



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS



EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

EL JUEGO COOPERATIVO PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2025

AUTOR

ERIKA TATIANA YÁNEZ YANZA
DAMARIS DAYANA SOLANO GRANADO

TUTOR

LIC. DIANA CATALINA AYALA GAVILÁNEZ. MSC.

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADOAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

2025



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS



EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

EL JUEGO COOPERATIVO PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO, EN EL PERÍODO 2025

AUTOR

ERIKA TATIANA YÁNEZ YANZA
DAMARIS DAYANA SOLANO GRANADO

TUTOR

LIC. DIANA CATALINA AYALA GAVILÁNEZ. MSC.

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

2025

I. DEDICATORIA

Con el alma y el corazón, dedico este trabajo a quienes han dejado una marca profunda en mi vida. A Eleuterio Sánchez, quien fue guía, refugio y amor cuando más lo necesitaba. Sin lazos de sangre, me ofreciste todo lo que solo un verdadero ser de luz puede dar. Tu presencia fue un regalo del destino y tu apoyo, una fuerza que vive en cada uno de mis logros. A mi madre, por darme la vida y enseñarme a ser fuerte y valiente desde su manera de amar. Tus gestos y palabras me han acompañado siempre. A mis hermanos, mis cómplices de vida, por su apoyo incondicional, cariño y compañía en cada paso de este camino. Y a mi hijo, mi mayor inspiración y motivo para seguir. Este logro es para ti, mi pequeño, con todo mi amor. Gracias a todos por ser mi fuerza, por no dejarme caer, por recordarme que nunca estuve sola en este camino.

Dayana Solano

El presente trabajo de investigación le dedico primeramente a Dios por ser esa guía de luz en cada uno de mis pasos, por iluminarme y cuidarme en toda esta etapa universitaria; a mi querida madre por su amor infinito, su paciencia y su apoyo, gracias por ser mi guía mi fuerza e inspiración en cada paso de este camino, mis hermanos por estar siempre presente en mi vida y por su apoyo incondicional especialmente a mi hermana Julissa Yáñez, ya que sin su apoyo no sería posible este logro te amo y estoy infinitamente agradecida; a mi hija, mi rayito de luz quien es mi mayor inspiración para seguir adelante este logro es tan tuyo como mío porque cada paso que doy es pensando en ti, que este proyecto de investigación sea testimonio que con esfuerzo y fe podemos cumplir todas nuestros metas.

Erika Yáñez

II. AGRADECIMIENTO

A través de este proyecto que nos permitió conocer la realidad del aula y de los estudiantes, queremos expresar nuestro profundo agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar, por la valiosa oportunidad que nos brindó para que podamos continuar con los estudios superiores y lograr un título profesional.

También a todos los docentes que día a día nos compartieron sus conocimientos, al igual que las experiencias, para que podamos formarnos como profesionales de la educación y que tengamos un desempeño eficiente en el aula y mirando hacia un futuro de calidad en la educación.

En especial a nuestra tutora, que con sus consejos y recomendaciones nos ayudó a llevar a feliz término el presente trabajo, que aspiramos se constituya en una guía para los nuevos educadores.

Érika Yáñez, Damaris Solano.

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

LICENCIADA. CATALINA AYALA GAVILANES MSC

**DOCENTE TUTOR DE TRABAJO DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**

CERTIFICA

Que, el presente **proyecto de investigación** titulado: **“EL JUEGO COOPERATIVO PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO, PROVINCIA BOLIVAR , CANTON GUARANDA PERIDO 2025”**, de autoría de: Damaris Dayana Solano Granado Y Erika Tatiana Yanez Yanza , estudiantes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas; en tal virtud autorizó con mi firma para que pueda ser presentado y sustentado, observando las normas legales para el efecto existente y se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, 26 de mayo de 2025



Firma tutor

Lcda., Catalina Ayala Gavilanes Msc.

IV. AUTORÍA NOTARIA

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros **SOLANO GRANADO DAMARIS DAYANA** y **YÁNEZ YANZA ERIKA TATIANA** portador/res de la Cédula de Identidad No **120858915-8** y **025030103-3**, en calidad de autor/res y titular/es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

EL JUEGO COOPERATIVO PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2025, Modalidad **TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.


Damaris Dayana Solano Granado


Erika Tatiana Yánez Yanza



Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario



rio...

N° ESCRITURA 20250201003P02397

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: SOLANO GRANADO DAMARIS DAYANA, y,

YANEZ YANZA ERIKA TATIANA

INDETERMINADA DE: 2 COPIAS H.R. Factura: 001-006- 000008395

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día diez de Septiembre del dos mil veinticinco, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen SOLANO GRANADO DAMARIS DAYANA, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos y de paso por este lugar, con celular número (0968362394), su correo electrónico es granadodayana264@gmail.com, y, YANEZ YANZA ERIKA TATIANA, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el cantón San Miguel provincia Bolívar y de paso por este lugar, con celular número (0988918897), su correo electrónico es erikayanezy42@gmail.com, por sus propios y personales derechos, obligarse a quien de conocer doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; y en cumplimiento de la Ley Notarial, la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (LOPD) y su Reglamento General (RLOPD), los datos personales proporcionados en este documento son autorizados por el compareciente al Notario para su uso, verificación, tratamiento y archivo, los cuales reposaran además en los libros de la Notaria Tercera del cantón Guaranda conforme lo prevé la Ley Notarial, bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declara lo siguiente manifiesto que el criterio e ideas emitidas en el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: "EL JUEGO COOPERATIVO PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERÍODO 2025." Es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención del título de Licenciadas en Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se ratifican y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

Damaris solano

SOLANO GRANADO DAMARIS DAYANA

C.C. 1208589158

Henry Rojas Narvaez

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

Erika Yanza

YANEZ YANZA ERIKA TATIANA

C.C. 0250301033



AUTORÍA

Nosotros: **SOLANO GRANADO DAMARIS DAYANA** C.I. 1208589158 y **YANEZ YANZA ERIKA TATIANA** C.I. 0250301033, egresadas de la carrera de EDUCACIÓN INICIAL modalidad PRESENCIAL de la facultad CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS de la UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR, bajo juramento declaro en forma libre y voluntaria que las ideas, criterios y propuesta expuestas en el presente TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR-PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: “ **EL JUEGO COOPERATIVO PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VERBO DIVINO”, PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2025**”, es de nuestra autoría.

Atentamente.



Dayana Solano
Solano Granado Damaris Dayana
C.I. 1208589158

Yanez Yanza Erika Tatiana
Yanez Yanza Erika Tatiana
C.I. 0250301033

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA.....	1
II. AGRADECIMIENTO.....	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	3
IV. AUTORÍA NOTARIA	4
V. ÍNDICE.....	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	10
VI. RESUMEN EJECUTIVO.....	12
VII. ABSTRACT.....	13
VIII. INTRODUCCIÓN	14
1. Tema.....	15
2. Antecedentes	16
3. PROBLEMA.....	18
3.1. Descripción del problema.	18
4. JUSTIFICACIÓN	21
6. MARCO TEÓRICO.....	24
6.1. Teoría científica	24
6.1.1. Lúdica.	24
6.1.2. El juego	25
6.1.3. Clasificación del juego.....	26
6.1.4. Tipos de juegos	27
6.1.5. El juego cooperativo	28
6.1.6. Importancia del juego cooperativo.....	29
6.1.7. Características de los juegos cooperativos.....	32
6.1.8. El juego cooperativo y la educación	32

6.1.9.	Ventajas de los juegos cooperativos	34
6.1.10.	Valores que se transmiten a través de los juegos cooperativos	34
6.2.	Definición de inteligencia	35
6.2.1.	Inteligencias múltiples	36
6.2.2.	Inteligencia emocional	37
6.2.3.	Importancia de la educación socioemocional	38
6.2.4.	Factores que intervienen en el desarrollo socioemocional	40
6.2.5.	Área socioemocional	40
6.2.6.	El desarrollo socioemocional.....	41
6.2.7.	Las emociones y su clasificación	42
6.2.8.	La educación socioemocional	43
6.2.9.	Principios de la educación socioemocional	44
6.2.10.	Dimensiones del desarrollo socioemocional	45
6.2.11.	Desarrollo socioemocional del niño	47
6.3.	Los juegos cooperativos y el desarrollo socio emocional	48
6.4.	Teoría Legal	50
6.5.	Teoría referencial	52
7.	MARCO METODOLÓGICO	54
7.1.	Enfoque de la investigación	54
7.2.	Diseño o tipo de estudio.....	54
7.3.	Por el propósito.....	55
7.4.	Métodos	56
7.4.1.	Deductivo	56
7.4.2.	Inductivo	56
7.4.3.	Investigación acción.....	57
7.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	57

7.6. Universo y muestra.....	58
7.7. Procesamiento de la información.....	58
8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	59
8.1. Encuesta aplicada a los docentes.....	59
8.2. Análisis de resultados de la observación	73
9. CONCLUSIONES	85
10. PROPUESTA	86
10.1 Introducción	1
10.2. Objetivo.....	2
10.3. Introducción	2
Actividad 3.....	7
Actividad 4.....	9
Actividad 5.....	11
Actividad 6.....	13
Actividad 7.....	15
Actividad 8.....	17
Actividad 9.....	19
Actividad 10.....	21
Bibliografía	1
Anexos	4

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1 Población de estudio.....	52
Tabla 2 Muestra de los estudiantes.....	52
Tabla 3 Muestra de los docentes.....	52
Tabla 4 Resultados de la pregunta 1.....	54
Tabla 5 Resultados de la pregunta 2.....	55
Tabla 6 Resultados de la pregunta 3.....	56
Tabla 7 Resultados de la pregunta 4.....	57
Tabla 8 Resultados de la pregunta 5.....	58
Tabla 9 Resultados de la pregunta 6.....	59
Tabla 10 Resultados de la pregunta 7.....	60
Tabla 11 Resultados de la pregunta 8.....	61
Tabla 12 Resultados de la pregunta 9.....	62
Tabla 13 Resultados de la pregunta 10.....	63
Tabla 14 Resultados de la pregunta 11.....	64
Tabla 15 Resultados de la pregunta 12.....	65
Tabla 16 Resultados de la pregunta 13.....	66
Tabla 17 Resultados de la pregunta 14.....	67
Tabla 18 Resultados de la observación 1.....	68
Tabla 19 Resultados de la observación 2.....	69
Tabla 20 Resultados de la observación 3.....	70
Tabla 21 Resultados de la observación 4.....	71
Tabla 22 Resultados de la observación 5.....	72
Tabla 23 Resultados de la observación 6.....	73
Tabla 24 Resultados de la observación 7.....	74
Tabla 25 Resultados de la observación 8.....	75
Table 26 Resultados de la observación 9.....	76
Tabla 27 Resultados de la observación 10.....	77

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Tabulación de la pregunta 1.....	54
Figura 2 Tabulación de la pregunta 2.....	55
Figura 3 Tabulación de la pregunta 3.....	56
Figura 4 Tabulación de la pregunta 4.....	57
Figura 5 Tabulación de la pregunta 5.....	58
Figura 6 Tabulación de la pregunta 6.....	59
Figura 7 Tabulación de la pregunta 7.....	60
Figura 8 Tabulación de la pregunta 8.....	61
Figura 9 Tabulación de la pregunta 9.....	62
Figura 10 Tabulación de la pregunta 10.....	63
Figura 11 Tabulación de la pregunta 11.....	64
Figura 12 Tabulación de la pregunta 12.....	65
Figura 13 Tabulación de la pregunta 13.....	66
Figura 14 Tabulación de la pregunta 14.....	67
Figura 15 Tabulación de la observación 1.....	68
Figura 16 Tabulación de la observación 2.....	69
Figura 17 Tabulación de la observación 3.....	70
Figura 18 Tabulación de la observación 4.....	71
Figura 19 Tabulación de la observación 5.....	72
Figura 20 Tabulación de la observación 6.....	73
Figura 21 Tabulación de la observación 7.....	74
Figura 22 Tabulación de la observación 8.....	75
Figura 23 Tabulación de la observación 9.....	76
Figura 24 Tabulación de la observación 10.....	77

VI. RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación tuvo que ver con la implementación de los juegos cooperativos como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de la Unidad Educativa “Verbo Divino” de la Ciudad de Guaranda, en función de las actitudes que presentaron los niños tanto dentro del aula como en la institución educativa; siendo el principal objetivo “determinar las estrategias de juego cooperativo que favorezcan el desarrollo socioemocional en estudiantes de 4 a 5 años”; para el efecto se empleó como metodología la investigación cualitativa porque permite tener una mayor información de la realidad; de acuerdo al diseño es explicativa y en lo que se refiere al propósito responde a la calidad de aplicada, mientras que en el tipo es descriptiva y bibliográfica, y por el lugar de la investigación es de campo. Para el efecto se aplicó una encuesta a las profesoras del plantel y una ficha de observación a los niños. Dando como resultado que la mayor alternativa que corresponde a estar en proceso es la que mayor porcentaje tiene, seguida de los que están al inicio y finalmente los que han alcanzado. Por lo que se recomienda trabajar con los juegos cooperativos, como la mejor forma de apoyar al desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años.

Palabra clave: juegos cooperativos, desarrollo socioemocional, estrategias.

VII. ABSTRACT

This research examines the implementation of cooperative games as a strategy for the socio-emotional development of 4- and 5-year-old children at the Verbo Divino Educational Unit in the city of Guaranda. This research examines the attitudes children display both in the classroom and at the institution. The main objective is to determine cooperative play strategies that promote socio-emotional development in 4- and 5-year-old students. Qualitative research was used as a methodology for this purpose, as it provides greater insight into the current situation. Its design is explanatory, and its purpose reflects applied quality. Its type is descriptive and bibliographic, and its research location is field-based. For this purpose, a survey was administered to the school's teachers and an observation form was administered to the children. The results showed that the alternative with the highest percentage of progress was considered to be in progress, followed by those at the beginning and finally those who have reached completion. Therefore, cooperative games are recommended as the best way to support the social and emotional development of 4- and 5-year-old children.

Keywords: cooperative games, social and emotional development, strategies

VIII. INTRODUCCIÓN

Es muy importante tener en cuenta que, mientras el niño todavía permanece en casa tiene su forma de ser muy particular y en ocasiones hasta impone sus reglas o sus caprichos, pero, cuando va a un establecimiento educativo para iniciar sus estudios se encuentra con reglas; lo que por lo general provoca un choque en su actitud y afecta a su desarrollo socioemocional, que se ve reflejado en la forma de actuar y de tratar a sus pares, generando controversia y hasta conflictos.

A ello se debe agregar que, dentro de la planificación del docente está cumplir con los planes y programas que establece el Ministerio de Educación, donde se pone mayor énfasis en la formación académica y la transmisión de conocimientos, pero no se da la debida atención a la parte emocional del niño, que resulta ser muy importante en este período de adaptación al sistema escolarizado porque se va poniendo las bases de la personalidad de los niños, así como la formación y fortalecimiento de valores, con los que se puede lograr una convivencia armónica tanto dentro del aula como en la institución educativa.

En ocasiones se emplea como una estrategia de trabajo el juego, que tiene la finalidad de distraer a los niños y también de impartir algún conocimiento; estos juegos tienen más el carácter competitivo que de colaboración; por lo que se hace indispensable que se trate de implementar el trabajo cooperativo en los niños comprendidos entre los 4 y 5 años, pensando siempre en cómo apoyar al desarrollo socioemocional de cada uno de ellos.

Con el presente trabajo investigativo se buscó conocer la factibilidad de utilizar el juego cooperativo en el plantel educativo, no solo como forma de distracción y de aprendizaje de conocimientos, sino también como apoyo fundamental al desarrollo socioemocional de los niños; donde se logró motivarlos a participar con los demás, integrarse a los grupos de trabajo, participar en los equipos, debe saber escuchar, actuar con mesura, respetar a sus compañeros, ser colaborador y saber manejar sus propias emociones y aceptar las ideas de los demás.

1. Tema

El juego cooperativo para el desarrollo socioemocional en niños de 4 a 5 años de la UNIDAD EDUCATIVA “VERBO DIVINO”, provincia BOLÍVAR, cantón GUARANDA en el período 2025.

2. Antecedentes

Al revisar diferentes fuentes y repositorios digitales de la web, se determinó la siguiente información que respalda la investigación con un soporte teórico para comprender el tema planteado.

En el estudio realizado por Baca, Jéssica y Quispe, Ánghela titulado: juego cooperativo como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años se plantea como objetivo el determinar en qué medida la aplicación del juego cooperativo en calidad de estrategia favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años, a través de la investigación de tipo cuantitativa y diseño preexperimental, con el apoyo de una lista de cotejo para la implementación de la técnicas de la observación y que demuestra que no todas las habilidades de los niños están desarrolladas, por lo que, al aplicar el juego cooperativo se logra el desarrollo de las habilidades socioemocionales como la empatía, el respeto, la comunicación, etc., en cada uno de ellos.

La influencia del juego cooperativo como herramienta pedagógica en las habilidades sociales en niños de inicial de 5 años en una institución educativa de Lima Metropolitana, realizado por: Jara, Daniel y Jara Cristel, tiene como objetivo evaluar la influencia del juego cooperativo como herramienta pedagógica en el desarrollo de habilidades sociales; con enfoque cualitativo y diseño cuasiexperimental donde se aplica la herramienta seleccionada a un grupo experimental y luego se mide la influencia de su aplicación. Los resultados demuestran que los juegos cooperativos son de gran impacto en el desarrollo de las habilidades sociales; porque el grupo de control no presentó cambios significativos, mientras que el grupo experimental destaca la eficacia de los juegos, por lo que recomiendan mantener este tipo de herramienta pedagógica en el trabajo con los niños.

Kelly, Silvia realiza una investigación titulada programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 494 “Pequeños Angelitos” – Chota; con el objetivo de desarrollar habilidades sociales, para mejorar las relaciones interpersonales, con

una buena convivencia dentro y fuera del aula y actitudes positivas; ejecutando un programa de juegos educativos en los que puedan expresar emociones y sentimientos. La metodología es activa con la participación de niños y niñas; se trabajó con fichas de diagnóstico y de observación. El resultado es determinar que la estrategia fue de gran significado para los menores ya que se apropiaron de comportamientos y actitudes que mejoraron las relaciones entre compañeros; por lo que concluyen que los juegos cooperativos son muy eficaces para el desarrollo de las habilidades sociales de los menores y por ende se debe implementar en el proceso enseñanza aprendizaje.

Programa de juegos cooperativos jugando me relaciono para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años del nivel inicial, es un trabajo elaborado por Cadenas Leydy, se plantea como objetivo proponer juegos educativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años; tiene un enfoque cuantitativo y diseño propositivo; empleando documentos para recopilar información acerca de los juegos y diseñar una propuesta titulada jugando me relaciono; obteniendo como conclusión que la aplicación de programas de juegos para los niños mejora el nivel de desarrollo de las habilidades sociales como pedir y hacer un favor, cooperar, brindar ayuda, entre otras acciones, que mejora los comportamientos en casa y la sociedad, así como el rendimiento escolar de los niños.

