., Bravo, A., Pozo, K., Morán, J., García, A., & Proaño, M. (2024). Desarrollo de habilidades socioemocionales en la educación infantil: importancia y estrategias de intervención desde la perspectiva psicopedagógica. *South Florida Journal of Development*, 5, 01-20.
- Mendoza, C., Bravo, A., Pozo, K., Morán, J., García, A., & Proaño, M. (2024). Desarrollo de habilidades socioemocionales en la educación infantil: importancia y estrategias de intervención desde la perspectiva psicopedagógica. *South Florida Journal of Development, Miami*.
- MINEDU. (2021). *Desarrollo de las habilidades socioemocionales en el marco de la Tutoría y Orientación Educativa*.
- Perugachi, I. (2023). *El juego cooperativo como estrategia para el desarrollo socio afectivo en niñas y niños del nivel inicial, subnivel 2 del Centro de Educación Inicial "Martín González" de la ciudad de Cayambe, provincia Pichincha, año lectivo 2021-2022*. Universidad Técnica del Norte.
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística* (Primera ed.). Lima: Universidad Ricardo Palma.
- Tacillo, E. (2016). *Metodología de la Investigación*. Lima: Universidad Jaime Bausate Meza.
Retrieved 2021.
- Taype, L. (2021). *Juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo en los niños de cinco*

años de la I.E.I. N°977 de Ccollpapampa, Lircay. Universidad para el Desarrollo Andino.

Velatanga, T. (2021). *El juego cooperativo como estrategia para desarrollar la autoestima en los niños de preparatoria de la escuela de educación básica "Dra. Matilde Hidalgo de Procel" de la ciudad de Loja en el periodo 2019-2020.* Universidad Nacional de Loja.

ANEXOS

Anexo 1

Instrumentos de Recolección de datos

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

AUTOCONOCIMIENTO		1	2	3
1	Usa su creatividad para aportar al grupo			
2	Confía en sí misma (o) para realizar sus actividades.			
3	Se siente valorado (a) e importante en el grupo al realizar sus actividades.			
4	Demuestra seguridad al desarrollar sus actividades.			
5	Valora las actividades y los logros alcanzados			
AUTORREGULACIÓN				
6	Conoce sus fortalezas y sus debilidades			
7	Controla sus emociones en las actividades que realiza en grupo.			
8	Observa y controla su propia conducta al realizar los juegos.			
9	Muestra confianza en sus propias capacidades para lograr su objetivo.			
10	Juzga y valora su actuación después de la actividad realizada			
MOTIVACIÓN				
11	Muestra interés y deseos de realizar las actividades grupales.			
12	Siente satisfacción al realizar la actividad en equipo			
13	Realiza sus actividades sin necesidad de condicionar con regalos o premios.			
14	Se siente satisfecho después del juego			
15	Evidencia agresión o violencia al interactuar en las actividades en el grupo.			
EMPATÍA				
16	Evidencia dificultades para relacionarse con sus compañeros.			
17	Muestra solidaridad por sus compañeros.			
18	Muestra reciprocidad con sus compañeros			
19	Se identifica con sus compañeros al realizar actividades grupales.			
20	Muestra respeto a las acciones u opiniones de sus compañeros (as).			

Sesión 1 – La torre más grande

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Damos la bienvenida a todos los niños y les presentamos los materiales a utilizar para realizar el juego y se les explica el propósito "armar la torre más alta en menor tiempo y sin que se caiga ninguna caja pasándole una por una las cajas al compañero que se encuentra detrás por encima de la cabeza sin voltear"		15 min.
DESARROLLO	Se forman dos equipos de tres a cuatro niños en cada equipo. Los niños de los equipos se sientan uno detrás del otro separado para competir con el otro equipo, se coloca las cajas delante del primer niño de la fila se colocan todas las cajas y el ultimo niño será el encargado de realizar la torre. La profesora indica que comience el juego y cada equipo empieza a pasar las cajas al compañero que se encuentra detrás, el equipo que primero logre terminar de realizar su torre serán los ganadores; luego de termina el primer turno se realiza nuevamente el juego intercambiando la posición de los jugadores dándoles un momento para que puedan elegir libremente el orden de los jugadores.	Cajas de diferentes tamaños forradas	35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se nombra el equipo ganador. luego cada niño nos cuenta como se sintió dentro de su grupo.		10 min

Sesión 2 – Un gran rompecabezas

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Damos la bienvenida a todos los niños y les presentamos los materiales a utilizar para realizar el juego y se les explica el propósito "armar el rompecabezas con la ayuda de nuestros compañeros"	Rompecabezas de cartón 1m x 60 centímetros	15 min.
DESARROLLO	Se muestra el rompecabezas armado, luego desarmamos el rompecabezas y los colocamos sobre el suelo e indicamos a los niños que se reúnan y armen el rompecabezas. El equipo puede realizar el armado con paciencia y calmados sin gritarse ni quitarse las piezas, por ello no habrá un tiempo límite.		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para relacionarse con sus compañeros.		10 min