Los trabajos de investigación revisados son de gran relevancia y constituyen un aporte fundamental para la presente investigación, ya que brindan un marco teórico y científico que sustenta la importancia del juego cooperativo en el desarrollo socioemocional infantil.

Previo a esta investigación, se ha observado que en muchas instituciones educativas el juego aún no se implementa como una estrategia clave para el desarrollo socioemocional, lo que limita el aprendizaje de habilidades como la empatía, la comunicación y la cooperación en los niños. Es fundamental que los docentes reconozcan el valor del juego cooperativo como una herramienta para potenciar el desarrollo integral de los niños, permitiéndoles interactuar de manera segura y confiada en su entorno.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema.

En el Ecuador, el desarrollo de socioemocional en la primera infancia es considerado un componente esencial para la formación integral de los niños, ya que influyen directamente en su capacidad para relacionarse, comunicarse y regular sus emociones. De acuerdo con la UNESCO el juego es un instrumento esencial para el aprendizaje y la socialización, promoviendo la cooperación, empatía y solución de conflictos, sin embargo, en muchas instituciones de educación inicial se evidencia una limitada aplicación de estrategias lúdicas enfocadas en el juego cooperativo lo cual restringe las oportunidades para que los niños de 4 a 5 años fortalezcan habilidades como la empatía, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Esta situación resalta la necesidad de capacitar a las educadoras en las metodologías que promueven entornos de aprendizaje cooperativo favoreciendo así un desarrollo socioemocional saludable y equilibrado

En la problemática se vio envuelta por varios factores que afectan la educación, especialmente en los niños de la provincia de Bolívar, numerosas entidades carecen de los recursos y tácticas adecuadas para promover el crecimiento emocional desde la infancia, considerando que los docentes en este campo son escasos y se nota que el juego continúa considerándose como una pérdida de tiempo, que como instrumento forma individuos integrados y que por lo tanto numerosos niños se desarrollan sin haber desarrollado las habilidades de empatía y solución de conflictos mediante palabras o disfrutar del juego cooperativo, ya que con el paso del tiempo esto se transforma en un problema social.

Dentro de la Unidad Educativa “Verbo Divino” se logró evidenciar mediante la realización de las prácticas pre-profesionales que algunos niños presentaban dificultades para relacionarse con sus pares. El juego cooperativo es una herramienta fundamental para el desarrollo de habilidades como la empatía, el trabajo en equipo y la comunicación, considerando que su uso en el aula es escaso y poco estructurado. Entre los factores que contribuyen se encuentra la falta de planificación pedagógica enfocada en actividades lúdicas y el limitado

conocimiento sobre el impacto positivo que el juego cooperativo tiene en el desarrollo socioemocional. Además, se suma la escasez de recursos y materiales didácticos adecuados para fomentar este tipo de juegos, entendemos que los niños necesitan más que saberes, requieren sentirse atendidos, apreciados y respaldados en su desarrollo emocional.

3.2. Formulación del problema

¿La escasa aplicación del juego cooperativo limita el desarrollo socioemocional en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Verbo Divino”, provincia Bolívar, cantón Guaranda, ¿periodo 2025?

4. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo es de vital importancia, dado que busco resolver problemas como la escasez de recursos educativos en las instituciones educativas. En este contexto, el juego cooperativo es un recurso esencial para que tanto los docentes como los niños sean actores activos en el proceso educativo. Su meta es promover el intercambio y la interacción social entre los estudiantes. Es crucial la incorporación de los juegos cooperativos en el aula, ya que facilitan a los niños la expresión verbal, la mejora de su lenguaje, el enriquecimiento de su vocabulario, el aprendizaje de escuchar a los demás y el desarrollo de habilidades motoras mediante la interacción y el trabajo en equipo.

Es de relevancia científica ya que los niños se ubican en una etapa crucial de desarrollo socioemocional al cumplir 4 a 5 años. El análisis de intervenciones como el juego cooperativo puede ofrecer datos útiles acerca de cómo promover estas habilidades en una edad tan crucial, facilitando una mayor apertura a las experiencias de aprendizaje emocional. Además, entender el efecto de estas tácticas en la manifestación de emociones, la interacción social y la solución de conflictos ayudará a diseñar métodos pedagógicos más eficaces en la educación infantil.

Los principales beneficiarios son los niños y niñas al desarrollar diversas habilidades y destrezas cognitivas, sociales y emocionales. El juego cooperativo les permite moldear su conducta, fortalecer su capacidad de interacción y generar conocimiento de interés y relevancia que a futuro contribuirán significativamente a su proceso educativo y vida cotidiana. Además, les brinda herramientas para aprender a desenvolverse con mayor seguridad promoviendo la educación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos de manera efectiva.

Esta investigación va direccionada a docentes, dado que no están implementando adecuadamente técnicas pedagógicas que promuevan el crecimiento de la inteligencia emocional en los niños.

Hay que tener en cuenta que si no se atiende al desarrollo emocional de los estudiantes el impacto en su formación puede ser negativo y se reflejara

posteriormente en las otras etapas de la vida, porque se ven obligados a esconder sus emociones lo que a la larga le provoca problemas de tipo psicológico. Una de las mejores estrategias de trabajo en la institución educativa es la del juego cooperativo, porque le ayudan a desarrollar habilidades de expresión verbal, así como corporal para fortalecer sus emociones y superación del miedo a poder expresarse de manera espontánea.

También se debe considerar que el juego cooperativo ayuda al desarrollo de algunas habilidades, entre las que se puede mencionar la empatía, así como el trabajo en equipo con el que se puede lograr la colaboración, además de contar con estrategias para solucionar los conflictos que se presentan. Otro aspecto a destacar es el aumento de la autoestima, la facilidad para una comunicación efectiva y la capacidad para poder tomar una decisión oportuna. Estos son los aspectos que deben ser considerados por los profesores y los responsables de los niños para apoyar el crecimiento tanto emocional como social durante la etapa de su desarrollo infantil, por lo que se debe implementar el juego cooperativo al elaborar las planificaciones, apoyando al desarrollo temprano de los estudiantes.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

- Establecer las estrategias de juego cooperativo que favorezcan el desarrollo socioemocional en estudiantes de 4 a 5 años

5.2. Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente la relación entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades socioemocionales en la primera infancia.
- Identificar el nivel de habilidades socioemocionales en niños de 4 a 5 años a través del juego cooperativo.
- Diseñar una guía didáctica con estrategias lúdicas basadas en el juego cooperativo para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños de educación inicial II.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría científica

6.1.1. Lúdica.

A la lúdica se la señala como una experiencia cultural, además de ser una dimensión transversal que cruza toda la existencia de la persona; no se la puede señalar como práctica, tampoco actividades, ni ciencia, ni disciplina, peor una nueva moda; porque es un proceso que es parte del desarrollo del ser humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica. Por consiguiente, la lúdica se encuentra relacionada con lo cotidiano, en la búsqueda de sentido de la vida y la creatividad de las personas. Por consiguiente, la lúdica no es solo la ejecución de un juego, sino que, su desarrollo se lo considera como estrategia didáctica con la que se logra potencializar el crecimiento de la persona en todas sus dimensiones: tanto física, como social, también espiritual, la cognitiva, además de la comunicativa, sin olvidar la estética, por supuesto la emocional y finalmente la ética, con el propósito de alcanzar una participación activa y continua de cada una de ellas (Torres, 2019). Es decir que, la lúdica forma parte de la existencia de las personas y está presente en muchas de las actividades de la vida cotidiana y que además favorece al crecimiento humano en dimensiones físicas, sociales, espirituales y de otros aspectos más que son parte de la personalidad de cada individuo.

Ya en el campo de la educación se considera a la lúdica como una metodología o una forma de enseñar algún contenido de estudio a partir de la realización del juego; donde se plantean diversas actividades usando los materiales o los recursos que promuevan una participación activa e integradora del estudiante; por lo que el maestro realmente se constituye en guía y motivador de sus estudiantes. Desde los escenarios recreativo y experimental se debe realizarlo con los niños en su primera infancia, porque viven y piensan por medio de la imaginación, la expresión y la alegría. Se han presentado casos, donde en la edad adulta se deja de lado estas experiencias y vivencias, en la creencia de que en esta etapa de la vida solo se necesita de las estrategias tradicionales, donde está presente

el docente, el estudiante, mesa, sillas para el proceso enseñanza aprendizaje. En estas circunstancias se puede tener en cuenta que la lúdica puede tomar posición en la estrategia empleada en el proceso de enseñanza aprendizaje, porque a partir de ella se logran cambios tanto en el proceso como en el desarrollo personal, social y emocional del ser humano (Torres, 2019).

6.1.2. El juego

Se considera en primer lugar al juego como la actividad que resulta ser la más importante para los niños durante toda su infancia; que se encuentra presente en la existencia de los seres humanos desde los principios de la humanidad y que siempre fue considerada como una forma de divertirse; que además es una actividad creativa por naturaleza, que no necesita ser aprendida porque tiene un carácter innato, que permite que los menores consideren que son libres, además de que para ellos es muy atractivo y también muy motivador. Hay que destacar que a por medio del juego todos los niños expresan lo que sienten, también experimentan sensaciones, vivencian fantasías, pueden lograr la transformación de objetos y de la misma realidad, les ayuda a conocer su propio cuerpo, así como las posibilidades de participar, logran entretenerse, ayuda a potenciar la imaginación, les permite liberar energía y además, alcanzan aprendizajes, que son primordiales para alcanzar el desarrollo integral de los niños. Cabe señalar que algunos de los juegos desarrollan las habilidades cognitivas, mientras que otros las habilidades motoras, al igual que la capacidad para resolver problemas sencillos, les permite aprender normas de comportamiento, a la vez que se desarrolla su personalidad, al igual que la autonomía y también su propia autoestima (Mairal, Liesa, & Latorre, 2022).

El juego siempre ha estado presente en la vida del ser humano, desde tiempos inmemoriales, en muchos de los casos aprovechando los materiales que se encuentran en el entorno; y que sirvieron como motivo de distracción y recreación, pero que también favorecieron el desarrollo de la creatividad, así como la cooperación en el trabajo de equipo y la satisfacción cuando se alcanzan los triunfos. Hay que tener presente que los juegos ayudan al desarrollo de habilidades tanto cognitivas como motrices y favorece la capacidad para resolver problemas que se enfrentan diariamente; y algo muy importante, por medio del juego cada

individuo va aprendiendo diferentes normas de comportamiento, así como de convivencia social, lo que permite lograr una mejor interrelación con las demás personas.

También se compara al juego como el reino de la espontaneidad y además de la libertad; es una actividad que resulta ser indispensable para el desarrollo del niño, no solo en el ámbito físico y motriz, porque también es potenciador activo del desarrollo del intelecto; lo que hace pensarla importancia que tiene esta actividad para alcanzar el desarrollo integral de cada persona, además de que no se necesita tomar en cuenta credo, raza o nacionalidad, porque es actividad universal que la pueden realizar las personas en todo e mundo, con la posibilidad de disfrutar y aprender a partir del juego y que empezó con las primeras civilizaciones que existieron en la tierra (González & Morales, 2021).

6.1.3. Clasificación del juego

Esta clasificación del juego está dada por el criterio de cada uno de los investigadores y estudiosos del tema; razón por la cual no se presenta una sola forma de clasificarlos; por lo tanto, se hará referencia al criterio de algunos de estos estudiosos:

Piaget (1945) señala que el juego consiste en el predominio de la asimilación sobre la acomodación; hace la clasificación de cuatro categorías de juegos y son: los juegos de ejercicios que se dan entre los 0 y 2 años; los juegos simbólicos entre los 2 y 7 años, los juegos de reglas entre los 7 y 12 años y los juegos de construcción que están presentes en las etapas del desarrollo infantil. Vygotsky (1933) afirma que el juego es un proceso de sustitución que crea una situación ficticia en el niño; el juego es por tanto social, cooperativo, de construcción de roles adultos y de las interacciones sociales. Chateau (1958) indica que el niño busca el juego para afirmar su yo; clasifica los juegos en; juegos sin ninguna regla como los juegos solitarios, de desorden, entre otros y juegos reglados como los de imitación, construcción, sociales, figurativos entre otros. Smith y Roberts (1964) manifiestan que los juegos son estructuras micro cósmicas de la cultura que modelan al niño a finde que aprendan a comportarse como adulto; clasifican en: juegos de destrezas

físicas que tienen como recompensa el éxito y la pérdida provoca ansiedad. Juegos de azar, que hacen mínimas concesiones a la iniciativa o a la autonomía individual. Juegos de estrategia, que están asociados a la obediencia de las órdenes impartidas por los superiores (Gallardo & Gallardo, 2018).

6.1.4. Tipos de juegos

De acuerdo con el trabajo desarrollado por (Ardanaz, 2009) considera como tipos de juegos que son realizados especialmente por los niños y también las niñas a los siguientes:

Juegos funcionales: con los que se trabaja el dominio progresivo del cuerpo, son de carácter físico, sensorial y psicomotor donde adquieren coordinación y miden los movimientos como el arrastrarse, saltar, correr, superar obstáculos entre otros.

Juegos de construcción: son de habilidades donde trata de construir el mundo con pocos elementos, son actividades para el desarrollo del sentido espaciotemporal, ritmo, creatividad e ingenio; prefieren los rompecabezas, plastilina, barro, entre otros materiales.

Juegos simbólicos: los niños tratan de representar un objeto, una acción o escena; descubren que pueden modificar sus acciones al gusto; busca representar personajes, animales o cualidades del personaje que les llama más la atención; utiliza la imitación y la actividad lúdica.

Juegos dramáticos: con los que pretenden ser otras personas o cosas, con el fin de despejar sus temores, enfrentar los conflictos emocionales y satisfacer sus necesidades de dominar ciertas situaciones de la vida. Recrea situaciones improvisadas con acciones improvisadas, escenografía y vestuario a su gusto.

Juegos de reglas: se empieza a trabajar con reglas que están implícitas en el niño, que las improvisa en la marcha o están impuestas por otra persona; no las ve como trabas, sino como forma de realizar mejor el juego, son acatadas rápidamente y representan garantía de viabilidad del juego,

requiere de coordinación entre los diversos puntos de vista de los participantes.

Juegos sociales: son aquellos en los que el niño desempeña el papel de inactivo, porque no le interesa el juego y se distrae jugando con su propio cuerpo; espectador, porque observa lo que juegan los otros y en ocasiones pregunta; juego solitario, lo hace de manera individual y con materiales; de actividad paralela porque juega con materiales similares al grupo aunque no se integra; asociativo, cuando participa del juego con los demás y utiliza también los juegos o materiales de los otros (p, 3)

Los juegos se clasifican de acuerdo a la manera en la que se llevan a cabo los mismos y que se inician en los primeros meses de su existencia y van evolucionando con el transcurrir del tiempo, lo que permite pasar de los juegos individuales del niño egocéntrico a los juegos sociales, donde de una u otra forma participan de ellos.

6.1.5. El juego cooperativo

En cuanto a los juegos cooperativos se originaron hace muchos miles de años atrás, por la manera en la que las distintas tribus realizaban el festejo de la vida; lo que da como idea de que tras los juegos cooperativos está el saber jugar con otros que es mejor que jugar contra otros; se aprende a superar los desafíos y no a los otros; logrando libertad en la verdadera estructura de los juegos y así poder alcanzar el gozo a través de la propia experiencia del juego. Es importante destacar que en el desarrollo de los juegos cooperativos la satisfacción de los participantes no radica en la destrucción o disminución de la estima de sus oponentes; debido a que la cooperación entre todos los participantes es fundamental para lograr el objetivo propuesto para el juego. O lo que es igual, que mientras se lleva cabo el juego se introyecta, pero de manera divertida la forma en que pueden ser más considerados unos con otros, una mayor empatía, al igual que motivación para aportar el bien común del grupo. Hay que resaltar que el juego cooperativo favorece la buena comunicación, aumenta el compartir con los otros, promueve la ayuda y la cooperación, así como las conductas asertivas en la convivencia de los integrantes. Lo que quiere decir que, el juego cooperativo permite disminuir las conductas

agresivas, la obstinación, la apatía, el retraimiento, así como la ansiedad y la timidez de algunos de los participantes; lo que a su vez hace que se alejen de las posturas individualistas y se logra dar cabida a situaciones positivas desde el encuentro con el otro también con los otros para acercarlos a la grupalidad (Salazar & al, Juego cooperativo, dispositivo de formación para la paz y la convivencia, 2023).

Hay otras conceptualizaciones con respecto al juego cooperativo, porque se lo considera como una actividad que tiene el carácter de lúdica y que no tiene oposición entre las acciones que llevan a cabo quienes participan del juego; antes, por el contrario, permite aunar esfuerzos de todos los jugadores para lograr un mismo objetivo, así como el logro de varios objetivos complementarios. Por consiguiente, son un conjunto de actividades que requieren de cada uno de los participantes, conductas que estén encarriladas hacia el grupo, donde cada uno de ellos está obligado a poner de su parte para alcanzar el fin común establecido. Otra forma de definir al juego cooperativo es señalando que los participantes están en capacidad de ofrecer y recibir ayuda con el propósito de llegar a una meta común, logra la promoción de procesos de carácter social que nacen de la propia convivencia humana. Por ello hay que tener en cuenta que la finalidad de este tipo de juegos es lograr el mejoramiento de la comunicación, alcanzar la cohesión del grupo y la plena confianza entre todos los jugadores, logrando el desarrollo de la aceptación al igual que de las habilidades sociales (Tejero, 2022).

6.1.6. Importancia del juego cooperativo

Por todo lo expuesto anteriormente, se debe tener muy en cuenta que la cooperación, así como el juego y también el trabajo en equipo son aspectos muy importantes de las personas, porque el sentido de cooperación es innato del ser humano; y siendo el juego una actividad propio de las personas, genera alegría y se constituye en la mejor manera de interactuar con los demás; con mayor razón el juego cooperativo cuya característica primordial es la de promover y fortalecer el trabajo en equipo con el fin de mejorar las interrelaciones personales. De allí que, la interacción social resulta ser mucho mejor si hay de por medio una actividad de la que todos disfrutan. De igual forma se destaca que el juego cooperativo posee una característica que es muy particular y tiene mucho que ver con el trabajo en

equipo, además de la cooperación, así como la participación de cada integrante y también la diversión de todos los participantes. Por ello se destaca que la realización de los juegos cooperativos lo que buscan es que se produzca la interacción social con los otros y que la práctica de esta actividad promueva aspectos como la empatía, también la comunicación clara y precisa, juntamente con las habilidades sociales (Flores & al, 2024).

De igual forma se manifiesta que los juegos cooperativos lo que tratan de alcanzar son los diferentes objetivos como pueden ser: los de los juegos de presentación, al igual que los de los juegos de interacción, además de los juegos de distracción, como también los juegos activos de contacto, los de control de las emociones y aquellos que permiten la valoración hacia sí mismo. Se destaca como el fin propio y máximo del juego cooperativo es el obtener el auto conocimiento, sin descuidar la participación, además de la valorización personal y de los demás integrantes y el comprender los beneficios en común que se alcanzan con la intervención porque tienen significado y son gratificantes para cada uno; a la vez que permite mejorar las actitudes, los aprendizajes de habilidades, la práctica de valores y también el desarrollo de destrezas cognitivas y sociales (Corpas, 2018)

Cabe señalar que los juegos cooperativos enfocados como proyectos de intervención permite lograr la realización de trabajos de manera grupal con la interacción de las participantes, al igual que el intercambio de ideas y también de habilidades con las que se puede alcanzar aprendizajes desde la ejecución del trabajo en equipo; siempre teniendo muy en claro el objetivo o meta que sea común para todos; de allí que, el juego cooperativo sea tomado en cuenta como una estrategia para lograr aprendizajes, que además permite cambiar la forma de actuar y de pensar, la adquisición de habilidades, el poder compartir experiencias; siendo razones por las cuales se debe implementar el juego cooperativa como actividad prioritaria para la adquisición de diferentes ideas, al igual que puntos de vista y valores que promuevan los cambios en los estudiantes. Con ello se busca que el estudiante aprenda a partir de lo que está viviendo, de las experiencias que tiene y de la interacción que se da con sus compañeros; para poder llegar a cambiar en su forma de actuar apoyado en la realización de las actividades lúdicas; pero también hay otros aspectos que se pueden destacar por la implementación del juego

cooperativo como es la creación de compromisos positivos que son determinantes en el comportamiento y en la toma de decisiones, cuando deben enfrentar un problema que está presente en el contexto en el que se desenvuelven todos los participantes (Garay, Sánchez, & Rodríguez, 2021).

Con respecto a los juegos cooperativos como propuestas lúdicas se constituyen en valiosas herramientas de tipo pedagógico que se pueden emplear de forma adecuada en clases como las de educación física, debido a que favorecen la inclusión, se logra disfrutar de los retos que se comparten en el grupo, al igual que de las ideas y esfuerzos para lograr un fin que le es común a todos. Por tales razones a los juegos cooperativos se los considera como metodología innovadora que ayuda al desarrollo de la psicomotricidad, con una recompensa de tipo interpersonal, debido a que el éxito es del grupo y es gratificante para cada uno. Hay que destacar que este tipo de juegos tienen como objetivo primordial el fomento de la cohesión grupal, el motiva a la participación en la actividad física, saber dar el valor a los logros alcanzados durante el proceso y no solo cuando se obtienen resultados, con todo ello se alcanza mayores niveles de autoestima en cada estudiante. También se menciona que con estos juegos se libera el niño de la competición, de algunas de sus creencias, de lo que es la exclusión y por supuesto de la agresión (Novo & Campelo, 2020).

En los estudios realizados acerca de los juegos cooperativos se demuestra que hay la debida aceptación de las personas cuando el jugar no depende de un resultado o marcador y que lo primordial está en el acercamiento suave entre los participantes en un juego limpio, favoreciendo el fortalecimiento de la tolerancia, al igual que el respeto y la disminución notable de las conductas agresivas. Aunque lo expuesto parecería ser muy distante de alcanzar, si se puede cambiar la manera competitiva de los juegos de la forma como se los realizó en el pasado y por consiguiente se reestructuraría pensando en el refuerzo de la cooperación. Por ende, los juegos cooperativos son los que se toma en cuenta primero la diversión por encima de los resultados que se puedan alcanzar; no se trata de tener ganadores ni perdedores que se excluyen entre sí, se busca la integración, el fomento de la participación para tratar de superar un objetivo (Salazar, Giraldo, & Giraldo, 2023).

6.1.7. Características de los juegos cooperativos

Como características de los juegos cooperativos se pueden señalar entre otras a las siguientes:

Son libres de competición, porque no se puede obligar a los niños si no desean competir, ya que se busca el trabajo en equipo y no ganadores porque cuando se apoyan todos ganan mutuamente y alcanzan aprendizajes. Libres para la creación, porque si tienen facilidad para expresarse pueden ser más creativos y solucionar problemas. Libres de exclusión, en estos juegos no hay exclusión porque van perfeccionando y se desarrollan de mejor forma. Libres para elegir, ya que los niños demuestran autonomía al tomar decisiones y se desarrolla con valores. Libres de la agresión, porque se evita generar rivalidad y comportamientos agresivos, se requiere de integración a los equipos para alcanzar resultados positivos (García & Sotelo, 2022). Con estos juegos se promueve la inclusión de todos los participantes sin distinción alguna.

6.1.8. El juego cooperativo y la educación

En las instituciones educativas y de manera regular aparecen niños que deben enfrentar diferentes situaciones adversas en su interacción con los otros compañeros, como ocurre con los gritos, los empujones, el bullying y demás acciones que exigen de ciertas cualidades de resiliencia para sobreponerse y seguir con la rutina escolar y así poder avanzar al grado inmediato superior; por lo tanto, también hay que tener muy en cuenta que el niño enfrenta otras situaciones que son de índole personal, así como familiar y también social que pueden ser superadas. Ahora bien, hay niños que sin tener dotes superiores o contar con ayuda profesional pueden superar las adversidades señaladas, pero hay otros niños que desarrollan temor, hacia los demás y la escuela que los obliga a aislarse o ausentarse de la institución educativa; ante esta realidad hay que buscar estrategias con las que se pueda intervenir para desarrollar cualidades resilientes con el fin de afrontar con decisión los retos que se presentan en educación y en otras situaciones de su vida. En estas circunstancias se deben utilizar estrategias de intervención como el caso de la interacción emocional, la mediación cognitiva con el fin de activar la resiliencia

que lleve al niño a fortalecer los vínculos afectivos de forma sana; y en el caso de las instituciones educativas una de las mejores estrategias es el juego, especialmente los juegos denominados como cooperativos, que promueven la cooperación en la educación de los niños, favoreciendo la articulación entre patrones de interacción social como la cooperación, la competencia, el individualismo y también la motivación (Tenorio, Prado, & Cedeño, 2017).

Por la estructura se puede considerar al juego cooperativo como una innovación de tipo pedagógico, que al estar en manos del docente que comprende la importancia de esta estrategia se apropie de la misma y la ponga en práctica buscando siempre alcanzar la paz entre todos. Por ello se señala que los instrumentos prioritarios de la práctica pedagógica no son necesariamente los manuales, los programas y planes de clase o el uso de las tecnologías, es el propio docente con su gran capacidad de comunicar, de poder dar sentido a lo que hace, de lograr que los estudiantes trabajen, la creación de sinergias entre los estudiantes y especialmente la relación de conocimientos o la regulación de los aprendizajes en cada uno de los estudiantes. Es la razón para que los profesores que introducen los juegos cooperativos en sus clases tratan de incrementar la participación de los estudiantes en las actividades planificadas, con el fin de fortalecer los procesos de socialización de los docentes, motivando hacia la inclusión y lo que es muy importante, previniendo las conductas disruptivas al igual que los conflictos que se dan en el aula (Salazar, Giraldo, & Giraldo, 2023).

Es importante considerar que el proceso educativo tiene como finalidad no solo transmitir conocimientos, métodos y técnicas, sino que se enfoca también en la formación del estudiante para que sean respetuosos, solidarios, tolerantes, autónomos, empáticos, éticos y responsables, capaces de aceptar las diferencias y de poder compartir con el otro y con los otros. Y esta es más o menos la intención del juego cooperativo, al ser significativo y muy útiles para la convivencia y también la paz. En la propuesta de enseñar el juego cooperativo se lo hace desde la cooperación y hay que tener muy en cuenta para cumplirlos a cuatro elementos primordiales como el liberar las tensiones, mejorar la creatividad, eliminar tanto

competición como agresión, y darle primacía al proceso de enseñanza aprendizaje que diariamente se presenta en la institución educativa (Velázquez, 2002).

6.1.9. Ventajas de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos presentan algunas ventajas en los niños, relacionadas con su bienestar y son las siguientes:

Permite a los niños decidir su participación por el solo sentimiento y la sensación del placer de jugar; por lo general no participan para ser los primeros o para ganar la competencia; además de desarrollar habilidades para jugar con los otros compañeros y no realizar el juego contra los demás. Este tipo de juego aumenta el espíritu de trabajo en equipo e integra a todos haciéndolos participar en el mismo. En la ejecución de actividades busca el reparto de igualdad a la vez de imparcialidad entre los participantes durante mientras dura el juego. También con el juego se busca la superación personal y fortalecer el trabajo en equipo, donde todos están al mismo nivel y ninguno es superior al otro. Se trata de lograr un mayor desarrollo de las emociones y sentimientos entre los estudiantes o sus pares. Finalmente se trata de desarrollar la inteligencia emocional con el fin de fomentar valores como el de la solidaridad y el de la ayuda (García & Sotelo, 2022).

Se puede decir que son muchas las ventajas que se obtienen de la práctica de los juegos cooperativos principalmente la participación, que genera en cada uno de ellos gran satisfacción porque juegan no pensando solo en ganar, sino en compartir, disfrutar, tratar de mejorar en forma personal y el que sus emociones y sentimientos los participe con los demás y de igual forma recibir las emociones y sentimientos de los otros.

6.1.10. Valores que se transmiten a través de los juegos cooperativos

Como valores que se logran transmitir en la ejecución de los juegos cooperativos entre los niños están los siguientes:

El valor de la integración, lo que favorece la disminución y hasta la eliminación de la exclusión dentro del juego cooperativo porque se promueve en el grupo la participación de todos. El valor de saber escuchar, y también comunicarse

a través de las actividades que se llevan a cabo en el juego, creando la necesidad de relacionarse y favoreciendo el desarrollo del poder hablar y saber escuchar. El valor de la afirmación a uno mismo, porque se crea autonomía, se fortalece la autoestima, lo que a su vez le permite al niño expresarse sin que exista algún tipo de presión. El valor de la creatividad, porque los niños desarrollan su imaginación, realizan innovaciones, crean nuevas estrategias de juego y encuentran así mismo, nuevas soluciones que dejan de lado a aquellas que son no convencionales (García & Sotelo, 2022). Es muy importante considerar los valores que se pueden ir fomentando en los niños con la implementación de los juegos cooperativos, porque ayudan al desarrollo de la personalidad, mejoran las interrelaciones sociales, elevan la autoestima personal y ponen en juego la creatividad.

6.2. Definición de inteligencia

Definir inteligencia es muy complejo por los diversos puntos de vista de los autores, pero se la puede considerar como la capacidad ilimitada que tiene de posibilidades la persona para resolver situaciones adversas y ponderadas en resiliencia; es decir, como una capacidad para afrontar las adversidades y salir fortalecido. Por lo tanto, inteligencia es la facultad que se tiene de resolver entre varias opciones o alternativas para una solución viable sin que le afecte a la persona al tomar la decisión. Esto es, que el ser humano puede resolver problemas o situaciones adversas para vivir en mejores condiciones; sin que por ello se deje de lado o se olvide los determinantes hereditarios de la inteligencia, se considera como reflejo del medio sociohistórico que se presenta en función del papel activo y creador de la persona en la asimilación de la cultura (Macías, Viguera, & Rodríguez, 2021).

También se considera a la inteligencia como un constructo que en los estudios genera mucho interés especialmente en el campo de la psicología y además el de la educación, porque es muy importante y tiene gran influencia en el comportamiento de los seres humanos. Se han realizado muchos estudios, pero todavía no se puede contar con una definición consensuada e inequívoca de inteligencia; pero se la considera como un constructo multifactorial, lo que quiere decir que está compuesta por diversas inteligencias, que le dan a las personas la

capacidad para actuar en la vida y en contextos diferentes superando las dificultades que se pueden presentar (Sospedra, Martínez, & Hidalgo, 2022)

6.2.1. Inteligencias múltiples

Howard Gardner (2015), mencionado por González, llevaba a cabo la elaboración del borrador de un libro en el que trataba acerca de las inteligencias múltiples; considerando que el ser humano no tiene una sola inteligencia general, sino varias y que son relativamente autónomas, que se van desarrollando de acuerdo con la biología del individuo, las interacciones que tiene con el entorno y la cultura, favoreciendo el desarrollo en distintos grados y de forma única cada una de las inteligencias. Para el efecto describe las siguientes: 1.- Inteligencia lingüística, que le permite construir oraciones empleando de forma adecuada las palabras; 2.- Inteligencia musical, utilizando adecuadamente los ritmos y tonos con el fin de apreciar y construir música; 3.- Inteligencia lógico-matemática, que es la capacidad de la persona para razonar de forma lógica y poder resolver problemas; 4.- Inteligencia espacial, como la capacidad para visualizar los objetos en distintas perspectivas, al igual que la habilidad para el manejo de los espacios; 5.- Inteligencia quinesésica corporal, porque realiza movimientos con su cuerpo considerando el espacio físico en el que se mueve; 6.- Inteligencia naturalística, porque puede detectar, diferenciar y categorizar a los elementos que conforman la naturaleza; 7.- Inteligencia intrapersonal, cuando está capacitado para desarrollar el conocimiento interno, que le permita identificar sus sentimientos y las emociones y poder reflexionar sobre ellos; Inteligencia interpersonal, que es la habilidad de poder reconocer los sentimientos y las emociones de las otras personas con las que se relaciona (González L. , 2022).

Es importante tener en cuenta que cada una de estas inteligencias poseen su propia ponderación, por consiguiente, su desarrollo y la forma expresiva de cómo se manifiestan; de allí que, cada estudiante en el entorno que se desenvuelve y una vez enriquecido puede construir y consolidar las inteligencias que requiere su propia personalidad, así como la vocación y las circunstancias que le sugieren sus deseos, las posibilidades o las adversidades al igual que las experiencias. En estas circunstancias se debe estimular las inteligencias múltiples en los niños y niñas a

fin de que puedan aprender y también ser mejores personas, individuos productivos y propositivos dentro de la sociedad transformacional, con características como la solidaridad, el altruismo, la integridad y también la creatividad. Para lo cual se aprovechará de la motivación intrínseca del docente para desarrollar las inteligencias en sus estudiantes, favoreciendo la autoevaluación, al igual que el aprendizaje integral en base a experiencias combinadas de las ocho inteligencias. Por ello, el profesor debe dominar las técnicas correspondientes con el fin de ayudar a los estudiantes a minimizar los problemas de tipo académico, incrementar la autoestima, fortalecer la cooperación y el trabajo en equipo, incrementar el liderazgo positivo y promover el amor al conocimiento (Macías, Viguera, & Rodríguez, 2021).

6.2.2. Inteligencia emocional

Se considera como inteligencia emocional a la capacidad que tiene la persona de aceptación y la gestión consciente de sus emociones, tomando en cuenta lo importante que son en la toma de decisiones y en los pasos que se da durante toda la vida, aunque se los realice de manera inconsciente. Hay que destacar que siempre se creyó que, las decisiones las tomaban las personas en función del cociente intelectual. Pero los estudios demuestran que las emociones inciden de una u otra forma en todos los pasos que da el ser humano en el transcurso de su vida. Por ello se hace necesario tener muy en cuenta que, las emociones llevan a las personas a terminar una relación sentimental, dar inicio a una guerra, perdonar a otra persona, buscar venganza entre otras acciones. También se señala que, hay casos en los que una persona que tiene un alto coeficiente emocional, pero bajo en el intelectual, puede en algunos casos tomar mejores decisiones que una persona que su alto cociente intelectual es superior al emocional (Martín, 2018).

Hay quienes consideran que las emociones guían a las personas cuando se trata de enfrentar momentos que son difíciles y tareas que se consideran importantes para dejarlas únicamente en manos del intelecto como son el caso de los peligros, las pérdidas dolorosas, los fracasos, el persistir hacia una meta, la formación de una nueva familia, entre otros. Es que cada emoción brinda una práctica definida a actuar; cada una de ellas indica una dirección que funciona bien para ocuparse de

los desafíos que se presentan en la vida de las personas. Está claro que la supervivencia del repertorio emocional se confirma por el hecho de quedar grabados en los nervios de los seres humanos como tendencia innata y automática del corazón de las personas (Golemán, 2022).

En lo que tiene que ver con el campo educativo, especialmente el rendimiento académico de los estudiantes, éste debe ser tratado de forma holística, porque hay que tomar en cuenta todas las variables que inciden en su evolución; razón por la cual, conjuntamente con los procesos de tipo cognitivo hay necesidad de considerar, fomentar y fortalecer los aspectos sociales y emocionales de los estudiantes. Debido a que todos ellos están íntimamente relacionados entre sí, a pesar de que no son lo mismo; en consecuencia, se debe trabajar desde los niveles iniciales de la formación de los niños y a todo lo largo de la educación de las personas. Los estudiosos entienden que la inteligencia como una forma adaptativa y muy diferente para resolver problemas que se presentan en la vida buscando alcanzar nuevos resultados y la transformación del conocimiento (Sospedra, Martínez, & Hidalgo, 2022).

6.2.3. Importancia de la educación socioemocional

Ane esta realidad de los niños, resulta de gran importancia la educación socioemocional, ya que se constituye en una valiosa herramienta con la que se cultiva la relación sana del individuo consigo mismo y también con los demás. Por ello es que, las dimensiones de la educación socioemocional como el caso del autoconocimiento, la autorregulación, la autonomía son vitales para que las personas logren identificar todos los aspectos claves de su identidad, allí se encuentra el papel de los patrones mentales y emocionales logrados a través de la experiencia de vida, al igual que el potencial para aprender y también para desarrollarse en el grupo en el que se desenvuelve. Todos estos componentes son la base para ir formando una visión cabal de quién realmente es, de quien se quiere ser y cómo desarrollar un sentido de agente. Además, hay que tener en cuenta dimensiones como la conciencia social o también las habilidades de relación, porque son básicas para facilitar el establecimiento y mantenimiento de las relaciones con las otras personas, en base a la empatía, la compasión y también la

colaboración, además de la manera para tratar los conflictos en forma constructiva. Ahora se sabe que las emociones intervienen en estas relaciones y que también influyen directamente e los procesos de aprendizaje, al igual que en el desempeño académico. Se consideran tres categorías relacionadas con las emociones: de tipo académico y que tienen gran importancia en los aprendizajes de los estudiantes, las emociones temáticas y que tienen relación con los contenidos de aprendizaje que se están estudiando; las emociones sociales o las que se experimentan hacia los compañeros del aula, dentro de las que pueden aparecer la envidia o también la admiración (Rodríguez, 2023).