Sesión 3 – El paseo enredado

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Se realiza el juego del barco se hunde para formar los grupos de dos integrantes, luego cada equipo se coloca en una línea y se les da las indicaciones de cómo deben realizar el juego "cada equipo debe de realizar la carrera sujetando la parte del cuerpo que sale en la imagen una de cada caja."	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tarjetas en cartulina con dibujos o imágenes de una parte de nuestro cuerpo. ✓ Dos cajas para poner las tarjetas 	15 min.
DESARROLLO	Se pide que una mamá ayude a sacar las tarjetas de ambas cajas, se les enseña a los niños y se les pide que si salió por ejemplo si salió la figura del pie de una caja y la mano de la otra caja se deberá unir el pie junto con la mano del otro integrante, así deben avanzar sin soltarse, el que llegue primero en tres oportunidades es el ganador		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para coordinaron para desplazarse para llegar con su compañero a la meta.		10 min

Sesión 4 – A jugar con el globo

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Dividimos el espacio en dos sectores mientras los niños forman sus equipos de tres integrantes, ubicamos al primer grupo a uno de los sectores y al otro grupo en el otro sector. Se les explica a ambos equipos que el globo no debe caer al suelo y que el equipo que hace caer el globo será un punto para el equipo contrario.	Globos	15 min.
DESARROLLO	Se da la señal de inicio con el sonido de un silbato, la docente lanza el globo con las manos altas uno de los integrantes que se encuentre más cerca del globo lo mandara al integrante del otro equipo antes que el globo caiga al suelo, de esa manera el globo ira de un equipo al otro hasta que caiga al suelo y se le dará un punto al equipo que no deo caer su globo, el equipo que tenga 6 puntos y dos sets será el ganador.		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para coordinaron para salvar el globo de caer al suelo.		10 min

Sesión 5 – Uniendo mitades

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Los niños forman dos grupos de 3 integrantes. Explicamos que el juego consiste en encontrar las mitades de las imágenes que se encontrarán una de las mitades en cada caja.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 10 de cartulina Tarjetas de 20 x 20 centímetros. ✓ 2 cajas de cartón forradas 	15 min.
DESARROLLO	La maestra pide a los dos equipos que se coloquen en sus respectivos lugares, y se le pide que se acerquen cada integrante del primer equipo y saque una mitad de las tarjetas que se encuentran dentro de la caja, cuando todos los integrantes del equipo se piden que se acerquen los integrantes del segundo equipo. Cuando todos los integrantes de ambos equipos tengan la parte de la imagen la maestra dice ¡juntan sus mitades! Y se mezclan ambos equipos buscando sus mitades. Los primeros que logren unir sus mitades la levantan para que la profesora lo pueda ver y de la misma forma lo harán los demás.		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para lograr encontrar la mitad de su tarjeta.		10 min

Sesión 6 – Carreras de varas

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	A través de la dinámica del paseo por el bosque se agrupan por parejas, luego se les explica que tendrán que apoyar el dedo índice y deberá llevar su vara sin dejarlo caer al suelo deberá volver al lugar de partida.	Varas de madera de 30 centímetros cada una	15 min.
DESARROLLO	Los equipos se colocan el lugar de partida se les entrega 5 varitas, las parejas deberán llevar de uno en uno sus varas del lugar de partida al de llegada solamente apoyando ambos jugadores con el dedo índice sin dejar caer el equipo que primero logre llevar sus 5 varas a la zona de llegada es el equipo ganador.		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para coordinaron para que las varas no caigan al suelo.		10 min

Sesión 7 – Recaudar lunas y soles

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Los niños deciden unirse libremente formando 2 grupos de 3 integrantes cada uno, se les explica las reglas del juego	20 tarjetas de cartulina de 10 x 10 centímetros	15 min.
DESARROLLO	Los grupos se sientan uno al frente del otro, cada grupo elige voluntariamente ser uno el sol y el otro la luna se les indica que la profesora sacara una tarjeta y si cuando la voltea es la figura de un sol entonces el grupo que comience en voltear las tarjetas será el equipo de los soles; el primer integrante del equipo de los soles toma la tarjeta y la voltea si la imagen en la tarjeta corresponde al nombre del equipo la retira y se la lleva al lugar donde está ubicado su equipo y la conserva pero si es la imagen que corresponde al equipo de las lunas la deja en el lugar con la imagen volteada que de la misma forma irán sacando las tarjetas que les corresponde a cada equipo el juego termina cuando todas las tarjetas estén en los equipos.		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para coordinaron para voltear las tarjetas.		10 min

Sesión 8 – Carrera de globo

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Se forman los equipos, luego se indica a todos los equipos donde es la partida y llegada de la carrera, se les espica que no debemos llevar el globo entre las barrigas de los equipos sin dejar que se caiga al suelo.	1 globo por pareja	15 min.
DESARROLLO	La docente da la señal de inicio para que empiece la primera ronda todas las parejas empiezan la carrera lateralmente intentando que el globo que llevan no se reviente ni caiga al suelo si cae la pareja debe volver a lugar de partida y empezar de nuevo hasta llegar a la meta. Para la segunda ronda la distancia de partida y llegada tendrá más espacio y los equipos deben coordinar con su compañero para ser más rápidos para ganar.		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para coordinaron para salvar el globo de caer al suelo.		10 min