Por consiguiente, se considera a la educación socioemocional como la innovación educativa que se justifica a través de las necesidades sociales; que tienen como finalidad desarrollar las competencias emocionales para contribuir al mejor bienestar tanto personal como social; todo ello se va encadenando en la educación con la intención de que perdure en el tiempo y se vayan desarrollando competencias socioemocionales que son de gran importancia en el día a día de los niños (Aguilar, 2022).

Hay que tener en cuenta que la promoción de las habilidades socioemocionales y también de las académicas se centrarán en el estudiante y que se pueden enseñar, desarrollar y además aplicar en distintos contextos del convivir diario de los niños; y como los profesores son los principales líderes en el campo emocional de ellos, deben convertirse en la base para promover el equilibrio emocional al interior de cada grupo; porque dependen de su capacidad para reconocer, comprender y manejar sus emociones. En los actuales momentos la está se encuentra bajo presión en lo que tiene que ver con el rendimiento académico, las calificaciones del rendimiento escolar, los fracasos entre otros aspectos; a ello se debe agregar la misión de promover el éxito y también el bienestar general de los niños. Por ello es que las escuelas no solo promoverán el desarrollo cognitivo de sus estudiantes, también se interesarán por el desarrollo socioemocional, que representa un dominio específico del desarrollo del ser humano (Ferreira & al, 2023).

6.2.4. Factores que intervienen en el desarrollo socioemocional

Como factores que son parte del desarrollo socioemocional de los niños están los siguientes: el medio sociocultural en el que se desenvuelve el niño porque es el escenario en el que se transmiten los valores, las actitudes, así como las formas de actuar y pensar de las personas. También se considera como otro factor el ambiente familiar, en razón de que es el lugar en el que el niño inicia la formación de su identidad, que parte desde la concepción y continúa en el ambiente escolar, porque en la escuela inicia las primeras relaciones con individuos de la misma edad, pero que vienen de otros contextos familiares. A todo ello se pueden agregar los factores biológicos, al igual que el temperamento que tiene carácter genético porque se hereda de los padres, los factores ambientales debido a que las normas de crianza dependen de la afectividad y las normas; además de los factores culturales y socioeconómicos que tienen gran influencia en el entorno social, cultural, religioso al que pertenece el niño (Cáceres & Ibarra, 2023).

6.2.5. Área socioemocional

Esta área de los seres humanos exige de un proceso que le permita al niño adquirir conductas, construir creencias, al igual que normas, también actitudes y valores que están presentes en su medio familiar y cultural en el medio en el que se desenvuelve, con la finalidad de que establezca relaciones armoniosas consigo mismo, también con los demás y con el entorno que le rodea. Se destaca que el período de edad comprendido entre los 4 y 5 años del niño se constituye como un puente, ya que se suman los logros alcanzados por el pequeño y el potencial que pueda tener el niño cuando sea más grande. Se manifiesta en el afán de tocar y probar todo aquello que está a su alrededor, llegando a tener conflictos con los padres, que deben aprender a manejarlo, para evitar prohibirle hacer casi todo, para alcanzar un balance que permita manejar los límites de lo que se debe hacer sin llegar a coartar la curiosidad que innata del niño. A ello se debe agregar que, en esta edad el niño hace berrinche, se opone, al punto de sacar de casillas a los demás y expresarse con yo no quiero, no quiero comer, punzarles los ojos a los otros hermanos, entre otras acciones, que lo hace un niño difícil y capaz de imponer sus caprichos. Es decir que apenas empieza a construir reglas para su relación con las

demás personas. Por lo señalado se considera que el área afectiva resulta ser la más vulnerable ya que requiere del calor y afecto de los adultos; pero a su vez no quiere ser un bebé. De allí que se considere a la edad de 4 a 5 años como un periodo de transición muy fuerte (Cerdas, Polanco, & Rojas, 2002).

6.2.6. El desarrollo socioemocional

Con el fin de poder tratar acerca del tema del desarrollo socioemocional en los niños, es muy importante destacar lo que son las emociones y la forma en la que influyen en las actitudes y comportamientos de las personas.

En el trabajo que desarrolla (Solís, 2020) pone a consideración lo que piensa con respecto a las emociones:

Las emociones son disposiciones corporales dinámicas que especifican el dominio de acciones de las personas y de los animales. Estas han sido motivo de gran preocupación desde la antigüedad y, en nuestras vidas, son un fenómeno muy importante que define el espectro de acciones a realizar, constituyéndose entonces en un aspecto relevante al momento de facilitar los aprendizajes, la apreciación del proceso educativo y las interiorizaciones en el aula. De allí que diversos estudios develan la necesidad de formar competencias socioemocionales, las cuales están relacionadas con un mayor rendimiento académico, sugiriendo que el bienestar socioemocional y los niveles de vínculo con los integrantes de la comunidad influyen en aspectos cognitivos, las comunidades educativas, entonces, deben ser capaces de generar entornos favorables para el desarrollo de estas competencias (p, 81).

Es muy importante destacar que las emociones se encuentran presentes en cada uno de los momentos de la vida de las personas, ya que, cuando se nace el niño es innato en expresarlas, y presentan sus emociones básicas a través de manifestaciones como: sonreír, estar enojado o llorar; por lo que, estas habilidades se van desarrollando en la medida en que crece y se reflejan de acuerdo con la situación en la que se encuentra; pero también, cuando se crece se las reprime y se desconoce cómo interpretarlas y comprenderlas con el fin de aportar al desarrollo

socioemocional. Cabe destacar que la infancia es considerada como una etapa fundamental en el ciclo de vida de las personas, que se inicia a partir de la gestación y se prolonga hasta la edad de cinco años en el niño, y se van estableciendo las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social de las personas. Razón por la cual, las experiencias que el niño tiene en esta etapa del sistema educativo son primordiales para la vida futura, de allí la necesidad de atender las emociones desde la educación inicial, dada la gran importancia que tienen, debiendo ser concebidas, también intencionadas y de calidad, con el propósito de dar respuesta a la sociedad. De allí que se tome en cuenta una de las características del perfil de salida del nivel de educación inicial, que señala que los estudiantes deben interactuar con empatía, ser solidarios con los otros, además de con su entorno natural y también el social, para lo cual practicará normas que conlleven a la convivencia armónica (Mendoza & Briones, 2022).

6.2.7. Las emociones y su clasificación

Se conceptualiza a la emoción como algo multidimensional porque hace referencia a muchos estados que se superponen, pero que poseen contenido diferente. Es así que se puede definir a las emociones como la serie de cambios fisiológicos, también cognitivos y motores que resultan de la evaluación ya sea consciente o inconsciente de los estímulos que reciben en un contexto particular y también la relación que se da con las metas de cada persona en un momento muy particular de su existencia. Por ello se considera a las emociones como las reacciones de cada uno de los individuos ante una determinada situación o estímulo. Hay que aclarar que la intensidad que presenten las emociones depende directamente de la valoración que le da cada persona a la situación que enfrenta, al igual que de la capacidad de influir en el bienestar de cada uno de nosotros.

Se pueden presentar tres clases de emociones, las mismas que son: 1) Emociones negativas, como la consecuencia de situaciones que son desfavorables y se presentan de distinta forma de amenaza como las frustraciones o los conflictos y se manifiestan a través de: la ira, culpa, ansiedad, tristeza, vergüenza, celos, envidia, disgustos, entre otros. 2) Emociones positivas, como consecuencia de enfrentar a situaciones que son favorables, es decir que se relacionan con los logros

alcanzados o que se obtuvieron; entre las que se encuentran: la alegría, felicidad, amor, orgullo, alivio, afecto, entre otros. 3) Emociones estéticas, son consecuencia de situaciones de apreciación, cuando se realiza la contemplación en el ámbito artístico, al igual que la apreciación de las diferentes manifestaciones culturales como el cine, teatro, música, pintura, escultura, arquitectura, entre otras (Lara & al, 2024).

6.2.8. La educación socioemocional

Con respecto a la educación socioemocional el Ministerio de Educación del Ecuador en el año 2020 estableció cinco habilidades necesarias para la vida y centradas y centradas en las destrezas emocionales del niño y que son: empatía, que permite aceptar a quienes son diferentes al resto de niños para mejorar las interacciones sociales y propiciar comportamientos solidarios con las personas de su entorno. Autoconocimiento, capacidad para conocer sus propios pensamientos, así como las reacciones, los sentimientos, además de lo que le gusta o le disgusta. El manejo de emociones, cuando hay la habilidad para reconocer sus emociones y sentimientos, comprender como influyen en el comportamiento y aprender a manejar dichas emociones. Resolución de conflictos, porque es capaz de buscar la solución más adecuada para un problema o conflicto, así mismo puede identificar las oportunidades de cambio, al igual que las de crecimiento personal y social. Toma de decisiones, al llevar adelante el proceso para elegir entre las alternativas o las distintas maneras de resolver las distintas situaciones de la vida (Mendoza & Briones, 2022).

Es muy importante tener en cuenta que la educación socioemocional es definida como los conocimientos, las habilidades y las actitudes que los niños pueden integrar de forma cognitiva para poder afrontar sus dificultades emocionales; ya que les brida el apoyo para poder tomar decisiones cuando enfrentan situaciones amenazantes, a la vez que fortalece la identidad personal. Por ello se define a la educación socioemocional como el proceso que facilita la formación enfocada en desarrollar las habilidades necesarias para identificar y gestionar las emociones tanto personales como de los demás. Por consiguiente, la educación emocional es una innovación de tipo educativa empleada para satisfacer

necesidades sociales que en el caso de la educación formal no ha logrado abordar plenamente (Lara & al, 2024).

De igual forma se considera que la educación socioemocional no solamente desde el campo del aprendizaje, son, como la formación del estudiante considerando la dimensión ética, valiéndose de las habilidades socioemocionales para impactar en el desarrollo integral, cultural, social y ambiental, para alcanzar la sostenibilidad entre las distintas relaciones que existen en su entorno. De allí que, en la escuela este tipo de educación es un proceso de desarrollo continuo ya sea de las habilidades como también de las competencias que abarca no solo aspectos sociales sino también emocionales, empleando herramientas que intervienen en la formación integral de la persona y contribuye positivamente en las relaciones y en el proceso escolar que se produce entre profesores y estudiantes. Por ello es que, la educación socioemocional y los vínculos afectivos presentes en torno a la misma son centrales, debido a que los profesores en la etapa escolar se convierten en figuras, son ejemplo y apego, en la medida en que no enseñan en abstracto, porque de manera verbal o no verbal, implícita o explícita transfieren sus emociones y sentimientos a sus estudiantes en la ejecución de cada acto educativo; dando al significado de la experiencia de cada estudiante de forma positiva para fortalecer las relaciones dentro del aula , generando buenos ambientes de aprendizaje y un exitoso desarrollo académico; así como negativamente generando cambios de comportamiento y conductas no deseadas (Borja, 2021).

6.2.9. Principios de la educación socioemocional

Hay que entender que la educación socioemocional resulta ser esencial para lograr el desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes y se rige por los enunciados que a continuación se detallan: 1. El desarrollo emocional se constituye en parte inseparable del proceso de desarrollo humano del estudiante, porque se lo considera como un todo, donde se integra el cuerpo, las emociones, el intelecto y el espíritu; por lo que, la educación se preocupará por el aspecto emocional para desarrollar la capacidad de identificación de las propias emociones y de cómo darlas a conocer de manera auténtica y adecuada. 2. A la educación emocional se la entiende como un proceso de desarrollo humano que toma en cuenta aspectos

personales, sociales, cambios en las estructuras de comportamiento y los procesos cognitivos. 3. Siempre la educación emocional debe ser desarrollada como un proceso continuo para el largo plazo, en el desarrollo del currículo y permanente en educación. 4. Este tipo de educación debe ser participativa, debido a la necesidad de la acción conjunta y la cooperación de todos los integrantes de las estructuras académicas, las pedagógicas y también las administrativas de los planteles educativos, razón por la cual debe haber participación individual como también interacción social. 5. Además, esta educación debe ser flexible en razón de que existirá un proceso de revisión y evaluación continua, para poder adaptar a las necesidades y requerimientos de los estudiantes en las circunstancias actuales (Lara & al, 2024).

6.2.10. Dimensiones del desarrollo socioemocional

Se consideran como dimensiones del desarrollo socioemocional el autoconocimiento, es decir, el reconocerse a sí mismo la personalidad que posee, sus características, la idiosincrasia, al igual que las fortalezas y debilidades, al igual que las aspiraciones y expectativas; así puede responder a la interrogante de ¿Quién soy yo? Y así se puede identificar las características que nos constituyen en únicos e irrepetibles, permite la toma de conciencia de las motivaciones que posee, necesidades, emociones y pensamientos propios y el efecto que tiene en la conducta personal y en las relaciones que establece con las demás personas y su entorno. Al desarrollo emocional también se lo considera como la capacidad para responder el quién soy, lo que conocemos de nosotros mismos, es lo propio de la persona, es decir, la consecuencia de sí mismo. Además, permite que se evalúe, para crear un claro autoconcepto que conlleva a la autoestima. Hay que destacar que el autoconocimiento es vital para que la persona tenga una buena autoestima, es decir, el mejor concepto de uno mismo y por consiguiente un muy buen desarrollo personal (Barrios, 2021).

Razón por la cual es necesario priorizar las competencias que están asociadas para que el niño llegue a desarrollar su identidad y pueda desenvolverse de manera autónoma en los distintos entornos sociales en los que deba estar; así el niño puede conocerse más, tener una mayor valoración, saber tomar sus propias

decisiones para ir logrando la madurez en cada una de las etapas y así avanzar a la siguiente en su vida. También se toma en cuenta la empatía considerada como la habilidad que permite entender y compartir los sentimientos que tienen los otros; esto es, ponerse en el lugar de la otra persona y saber mirar a través de sus ojos para entender cómo se sienten y demostrar más respeto, comprensión e inclusión hacia ellos. Hay que tener claro que con la empatía se derriban los muros de los prejuicios, se conecta con el entorno, permite abandonar las actitudes hostiles o violentas ya sea en la institución educativa o en el entorno más cercano. Esta cualidad permite encontrar nuevos amigos y con ello se fortalece la red de apoyo y se tiene mejor bienestar de forma personal y de quienes lo rodean; por lo que la empatía trata del bienestar y el trato digno hacia los otros, así como el reconocimiento de los prejuicios que se relacionan con la diversidad, la sensibilidad y el cuidado de los demás. Se puede decir que es la capacidad para comprender al otro a través del reconocimiento de que el otro es similar a uno. El fomento de la empatía en los niños ayuda a fortalecer su desarrollo personal, aporta a la autoestima, mejora la resiliencia, porque debe actuar la persona teniendo en cuenta a los otros para mantener estrechas relaciones con las amistades, los conocidos y la familia, así se puede comprender las situaciones que se presentan, evitar los prejuicios y ayudar a los demás (Barrios, 2021).

En cuanto a la cooperación resulta ser el trabajo o la acción conjunta que se da entre varias personas con el propósito de alcanzar un fin común; para lograrlo se debe repartir funciones, así como las tareas, hay que brindar ayuda de unos a otros y coordinar los esfuerzos personales; lo que quiere decir que la ayuda es mutua y desinteresada hacia las otras personas. Si se quiere que el niño se constituya en una persona colaboradora y que coopere se debe desarrollar en cada uno de ellos el espíritu generoso, solidario y también altruista; para lo cual se necesita de la comunicación asertiva, gran responsabilidad, la inclusión y mucha habilidad para poder resolver los conflictos. Se debe tomar en cuenta que la colaboración es la tarea mediante la cual se trata de ayudar y de servir de forma desinteresada a las otras personas, para lograrlo es necesario que sepan que la colaboración se la considera como un valor necesario en la vida, que la deben aprender desde pequeños

a través del trabajo en equipo y ayudándose unos a otros con el fin de poder alcanzar las metas y objetivos que se plantean (Barrios, 2021).

Por todo lo señalado anteriormente se debe pensar en la autoestima y el desarrollo socioemocional, porque, si la autoestima es el conocimiento de sí mismo, resulta ser importante al influir en la vida de tal manera que es capaz de llegar a controlar los sentimientos y las emociones. Esta autoestima hay que desarrollarla desde el nacimiento e ir reforzando a medida que se tiene relaciones con los integrantes de la familia y de la sociedad que rodea al niño. Es indispensable que los niños tengan demostraciones afectivas porque les ayudan a fortalecer su autoestima y son capaces en esas circunstancias de reconocer sus fortalezas y debilidades, al igual que las necesidades que tienen; lo que facilita el que se les pueda brindar el apoyo requerido. Cuando están entre los tres y cuatro años tienen ya la capacidad de encontrarse a sí mismos como seres únicos, tratan de ser independientes, muestran curiosidad y se integran en base a la fortaleza que tienen. Aquí empiezan a comprender quienes realmente son, lo que están sintiendo, su capacidad para crear y lo que deben conservar de los demás a medida que van creciendo y desarrollándose (Barrios, 2021).

6.2.11. Desarrollo socioemocional del niño

Se considera como desarrollo socioemocional en un niño a la capacidad que tiene de percibir los sentimientos de los demás, también de gobernar los sentimientos propios y además de llevarse perfectamente con sus compañeros. Los niños deben lograr desarrollar habilidades socioemocionales para alcanzar las habilidades básicas como el colaborar con los demás, saber seguir las disposiciones, demostrar control personal y proporcionar cuidado; y como parte de este desarrollo socioemocional de los niños también se encuentra la familiaridad, la seguridad, la amistad, el afecto y también el buen humor. Por consiguiente, como habilidades para un buen desarrollo socioemocional se encuentran el poder de desarrollar la capacidad para reconocer sus sentimientos y sus emociones, al igual que el reconocimiento de los sentimientos y emociones de quienes lo rodean. También está el saber manejar las emociones fuertes, así como las expresiones de manera constructiva. Pueden regular su propia forma de comportarse. Tener la capacidad

de saber ponerse en el lugar de los otros; el poder establecer y lo que es más importante mantener relaciones con los demás; así como el desarrollo de la confianza en sí mismo y en los otros, para ser feliz proponiéndose metas para alcanzarlas a lo largo de la vida (Barrios, 2021).

6.3. Los juegos cooperativos y el desarrollo socio emocional

Como los juegos cooperativos son diferentes actividades y están organizadas para alcanzar el objetivo de mejorar el desarrollo socioemocional de los niños en cada una de las dimensiones, mismas que son: comprensión emocional, capacidad de regulación y empatía que se trabajarán en cada una de las sesiones que se programen y se reforzarán luego; hay que tener en cuenta las deficiencias que presentan en el desarrollo emocional. Para el efecto se diseñará un programa de juegos cooperativos que aporten al desarrollo socioemocional y que tengan como características las siguientes: ser activo y además práctico porque las actividades motrices deben estar acordes con la edad de los niños; ser flexible para poder adaptarlos a las circunstancias en las que se llevan a cabo las actividades y las características particulares de los participantes; ser abierto para poder modificarlo o también incorporar nuevos juegos que sean atractivos para los niños; ser diversificado ya que cada juego tiene un objetivo diferente con respecto a los otros, lo que hace que el niño no se encuentre aburrido, ni que la actividad sea monótona; ser significativo porque lo propuesto considera las experiencias y necesidades, así como el desarrollo motor y lúdico de cada niño; finalmente es motivador al reconocer el esfuerzo, valorar el trabajo en equipo y el logro de los objetivos por parte de cada uno de ellos (Cáceres & Ibarra, 2023).

Se consideran importantes los juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional de los niños debido a que facilitan la comunicación, fortalecen el compañerismo, desarrollan la empatía y promueven la participación de todos los integrantes del aula; así mismo busca que todos los niños se centren en un mismo objetivo y trabajen de forma participativa y cooperativa, sin esforzarse por encontrar ganadores o perdedores, ya que lo que se busca es que el equipo aprenda a ganar o perder como grupo y no individualidades. Se ratifica que el juego es primordial para los niños porque aprenden e interiorizan las buenas relaciones con

los demás, especialmente sus compañeros; además de contribuir al progreso socioemocional de los niños, en razón de que pueden optimizar las habilidades sociales y también aprenden a comportarse de la mejor manera en el grupo. Es claro que el juego cooperativo fomenta aspectos como la cooperación, las habilidades para comunicarse y promueve el compromiso, al igual que la identificación de los sentimientos y también el saber cumplir con las reglas que están establecidas. También se puede considerar que estos juegos impactan positivamente en el desarrollo psicomotriz, el desarrollo físico y el desarrollo perceptivo y el socioemocional de los niños; así como reforzar las relaciones interpersonales, solidaridad, ayuda mutua entre cada uno de los participantes del juego (Rojas, 2024).

6.4. Teoría Legal

La Constitución de la República del Ecuador.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 4.- Derecho a la educación. - La educación es un derecho humano fundamental, garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Art. 7.- Derechos. - las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

Ser actores fundamentales en el proceso educativo.

Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

Acuerdo Ministerial

Según Acuerdo Ministerial N.º 2020-00014A se dispone en el Art. 2 que el personal del Sistema nacional de Educación continúe con sus labores mediante el teletrabajo. En la primera disposición general precisa que mientras dure la suspensión de clases dispuesto en el Acuerdo, las instituciones educativas pueden utilizar las plataformas tecnológicas que el Ministerio de Educación establece para impartir clases de manera virtual y a distancia (Ministerio de Educación, 2020).

Currículo de Educación Inicial

Por último, uno de los documentos fundamentales es el Currículo de Educación Inicial que se fundamenta en el derecho a la educación e identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos en el subnivel 1 y 2. El mismo

se basa en el derecho a la educación en la primera infancia, donde se atiende a niños y niñas respetando su pluralidad además es una guía de procesos de enseñanza y aprendizaje. Consta de ejes y ámbitos los cuales están enfocados en el desarrollo integral del infante por medio de la metodología juego arte, el mismo debe ser acatado por todas las instituciones privadas, públicas y fiscomisionales.

6.5. Teoría referencial

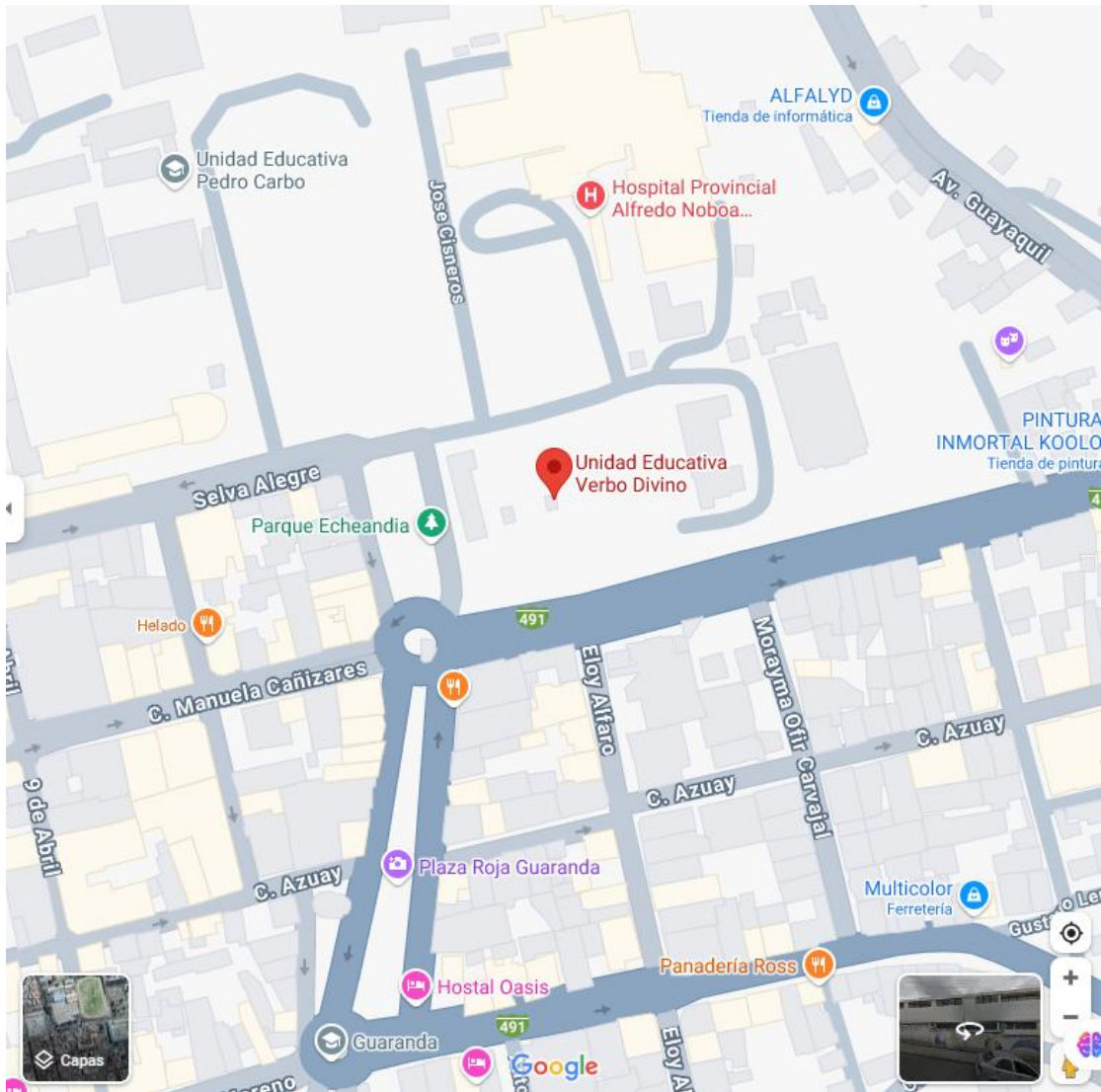
La provincia Bolívar se encuentra ubicada entre las Coordenadas: 1°37'00"S 79°07'00"O / -1.6166666666667, -79.1166666666667, en el ramal occidental de la Cordillera de los Andes, en la hoya del río Chimbo. Está conformada por siete cantones, entre ellos Guaranda en calidad de capital de la provincia y donde se encuentra la Unidad Educativa Verbo Divino.

La Unidad Educativa “Verbo Divino” es una institución fiscomisional ubicada en la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar, Ecuador. Se encuentra en la parroquia Gabriel Ignacio Veintimilla, en la dirección General Enríquez 301 y Av. Cándido Rada. Su oferta académica incluye Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato, brindando formación en la modalidad presencial y bajo el régimen escolar Sierra. La jornada educativa es matutina, y cuenta con un equipo de 68 docentes, atendiendo a una población estudiantil de 1,772 alumnos.

Desde su fundación, la Unidad Educativa “Verbo Divino” ha trabajado con el objetivo de proporcionar una educación de calidad, basada en principios éticos y morales. A lo largo de los años, ha evolucionado con enfoques pedagógicos innovadores y un compromiso constante con la excelencia.

Gracias a su destacada labor educativa, la institución se ha consolidado como un referente en la formación académica y en valores, promoviendo el desarrollo integral de sus estudiantes. Además, mantiene una presencia activa en línea, donde informa sobre su oferta académica, actividades y eventos institucionales

La provincia Bolívar se encuentra ubicada entre las Coordenadas: 1°37'00"S 79°07'00"O / -1.6166666666667, -79.1166666666667, en el ramal occidental de la Cordillera de los Andes, en la hoya del río Chimbo. Está conformada por siete cantones, entre ellos Guaranda en calidad de capital de la provincia y donde se encuentra la Unidad Educativa Verbo Divino.



<https://maps.app.goo.gl/LtAVjLQMzeJs5YgeA>

Unidad Educativa Verbo Divino está entre: Av. Cándido Rada y Av. General Enríquez y vía Flores, frente al parque Echeandía y en la entrada al Hospital Provincial Alfredo Noboa.

7. MARCO METODOLÓGICO

Esta investigación se basó en el estudio que se llevó a cabo relacionado con la problemática que existe en el desarrollo socioemocional de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Verbo Divino y que es parte de la formación de la personalidad del individuo; por lo que se buscó estrategias que permitieron mejorar dicho desarrollo y se planteó como alternativa la implementación del juego cooperativo como una estrategia metodológica; que la finalidad de lograr relaciones armónicas entre los pares y con los demás.

7.1. Enfoque de la investigación

La investigación realizada tiene el carácter cualitativa, en razón de que se trata de recoger la información en base a la observación del comportamiento en los entornos naturales y obtener respuestas abiertas que permitieron en forma posterior interpretar significados; además de analizar el discurso o las exposiciones de las personas y la relación con el aspecto emocional de los niños; es decir que, se buscó construir conocimientos basados en la observación llevando a cabo y que se incorporó con la investigación de documentos y de campo que se aplicó al personal seleccionado en la muestra

Es por ello por lo que, la investigación cualitativa se llevó a cabo a través de un examen profundo de las experiencias, las percepciones y las opiniones de las personas que están involucradas en la investigación, para cuyo efecto se trabajó con técnicas como la entrevista donde se buscó obtener la información que subyace en la narrativa de los participantes, en este caso los profesores. Este tipo de enfoque enriquece la comprensión global del problema en razón de que permitió la exploración de manera detallada los factores, las motivaciones y contextos que no se logra obtener por medio de las medidas cuantitativas.

7.2. Diseño o tipo de estudio

Dentro de esta investigación utilizamos un tipo de investigación **explicativo**, el cual nos permitió descubrir las causas y consecuencias que provoca

la escasa implementación del juego cooperativo como estrategia metodológica en el desarrollo socioemocional de los niños de 4 a 5 años.

7.3. Por el propósito

Aplicada. - La investigación es de tipo aplicada, ya que se enfoca en evidenciar la problemática relacionada con el desarrollo socioemocional en los niños de la Unidad Educativa Verbo Divino, en el período 2025, y al mismo tiempo plantea una posible solución basada en la implementación del juego cooperativo como estrategia para fortalecer habilidades emocionales y sociales dentro del aula.

Por el nivel de estudio

Descriptiva. - Este proyecto, es de tipo descriptivo, ya que permite identificar y detallar las características del comportamiento social y emocional de los niños al participar o no en actividades de juego cooperativo. Esto con el propósito de diseñar propuestas metodológicas que fomenten relaciones positivas, empatía, colaboración y autorregulación emocional.

Por el lugar.

Documental. - puesto que se fundamenta en la revisión y análisis de contenidos, teorías, investigaciones previas, artículos académicos, tesis y demás documentos relevantes que abordan la influencia el tema del juego cooperativo, así como también la relación con el desarrollo socioemocional infantil. Esta información respalda la importancia de utilizar esta metodología como una herramienta efectiva en el proceso educativo.

De Campo. - - El trabajo se realizó en un contexto de campo, ya que se basó en observaciones directas dentro del entorno educativo, permitiendo identificar de forma concreta cómo la limitada aplicación del juego cooperativo afecta el desarrollo socioemocional en los niños de 4 a 5 años. Se incluyó la participación activa de los actores involucrados en el proceso educativo, como docentes, niños y padres de familia, permitiendo así un análisis real y contextualizado. Así mismo se aplicó una encuesta a los docentes para conocer el trabajo que realizan en el aula

con sus estudiantes y la utilización del juego cooperativo para fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños.

7.4. Métodos

7.4.1. Deductivo

Al emplear el método deductivo se trata de realizar una aproximación investigativa que parte de una teoría preexistente sobre el desarrollo socioemocional de los niños y la participación en el juego cooperativo.

Este método es utilizado con el fin de poder probar o verificar la validez de las teorías planteadas previamente; aquí los investigadores parten de una premisa general relacionada con el desarrollo socioemocional y la influencia que en él tiene el juego cooperativo en los niños de 4 a 5 años. Posteriormente se recopilarán datos específicos y se llevarán a cabo observaciones en el entorno de trabajo de los niños, para poder confirmar o desechar la premisa general. Con este método se establecen conexiones concretas a fin de verificar la relación causa-efecto entre el juego cooperativo y el desarrollo socioemocional de los estudiantes seleccionados de la Unidad Educativa Verbo Divino.

7.4.2. Inductivo

Cuando se utiliza el método inductivo se fundamenta en la recopilación y análisis de datos y observaciones que son específicos, para deducir patrones, tendencia y conclusiones generales relacionadas con el juego cooperativo y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa seleccionada para la investigación.

Hay que destacar que el método inductivo permite al investigador la recolección de datos concretos por medio de la observación detalla, el análisis y la evaluación de los juegos cooperativos de los niños; y a partir de dicha información puntual se pueden identificar patrones y tendencias emergentes en el desarrollo emocional de los niños de 4 a 5 año. Este enfoque inductivo favorece la formulación de conclusiones generales, así como de teorías más amplias sobre como estos juegos

impactan en el desarrollo emocional, considerando a su vez el efecto del contexto educativo de la institución.

7.4.3. Investigación acción

Es un método de investigación cualitativa que se emplea para resolver problemas de tipo social, se centra en problemas de la vida real, busca la participación de los involucrados, trabaja con la indagación y es colaborativo con la comunidad. Se realiza por medio de la participación directa y activa de las personas para encontrar soluciones a los desafíos que presenta el grupo escogido.

Se considera también como una indagación introspectiva colectiva que se lleva a cabo con los participantes en una situación social, en este caso estudiantes, con el propósito de lograr un mejor desarrollo socioemocional, al igual que comprender las prácticas que se realizan y de las situaciones en las que se llevan a cabo. Sirve realmente para el estudio, control y modificaciones que se desea obtener en el entorno en el que se van a aplicar.

7.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Como técnicas están la observación con la que se trabaja en el mismo sitio para verlo que hacen los niños en el entorno social del aula, tiene como propósito identificar los problemas que existen en el aula con respecto al desarrollo emocional de los niños.

La encuesta es la técnica que permite recabar información de los docentes, con respecto a cómo ven a sus estudiantes, la forma en que se desarrollan las relaciones interpersonales dentro y fuera del aula; también ayuda a determinar los aspectos positivos y donde hay falencias, para tomar decisiones que permiten corregir el problema que existe.

En cuanto a los instrumentos son los siguientes: para la observación se utilizará una ficha que sirve para recopilar datos y registrar observaciones sistemáticas y detalladas sobre un fenómeno, evento o situación en particular. Estas fichas son diseñadas de manera estructurada y contienen campos donde se registran

diferentes aspectos relevantes que se desean estudiar o analizar. En el caso de la encuesta dirigida a los profesores se elaborará con interrogantes cerradas, con el fin de que los profesores selección de entre las diversas opciones la que consideran es la que está más relacionada con la realidad en la que laboran con sus estudiantes desde su trabajo cotidiano.

7.6. Universo y muestra

Tabla 1.- Universo y muestra de la investigación

Años	Varones	Mujeres	Total
Estudiantes	17	15	32
Docentes		6	6
Total	17	21	38

Fuente: Unidad Educativa Verbo Divino

Elaborado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

7.7. Procesamiento de la información

Una vez que se elaboran los instrumentos de investigación como son la ficha de observación y la encuesta para conocer de su desarrollo socioemocional y la incidencia que tiene el trabajo docente en la implementación del juego cooperativo. Acudiremos a la institución educativa seleccionada para obtener el correspondiente permiso de las autoridades del plantel, para la aplicación de estos instrumentos, especialmente la encuesta a la muestra seleccionada y se tabulan los resultados, mismos que serán ingresados a través de la hoja Excel en las tablas de frecuencia y los Figuras estadísticas para continuar con el análisis de estos datos con el fin de poder plantear una propuesta con la que se logre resolver la problemática del aula que se está investigando.

En lo que tiene que ver con la ficha de observación se entregará a los docentes para conocer acerca del desarrollo de habilidades y competencias que muestran los niños en la convivencia diaria del aula, se elaborará un cuadro estadístico en Word para poder continuar con el análisis de los resultados obtenidos y llegar a conclusiones válidas, en las que se pueda sustentar la propuesta.

8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

8.1. Encuesta aplicada a los docentes

1.- ¿Considera que el juego cooperativo es fundamental en la educación infantil?

Tabla N° 4

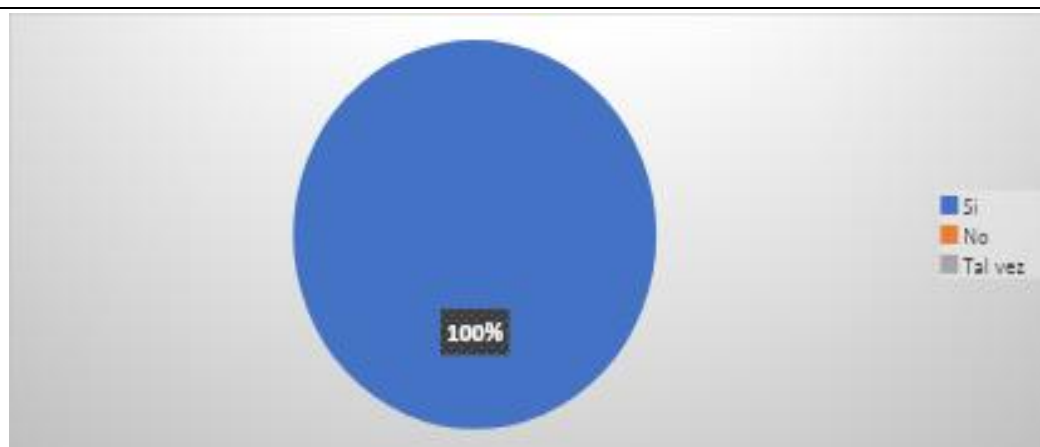
Alternativa	f	%
Si	6	100
No	0	0
Tal vez	0	0
Total	6	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Figura N° 1

Considera al juego cooperativo fundamental en educación inicial



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Interpretación de datos

Los resultados demuestran que todos los están de acuerdo en que, la realización del juego cooperativo con los niños/as es de gran importancia en la educación inicial, porque les permite interrelacionarse de mejor manera con sus compañeros y así favorecer el desarrollo socioemocional de cada uno de ellos.