Sesión 9 – Soplemos

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Les explicamos a los niños que el juego consiste en llevar un tubo de papel higiénico y dos de los otros compañeros tienen que sujetar el hilo de pescar de cada extremo y el resto de los integrantes se coloca al extremo donde está el tubo de papel higiénico recordando que nuestras manos siempre deben de estar siempre las manos atrás, solo deberá soplar con fuerza el tubo sin tocarlo para hacerlo avanzar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hilo de pescar resistente ✓ Tubos de papel higiénico 	15 min.
DESARROLLO	Al momento que la docente da la señal de inicio el niño que se encuentra al lado del tubo de papel higiénico lo pone en el hilo de pescar y empieza a soplar el tubo haciendo que este se desplace de donde se encuentra hasta el extremo opuesto, el equipo que logre llegar en menor tiempo al otro extremo será el que gane. Mientras que su compañero hace avanzar el tubo de papel higiénico los demás integrantes arañan la barra para su compañero.		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para desplazar el tubo de papel higiénico.		10 min

Sesión 10 – Juguemos a ser arquitectos

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Se muestra a los niños varios palitos pintados de varios colores y se les explica que se les entregara todos los palos y que ellos deberán coordinar para crear algo en el suelo.	Varios palitos	15 min.
DESARROLLO	Se les entrega los palos y se les dice que tienen media hora para coordinar y construir lo que ellos deseen, pasado el tiempo se les pide que expliquen que construyeron		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante comente como se sintió al realizar la apoyar a su equipo a lograr construir con los palos y que dificultades tubo para coordinaron que figura formaron con los palos.		10 min

Anexo 4 Base de datos

pre test																				
d1					d2					d3					d4					
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20
n°	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2
1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1
2	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
3	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2
4	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	3	2	2
5	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	1	2	2	1	2	1
6	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
7	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1
8	2	2	1	3	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	3	2	1
9	1	2	3	1	2	2	2	1	1	2	3	1	2	2	2	2	1	1	2	2
10	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2
11	2	1	3	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1
12	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	3	1	1	2	1	2	1	1	1	1
13	1	2	1	3	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	3	2	1	2	2
14	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2
15	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
16	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	3	3	1	1
17	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	3	1	2	1	2	1	2	2	2	2
18	1	3	1	1	2	1	3	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1
19	1	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	2
20	2	1	1	2	3	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
21	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1
22	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1
23	1	2	1	3	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	3	1	2	2	2
24	1	2	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	1
25	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	3	2	3	2	2	1	2	2	2	3

pos test																				
d1					d2					d3					d4					
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20
n°	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3
1	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3
2	3	3	2	3	3	2	3	1	3	2	3	2	2	2	1	2	2	3	3	2
3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3
4	3	3	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	1	2	3

5	2	3	1	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	1	3	3	3	2	2	2
6	3	2	3	2	3	1	3	2	1	3	3	1	2	2	3	3	1	3	2	3
7	3	1	1	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2
8	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3
9	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3
10	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	2
11	3	3	2	3	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	3	3	1	2	3	2	3	2	2	3	1	3	2	3	3	2	3	1	3	2
13	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3
14	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3
16	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
17	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
18	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	1
19	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3
20	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3
21	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2
22	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
23	3	3	3	3	2	2	3	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	2
24	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3
25	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	1	3	3	2

Anexo 5

Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Problema General: ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autoconocimiento en infantes de 4 años de una 	<p>Objetivo General: Determinar cómo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar cómo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autoconocimiento en infantes 	<p>Hipótesis General: Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo socioemocional en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024.</p> <p>Hipótesis Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo del autoconocimiento en infantes de 	<p>VI: Juegos cooperativos</p> <p>VD: Desarrollo socioemocional</p>	<p>Tipo de Investigación: Básica</p> <p>Nivel de Investigación: Explicativo</p> <p>Método General: Método científico</p> <p>Diseño: Pre experimental</p>	<p>Población: 25 estudiantes de la I.E. JN “Santa Rosa de Lima”.</p> <p>Muestra: 25 estudiantes de la sección de 5 años de la I.E. JN “Santa Rosa de Lima”.</p> <p>Muestreo: No probabilístico</p>	<p>Técnicas: La observación</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo</p>

<p>Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autorregulación en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024? • ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la motivación en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024? • ¿De qué manera los 	<p>de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar cómo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autorregulación en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024. • Determinar cómo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la motivación en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024. 	<p>4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo del autorregulación en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024. • Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo de la motivación en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024. 				
---	--	---	--	--	--	--

<p>juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la empatía en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar cómo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de la empatía en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos cooperativos influyen de forma significativa en el desarrollo de la empatía en infantes de 4 años de una Institución Educativa, Cerro de Pasco, 2024. 				
--	---	--	--	--	--	--