Los docentes están conscientes de que hay necesidad de hacer algo para un mejor trabajo en el aula con los estudiantes y una muy buena estrategia es la del juego cooperativo, porque se deben conformar equipos, asignar responsabilidad y

donde cada uno tiene una participación muy activa, que le ayuda a entenderse a sí mismo y por consiguiente a entender a los demás.

2.- ¿Utiliza el juego cooperativo como estrategia en sus clases?

Tabla N° 5

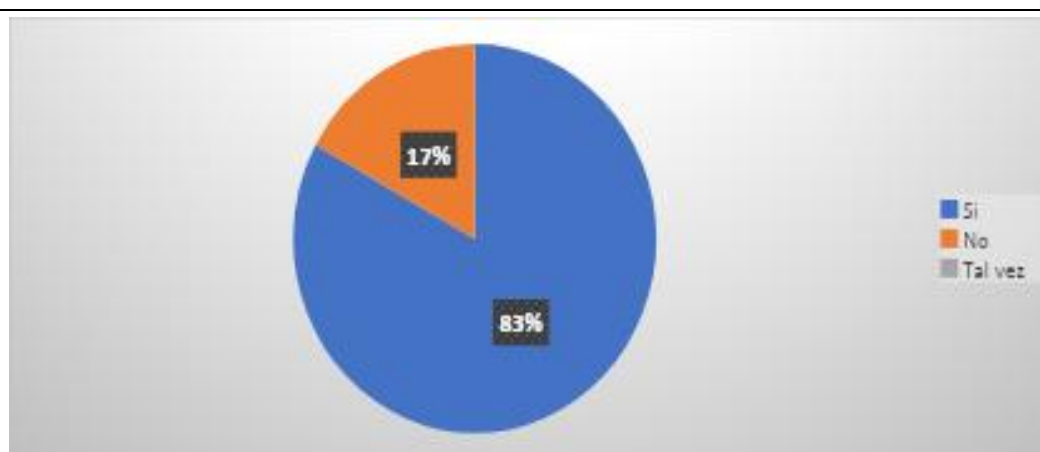
Alternativa	f	%
Si	5	83
No	1	17
Tal vez	0	0
Total	6	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Figura N° 2

Utiliza el juego cooperativo como estrategia en sus clases



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Interpretación de datos

Aquí se puede observar que muchos de los docentes utilizan el juego cooperativo como estrategia pedagógica en sus clases, como una forma de apoyar al desarrollo socioemocional de los niños/as, debido a que pueden intercambiar experiencias, compartir conocimientos, juegos y recursos.

Hay un número menor de docentes que estiman que no es necesario trabajar con el juego cooperativo, porque hay factores como el tiempo, el espacio para el juego que no les permite utilizar esta estrategia en su trabajo de aula o porque a su

vez desconocen acerca de los procesos a seguir para la implementación de los juegos cooperativos en el aula con los estudiantes.

3.- ¿Cree que el juego cooperativo fomenta la empatía entre los niños?

Tabla N° 6

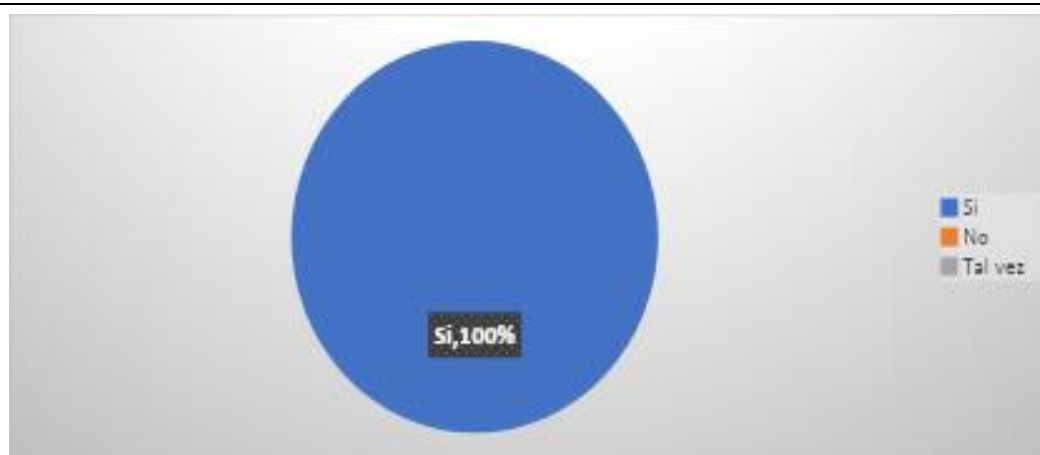
Alternativa	f	%
Si	6	100
No	0	0
Tal vez	0	0
Total	6	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Figura N° 3

Cree que el juego cooperativo fomenta la empatía entre los niños



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Interpretación de datos

El Figura presenta una situación que resulta válida para el trabajo del profesor en el aula, como es la atención a la empatía que deben tener los niños para con sus pares y quienes están en la institución educativa; y es por ello que consideran que el juego cooperativo ayuda en mucho al fomento en la empatía de los niños/as, así como también a la formación integral de cada uno de ellos y el desarrollo de su personalidad.

Es importante destacar que la empatía es una característica de los individuos que tienen un buen desarrollo de la inteligencia emocional, porque saben valorarse

a sí mismo y valorar a los demás; lo que a su vez hace que los estudiantes brinden su apoyo a quien muestra debilidad o alguna falencia; de allí que se debe realizar juegos cooperativos con los menores.

4.- ¿Ha notado mejoras en la comunicación de los niños después de actividades cooperativas?

Tabla N° 7

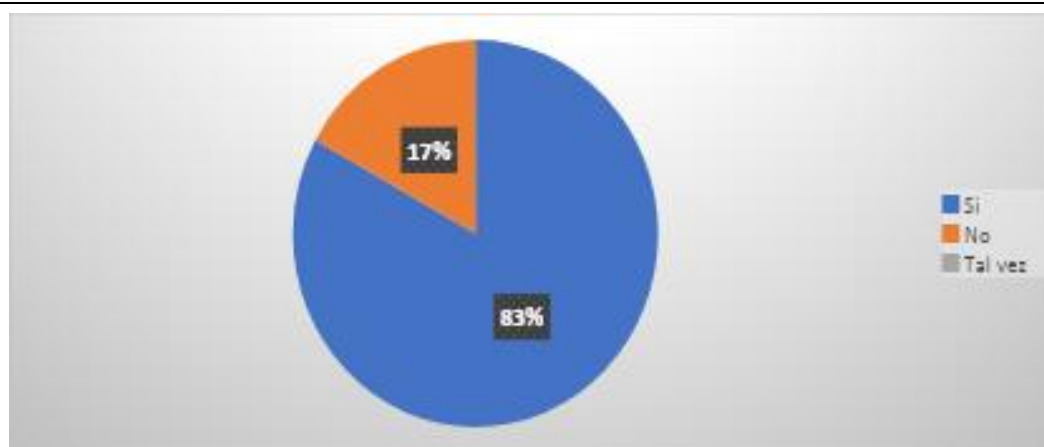
Alternativa	f	%
Si	5	83
No	1	17
Tal vez	0	0
Total	6	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Figura N° 4

Hay mejoras en la comunicación de los niños después del juego cooperativo



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Interpretación de datos

La gráfica muestra como la mayoría de los docentes consideran que, cuando se trabaja en equipos y de manera cooperativa, no solo se logra la participación de todos los estudiantes, sino que también se favorece al desarrollo de la comunicación con sus pares y con quienes lo rodean, con una convivencia sea más armónica.

Una de las grandes ventajas de los trabajos cooperativos y entre ellos el juego cooperativo es que los niños/as dejan de lado los temores y las inhibiciones;

pero hay docentes que consideran que ello no sucede; por lo que se hace necesario revisar la forma en la que se llevan a cabo las actividades cooperativas.

5.- ¿Recibe apoyo institucional para implementar juegos cooperativos?

Tabla N° 8

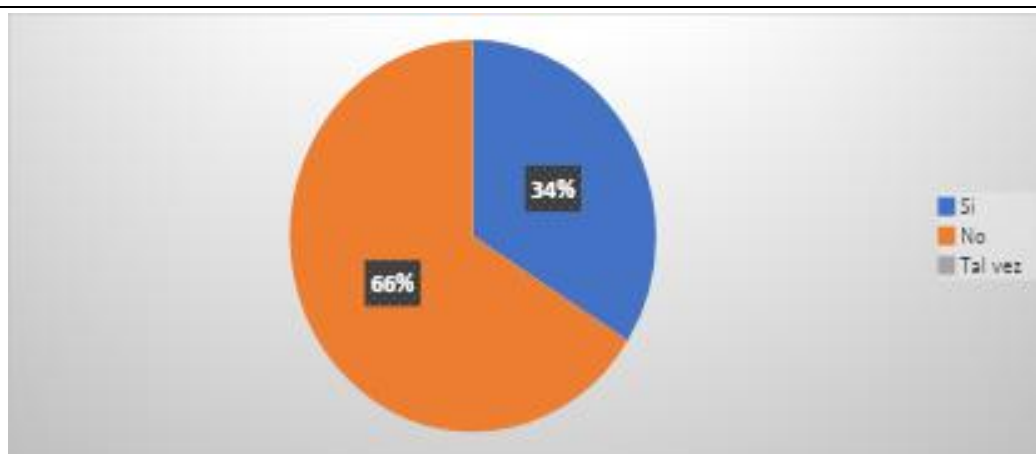
Alternativa	f	%
Si	2	34
No	4	66
Tal vez	0	0
Total	6	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Figura N° 5

Recibe apoyo institucional para implementar juegos cooperativos



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Interpretación de datos

Aquí se puede observar que una parte del personal docente percibe que existe la ayuda de la institución con el fin de poder implementar los juegos cooperativos con los estudiantes y por consiguiente trabajan con esta estrategia en el aula y también fuera de ella y es lo que realizan de acuerdo con la planificación que tienen para su labor educativa; creen también que todo el personal docente deberá trabajar de esta forma.

Hay que destacar que la mayoría del personal no tienen la misma percepción, ya que no hay el correspondiente apoyo de la institución para la implementación de los juegos cooperativos, debido a la falta de recursos materiales

para la ejecución de los juegos, tampoco se cuenta con el espacio suficiente para ocuparlo simultáneamente con los otros niveles razón por la cual un determinado grupo de docentes consideran que hay necesidad de corregir esta situación para que no se afecte a los estudiantes en su desarrollo socioemocional.

6.- ¿Considera importante evaluar las habilidades socioemocionales en juegos?

Tabla N° 9

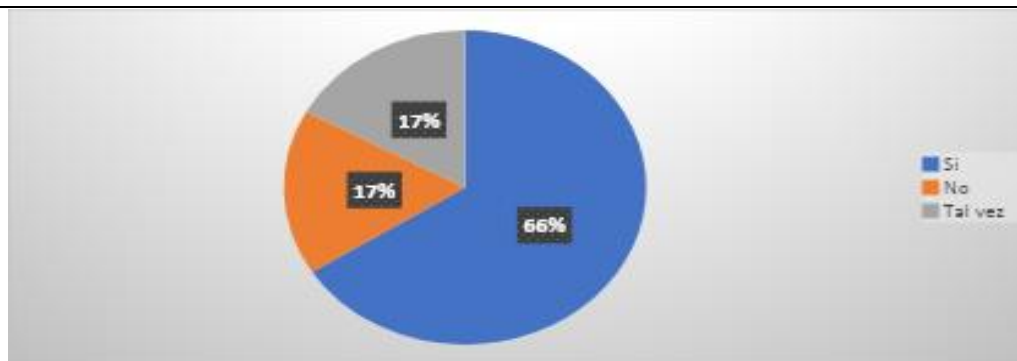
Alternativa	f	%
Si	4	66
No	1	17
Tal vez	1	17
Total	6	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Figura N° 6

Considera importante evaluar las habilidades socioemocionales en juegos



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Interpretación de datos

Como se puede observar en el Figura un buen número de docentes están de acuerdo en que se debe llevar a cabo de manera periódica las evaluaciones de las habilidades socioemocionales en los juegos; porque sólo así se podrá verificar lo que realmente está pasando con los niños, mientras se interrelacionan dentro de la actividad.

También hay quienes estiman que no es necesario la evaluación de las habilidades, porque los niños mientras juegan ponen sus reglas y condiciones; pero

también están quienes piensan que tal vez se debe evaluar para verificar si realmente el juego apoya al desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños/as

Es importante destacar que la evaluación de las habilidades socioemocionales en el juego s de gran ayuda para los docentes, ya que así se ira conociendo las reacciones y actitudes que presentan frente a los demás, para poder tomar correctivos si hay inconvenientes o fortalecer si todo está bien; porque el juego es participación, colaboración y no enfrentamiento.

7.- ¿Cree que el juego cooperativo puede prevenir conductas agresivas?

Tabla N° 10

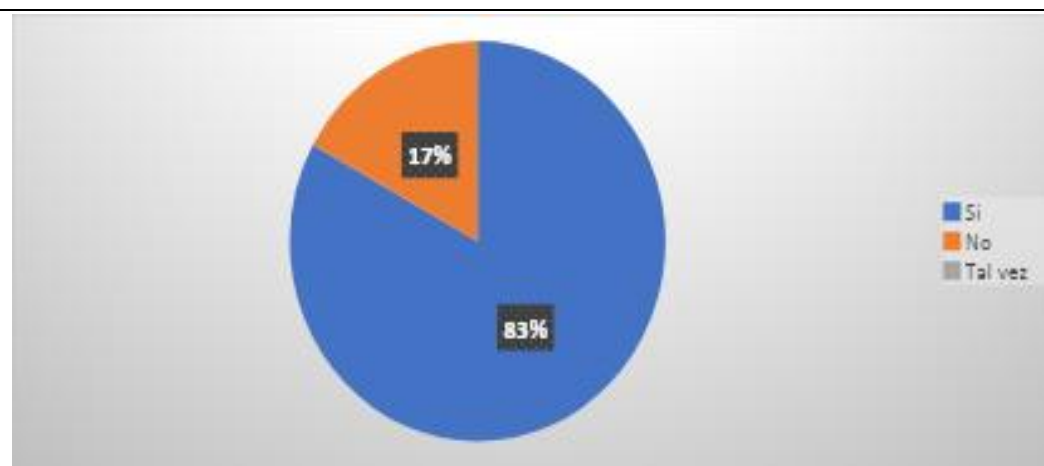
Alternativa	f	%
Si	5	83
No	1	17
Tal vez	0	0
Total	6	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Figura N° 7

Cree que el juego cooperativo puede prevenir conductas agresivas



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Interpretación de datos

La mayoría de los docentes percibe que es necesario llevar a cabo de forma adecuada el juego cooperativo, en razón de que cada juego tiene sus reglas y hay que saberlas cumplir para tener éxito y más que nada lograr la participación de

todos; que irán aprendiendo de a poco a saber controlar sus reacciones y participar en forma armónica en la actividad programada.

De otro lado, en menor número estiman que no es necesario utilizar el juego para controlar las conductas agresivas, porque eso ya es parte de la personalidad de los niños, que además imitan lo que ven en casa y por eso actúan de esa forma. Esto hace pensar en que el profesor debe motivar a sus estudiantes para que participen en los juegos cooperativos, tomando en cuenta las reglas y buscando que cada niño/a aprenda a controlar sus emociones

Resulta, por lo tanto, muy importante mantener a los niños en el desarrollo del juego; porque de esta manera ya que así se logrará que los estudiantes puedan realmente mejorar su visión de la realidad y por consiguiente dejar de lado las conductas agresivas que solo generan confrontaciones con los demás.

8.- ¿Cree que el juego cooperativo mejora la expresión de emociones?

Tabla N° 11

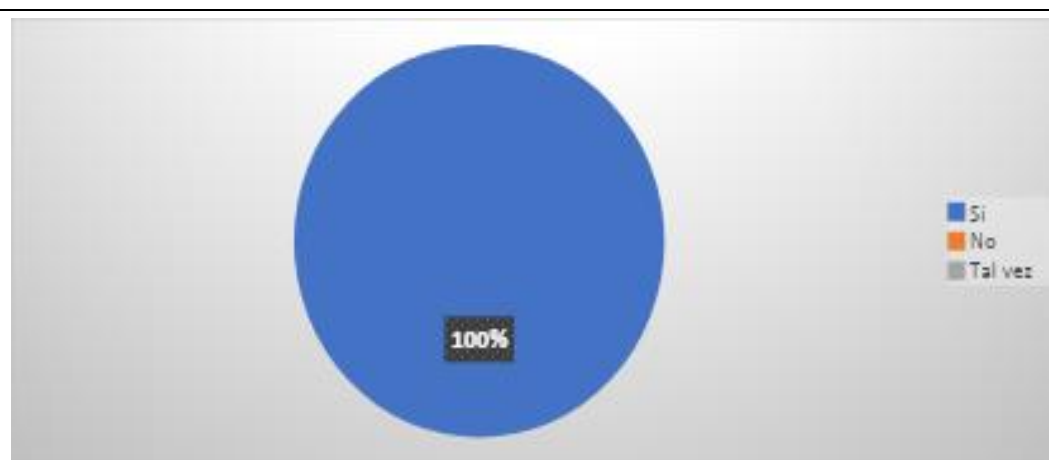
Alternativa	f	%
Si	6	100
No	0	0
Tal vez	0	0
Total	6	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Figura N° 8

Cree que el juego cooperativo mejora la expresión de emociones



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Interpretación de datos

Aquí se puede ver que los docentes creen firmemente que el juego cooperativo ayuda a mejorar la expresión de los sentimientos, porque si el niño ve que su compañero no es capaz de hacer algo, entonces buscará la forma de ayudarlo, expresando así su sentimiento de empatía y solidaridad.

Así mismo y con las orientaciones correspondientes se trabajarán otras emociones a través del trabajo cooperativo, es por ello que se considera que es necesario la implementación del juego cooperativo en la institución para mejorar el desarrollo socioemocional de los niños.

9.- ¿Los niños aprenden a esperar su turno mediante juegos cooperativos?

Tabla N° 12

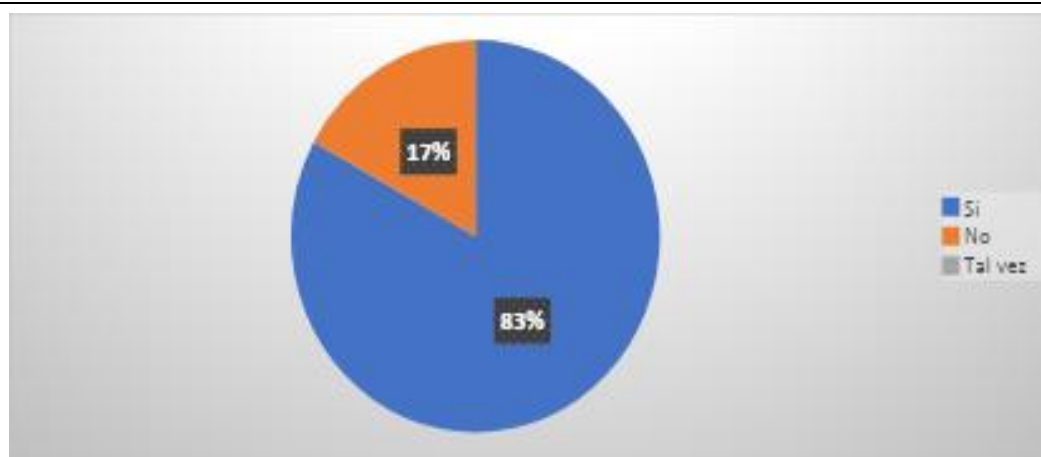
Alternativa	f	%
Si	5	83
No	0	17
Tal vez	1	0
Total	6	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Figura N° 9

Los niños aprenden a esperar su turno mediante juego cooperativos



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Interpretación de datos

Hay juegos donde todos deben intervenir de forma simultánea, pero hay otros en los que se les asigna un turno a cada participante y la mejor forma de lograr que los niños/as aprendan a esperar su turno es con la realización de determinados juegos cooperativos; porque de esta manera están demostrando respeto para consigo mismo y por ende hacia los demás

Cabe destacar que hay quien responde de manera negativa; por lo que es necesario tener en cuenta que, cuando se canaliza correctamente el juego, se obtienen muchos beneficios para la formación de los niños y por consiguiente hay un mejor desarrollo socioemocional de cada uno de ellos.

10.- ¿Incluye en su planificación semanal actividades cooperativas?

Tabla N° 13

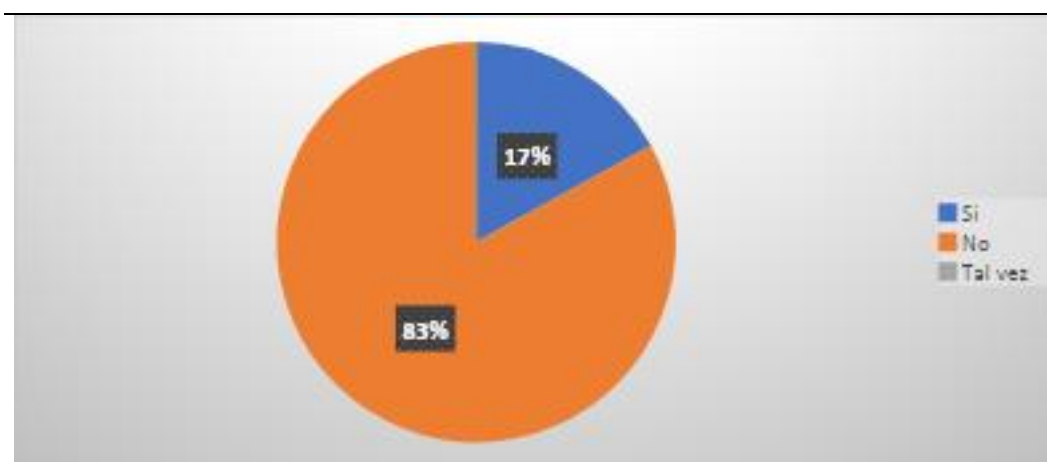
Alternativa	f	%
Si	1	17
No	5	83
Tal vez	0	0
Total	6	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Figura N° 10

Incluye en su planificación semanal actividades cooperativas



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Interpretación de datos

En el Figura se observa que hay un buen número de docentes que al planificar su trabajo semanal en la institución educativa no consideran dentro de su labor el desarrollo de actividades cooperativas, porque están acostumbrados al trabajo individual de cada niño; de su parte hay algunos docentes que, si toman en cuenta los trabajos cooperativos dentro de la planificación semanal, por la importancia que tienen en la formación de los estudiantes

Lo importante está en que el trabajo cooperativo no solo se quede en la simple planificación, sino que es necesario que se lleve a práctica, buscando la participación de todos los estudiantes; para de esta forma, especialmente con el juego cooperativo aportar al desarrollo socioemocional de los niños.

11.- ¿Considera que el juego cooperativo mejora la convivencia escolar?

Tabla N° 14

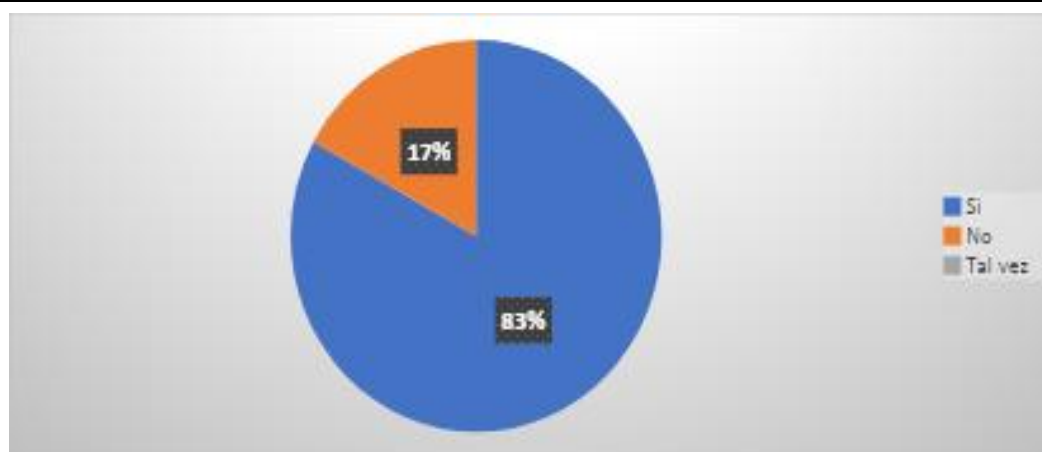
Alternativa	f	%
Si	5	83
No	1	17
Tal vez	0	0
Total	6	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Figura N° 11

Considera que el juego cooperativo mejora la convivencia escolar



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Interpretación de datos

En el Figura se observa que muchos de los profesores estiman que el juego cooperativo aporta definitivamente al mejoramiento de la convivencia escolar, porque cada niño se siente obligado a compartir, interrelacionarse, comunicarse con sus compañeros mientras se desarrollan las actividades.

Como el juego cooperativo no es de competencia, porque no se busca que hayan ganadores, sino que se trata de integrarlos a todos en los equipos, son ellos los que establecen las reglas, que se busca disfrutar y participar, no competir; un número menor estima que no es necesario llevar a cabo los juegos cooperativos para una mejor convivencia escolar, porque eso hay que enseñarles, lo que significa que se debe dar explicaciones; cuando en la realidad la convivencia se da en las interrelaciones, donde se aprende a controlar las emociones, a expresar lo que se siente, a saber compartir. Todo depende de cómo se plantea el juego.

12.- ¿Ha observado que los niños tímidos se integran mejor en juegos cooperativos?

Tabla N° 15

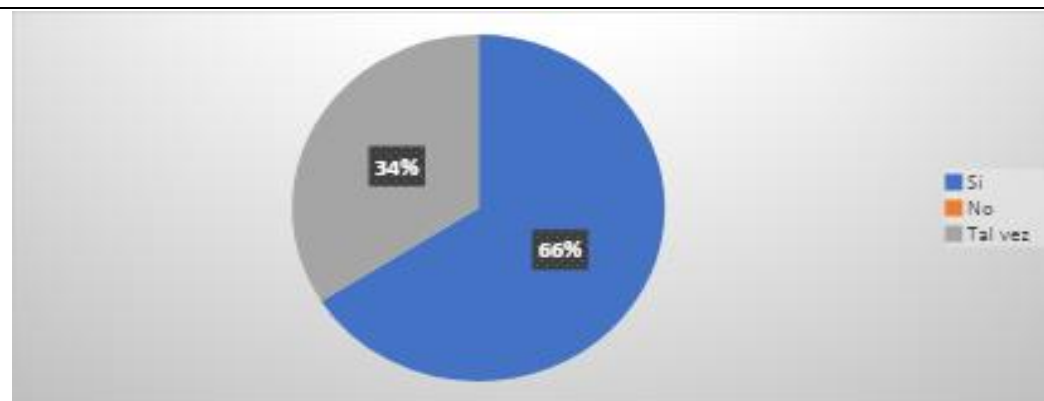
Alternativa	f	%
Si	4	66
No	0	0
Tal vez	2	34
Total	6	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Figura N° 12

Ha observado que los niños tímidos se integran mejor al juego cooperativo



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Interpretación de datos

Aquí hay un grupo mayor de docentes que está seguro de que cuenta en su aula con niños tímidos, pero que saben integrarse cuando se trata del juego, especialmente si es cooperativo, porque se siente al mismo nivel de los demás.

Pero hay que hacer notar que hay quienes tienen duda como docentes de que el juego cooperativo ayude a perder la timidez a los niños. Por ello se debe tener en cuenta que, la realización planificada y coordinada del juego cooperativo facilita enormemente la integración de todos, sin tener en cuenta particularidades como la timidez, el temor; el niño tímido se integra y disfruta del juego.

13.- ¿Los niños muestran mayor interés en trabajar en grupo que individualmente?

Tabla N° 16

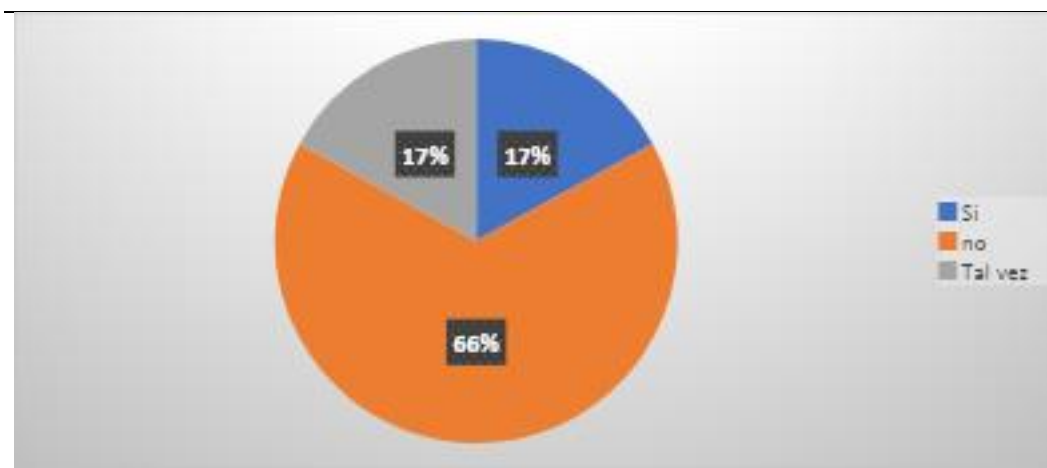
Alternativa	f	%
Si	1	17
No	4	66
Tal vez	1	17
Total	6	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Figura N° 13

Los niños muestran mayor interés en trabajar en grupo que individualmente



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Interpretación de datos

Dada la costumbre de los niños desde que llegan al aula de trabajar en forma individual, hay algunos docentes que estiman que sus estudiantes desean trabajar en los equipos y no de manera individual, porque están acostumbrados a formar equipos de trabajo; pero hay un buen número de docentes que no están de acuerdo, porque consideran que el trabajo individual es mejor y cada uno trata de hacer lo mejor que puede; y se ve a niños que tienen dificultades para integrarse; pero también hay quienes dudan de la efectividad del trabajo en grupo e individual

Es importante destacar que el trabajo en grupo o en equipo tiene una serie de aspectos positivos, como la integración de los participantes, la participación de cada uno, el apoyo que se brinda entre ellos, el control de manifestaciones de ira y violencia; a ello se agrega que buscan poner todo su empeño para que lo que se hace salga bien; y es fundamental trabajar en grupos para un mejor desarrollo socioemocional de los niños.

14.- ¿Considera que los niños se sienten más seguros emocionalmente al jugar en equipo?

Tabla N° 17

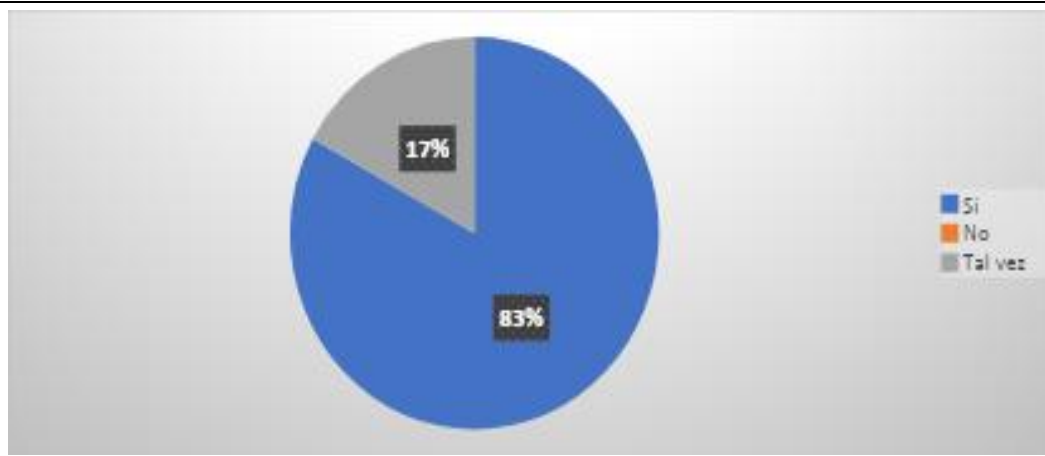
Alternativa	f	%
Si	5	83
No	0	0
Tal vez	1	17
Total	6	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Figura N° 14

Los niños se sienten más seguros emocionalmente al jugar en equipo



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Verbo Divino

Interpretación de datos

Auscultado el criterio de los docentes, muchos de ellos señalan haber observado lo que sucede en el juego y concuerdan en que, mientras se desarrolla el juego cooperativo se sienten muy seguros emocionalmente y por consiguiente participan de manera activa.

Cuando se inicia el juego hay inseguridad, más aún cuando les toca un grupo con el que no tienen mucha empatía, pero a medida que se desarrolla el juego y el grupo empieza apoyarlos y ellos saben que pueden recibir la ayuda al momento que lo necesiten; allí surge la fortaleza de trabajar en equipo.

8.2. Análisis de resultados de la observación

1.- Comparte los materiales sin que se le solicite

Tabla N° 18

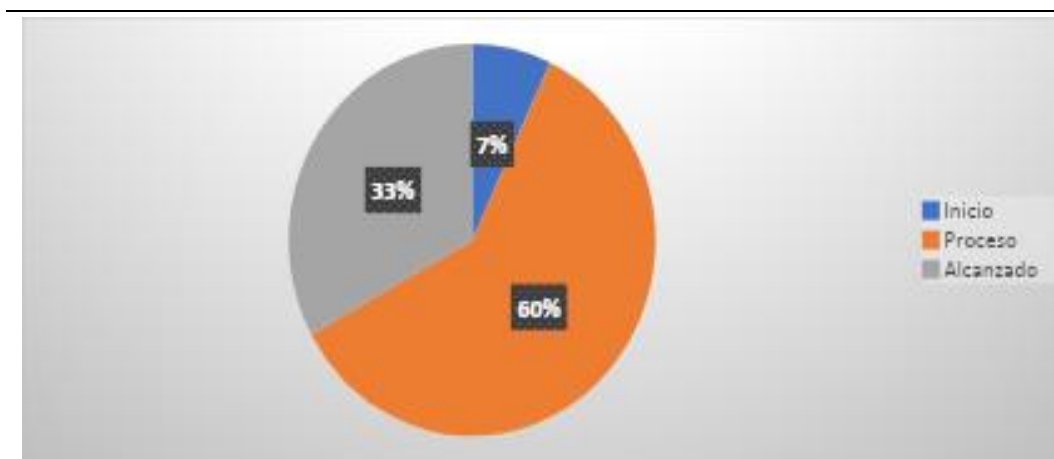
Alternativa	F	%
Inicio	2	7
Proceso	18	60
Alcanzado	10	33
Total	30	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Figura N° 15

Comparte los materiales sin que se le solicite



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Interpretación de datos

En el Figura se observa que un pequeño grupo de los niños no comparten los materiales con los demás, a pesar de que se les solicite, porque tienen ese sentimiento profundo del yo, tienen muy marcado el individualismo; pero también se percibe que muchos niños comparten con unos pocos compañeros y les niegan a los demás, es decir que están en un proceso de formación y actúan de acuerdo a su conveniencia o interés.

También hay quienes por voluntad comparten los materiales, no necesitan que los compañeros les pidan, sino que tienen esa voluntad de colaborar, más aún si se dan cuenta que uno de ellos no tiene; por lo que hay que profundizar en este aspecto, para el niño sea capaz de compartir lo que tiene con sus compañeros y tener una buena convivencia con los demás.

2.- Sigue las reglas del juego

Tabla N° 19

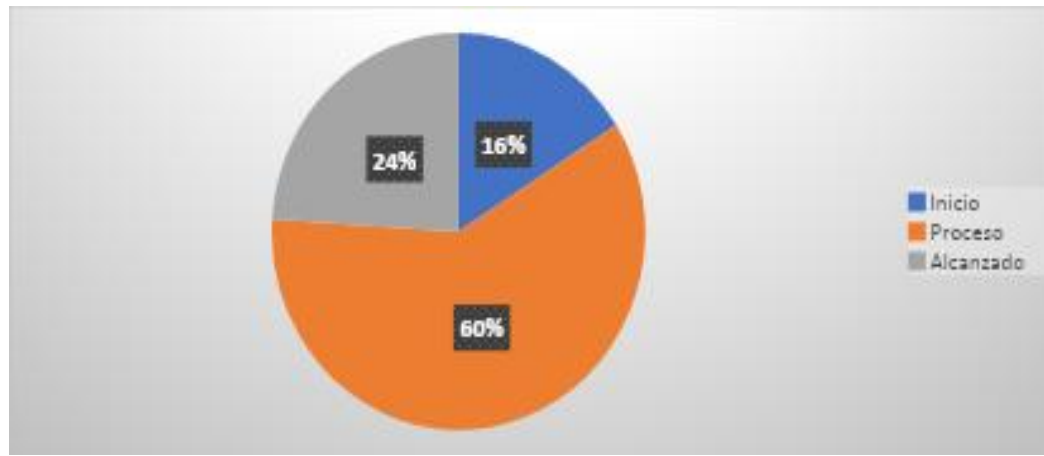
Alternativa	F	%
Inicio	5	16
Proceso	18	60
Alcanzado	7	24
Total	30	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Figura N° 16

Sigue las reglas del juego



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Interpretación de datos

Aquí se ve a un pequeño grupo de niños que están en los inicios en cuanto a seguir las reglas, debido a que en sus hogares son ellos los que tratan de imponerlas y en consecuencia se les hace difícil seguirlas en el aula; mientras que un mayor número se encuentran en proceso, ya que de acuerdo a sus conveniencias en ocasiones siguen esas reglas y en otras no, a pesar de que pueden ser llamados la atención por ello.

Se destaca el grupo que si sigue las reglas porque tienen una visión diferente de lo que es el aula y el trabajo con los compañeros; lo que obliga a los docentes a buscar estrategias con las que se favorezca la capacidad del niño para que pueda seguir las reglas y no tener inconvenientes con las otras personas de su entorno tanto escolar como familiar y en la comunidad.

3.- Muestra empatía cuando un compañero está triste o frustrado

Tabla N° 20

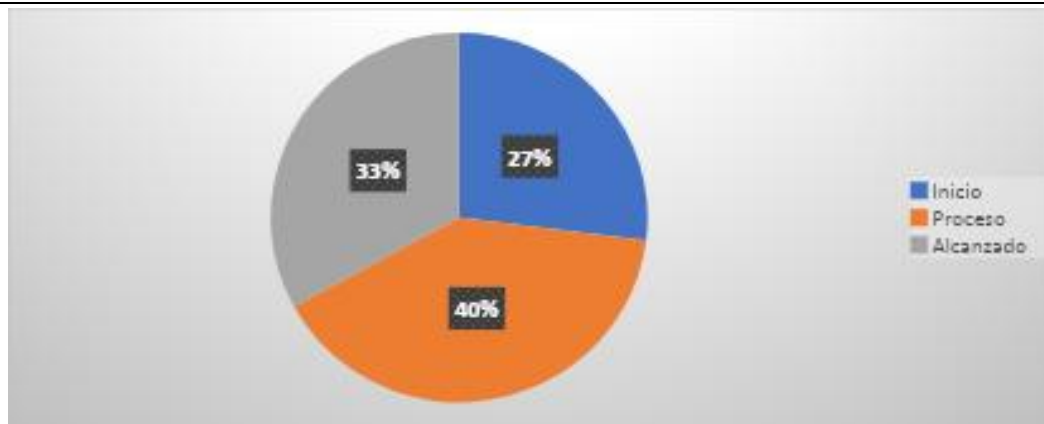
Alternativa	F	%
Inicio	8	27
Proceso	12	40
Alcanzado	10	33
Total	600	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Figura N° 17

Muestra empatía cuando un compañero está triste o frustrado



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Interpretación de datos

El grupo que está en el inicio no muestra empatía por los demás, ya que todavía prima su egocentrismo y se considera merecedor de las atenciones de los demás; hay un grupo más numeroso que está en proceso porque da muestras de empatía con ciertos compañeros y trata de alejarse de los otros; se considera que puede existir influencia familiar en esta forma de comportamiento.

También está el grupo que ha alcanzado la empatía, especialmente cuando observa que algún compañero está triste o se siente frustrado porque no logró lo que se propuso, entonces recibe el apoyo de estos compañeros. razones por las que se debe emplear estrategias como el juego cooperativo para el desarrollo de la empatía; ya que lo contrario genera inconvenientes en las relaciones interpersonales y se debe trabajar en este campo, para lograr una adecuada convivencia entre los niños.

4.- Ayuda a un compañero cuando se lo necesita

Tabla N° 21

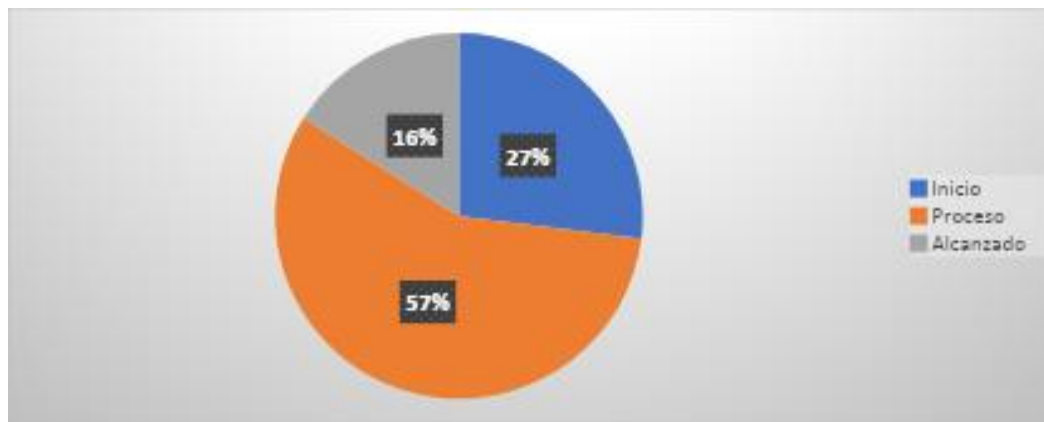
Alternativa	F	%
Inicio	8	27
Proceso	17	57
Alcanzado	5	16
Total	30	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Figura N° 18

Ayuda a un compañero cuando se lo necesita



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Interpretación de datos

La gráfica muestra que todavía hay niños que son incapaces de prestar cualquier ayuda a un compañero que lo necesite, es decir que están en el inicio del proceso; así mismo hay un buen número de ellos que se encuentran ya en el proceso, porque son capaces de prestar ayuda a ciertos compañeros que muestran que necesitan; es decir que seleccionan a quien van a ayudar; sin importar el nivel de necesidad que presente el otro compañero.

También se encuentra quienes han alcanzado esta capacidad de brindar su ayuda a quien lo necesita, porque con solo darse cuenta de que un compañero tiene dificultades se acercan a preguntarle lo que le pasa y en qué pueden colaborarle demostrando así que tiene un valor que beneficia a quienes más lo necesitan; y hay que buscar las acciones que promuevan el desarrollo en unos casos y el fortalecimiento en otros de la ayuda a los compañeros.

5.- Negocia para resolver conflictos sin intervención adulta

Tabla N° 22

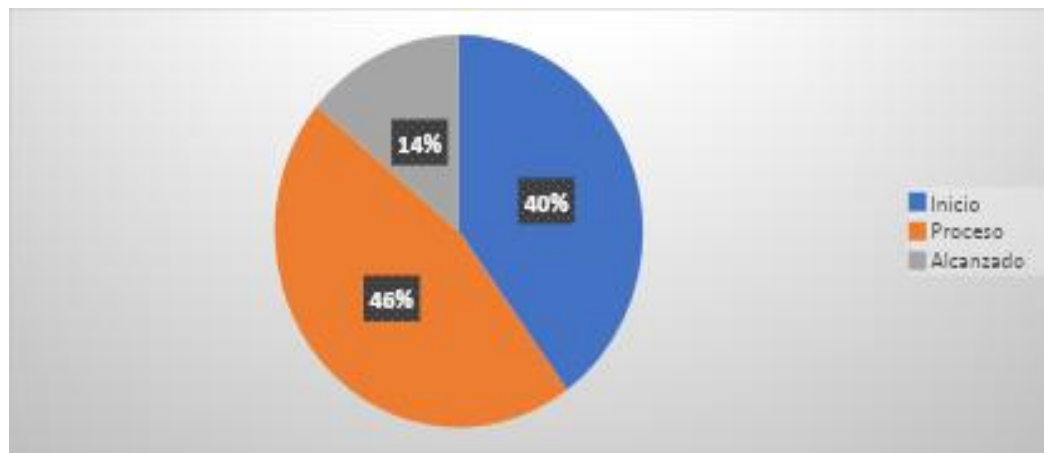
Alternativa	F	%
Inicio	12	40
Proceso	14	46
Alcanzado	4	14
Total	30	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Figura N° 19

Negocia para resolver conflictos sin intervención adulta



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Interpretación de datos

En el Figura se ve que muchos niños están en la fase de inicio en lo que tiene que ver con la capacidad de negociar para resolver conflictos; porque cuando se presenta una dificultad o conflicto automáticamente informan al docente o al llegar a casa al padre de familia, para que vean como lo resuelve. De su parte hay un grupo que de acuerdo con los casos y la gravedad de los mismos, buscan resolver el conflicto sin requerir la ayuda de un adulto, pero en otras ocasiones se sienten obligados a pedir la ayuda de una persona mayor.

El otro grupo está en el nivel de alcanzado; dando a entender que son buenos negociantes en la resolución de conflictos y que realmente no necesitan de la ayuda de un adulto; de allí que se requiere promover la autonomía y la solidaridad para una mejor interrelación entre los niños.

6.- Tolera la frustración si pierde o no sale como espera

Tabla N° 23

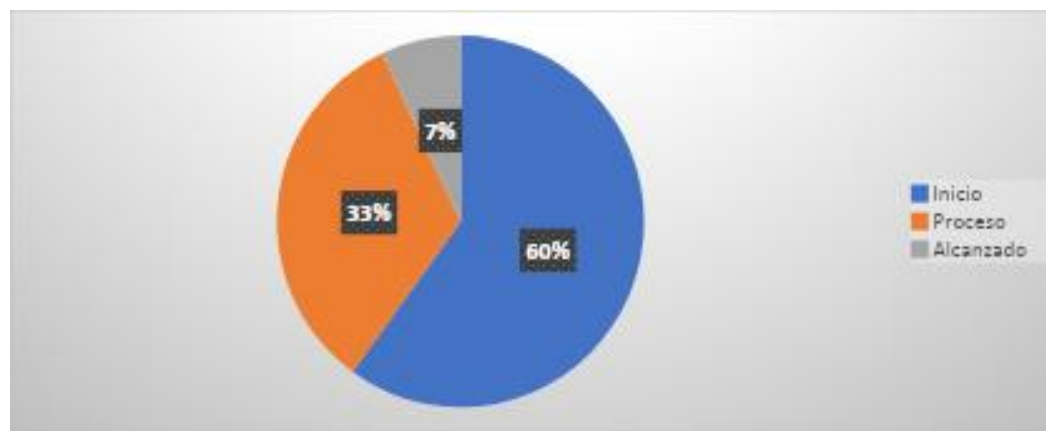
Alternativa	F	%
Inicio	18	60
Proceso	10	33
Alcanzado	2	7
Total	30	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Figura N° 20

Tolera la frustración si pierde o no sale como esperaba



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Interpretación de datos

La gráfica es muy decidora, ya que se ve como un gran número de estudiantes están en la fase de inicio en cuanto a saber tolerar la frustración si pierde en el juego o no sola la actividad que se propuso como lo había planificado; porque cuando eso sucede se alteran, reclaman y quieren realmente armar un conflicto. El otro grupo está en proceso y en ello mucho tiene que ver el tipo de pérdida o los resultados de la actividad que llevaba a cabo, en unos casos es tolerante y en otros no, por su cambio de actitud, que en ocasiones es agresiva.

Pero también quienes lo han alcanzado y son capaces de tolerar las pérdidas o las frustraciones, tomando como un error del que se puede aprender y buscando superar las dificultades que se le presentan para seguir adelante; por lo que se hace necesario prestarle toda la atención a este aspecto, para que la gran mayoría sea tolerante y pueda relacionarse con sus pares de manera armónica.

7.- Acepta decisiones grupales, aunque no sean las propias

Tabla N° 24

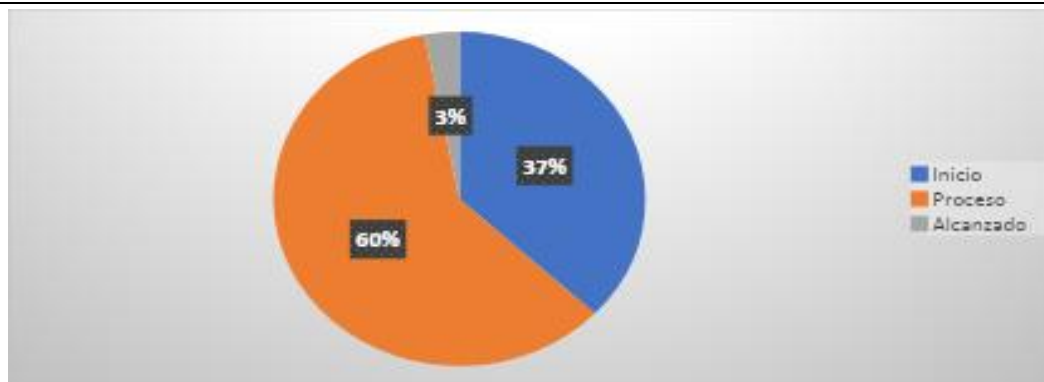
Alternativa	F	%
Inicio	11	37
Proceso	18	60
Alcanzado	1	3
Total	30	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Figura N° 21

Acepta decisiones grupales, aunque no sean las propias



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Interpretación de datos

El grupo que se encuentra en el inicio es bastante significativo y no están dispuestos a aceptar la decisión que toma el grupo, porque siempre tratan de imponer sus decisiones y cuando no lo logran se alteran y buscan no acatar lo resuelto por los demás. Es numeroso el grupo que está en proceso porque son los que en ocasiones y si es para el beneficio de todos aceptan, pero si no está de su agrado, tratan de imponer sus propias decisiones, aun sabiendo que pueden molestar al resto.

Está el grupo que alcanzado la fase y consideran que es mejor aceptar las decisiones del grupo que hacer valer las suyas por encima del resto; es razón por la que se requiere de actividades que motiven al estudiante a aprender a aceptar las decisiones de grupo, porque así se trabajará de forma armónica para alcanzar los objetivos que se proponen.

8.- Se expresa con lenguaje adecuado sin gritar o agredir

Tabla N° 25

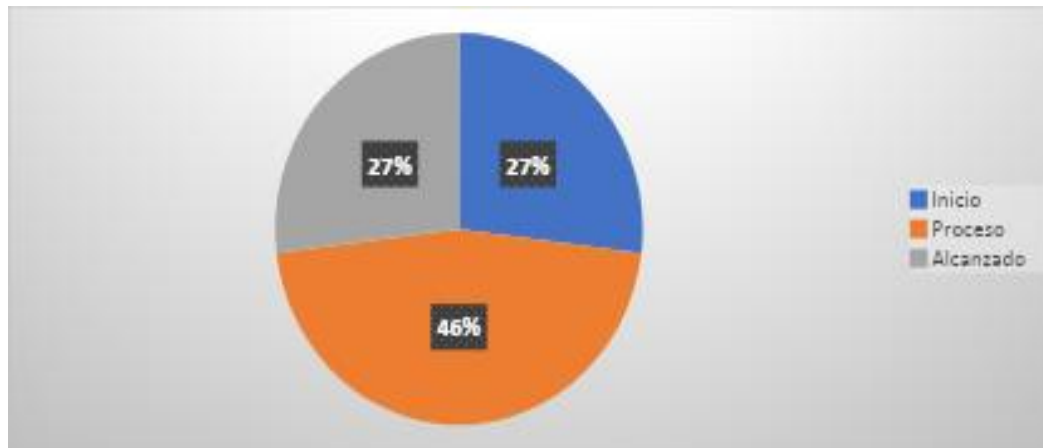
Alternativa	F	%
Inicio	8	27
Proceso	14	46
Alcanzado	8	27
Total	30	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Figura N° 22

Se expresa en lenguaje adecuado sin gritar o agredir



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Interpretación de datos

Aquí se encuentra un buen grupo en la fase de inicio debido a que, cuando no está de acuerdo con los demás o algo le salió mal, se enoja y empieza a gritar y en ocasiones alguno de ellos trató de agredir a otro compañero, ello ocurre especialmente cuando se debe trabajar en los rincones y no logra llegar oportunamente al que eligió. El otro grupo se encuentra en proceso, debido a que no siempre grita o agrede, pero de acuerdo con ciertas circunstancias sí actúa de esa forma; a pesar del malestar que pueda ocasionar a los afectados por su actitud.

El otro grupo llegó a la fase de alcanzado porque cuando no vive un buen momento busca calmarse, hacer otra actividad diferente y no se altera con los demás, su voz conserva el tono de siempre y su actitud es de calma, razón por la cual no afecta las interrelaciones con los compañeros y el resto del personal del plantel. Hay necesidad de trabajar con estrategias que permitan mejorar la comunicación entre los niños, sin llegar a los gritos o agresiones, que rompen la armonía de las relaciones en el aula; porque se debe respetar a los demás y tratar de forma adecuada.

9.- Controla sus emociones ante desacuerdos

Tabla N° 26

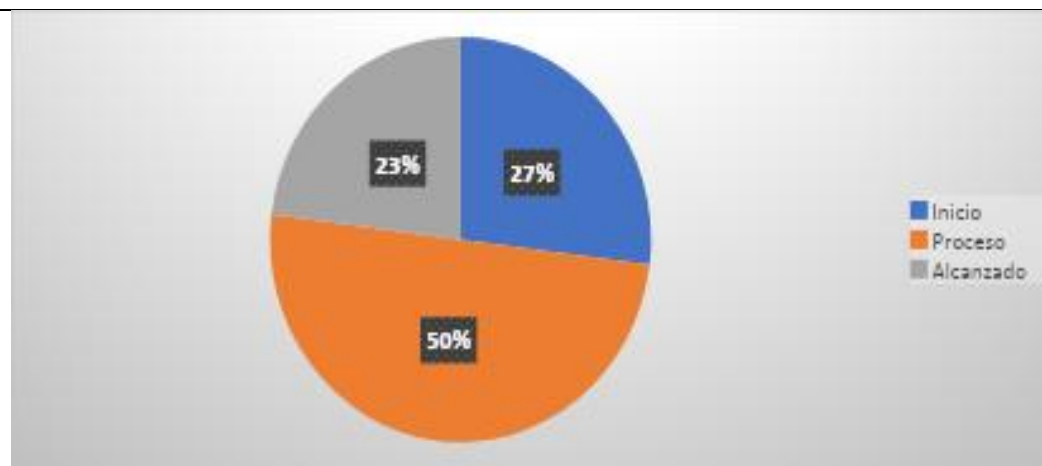
Alternativa	F	%
Inicio	8	27
Proceso	15	50
Alcanzado	7	23
Total	30	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Figura N° 23

Controla las emociones ante los desacuerdos



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Interpretación de datos

Aquí se puede observar que un grupo de niños/as todavía está en la fase de inicio porque es incapaz de controlar sus emociones si se produce un desacuerdo con sus pares, reacciona de forma violenta y quiere imponer su criterio. También está el grupo de los que se encuentran en el proceso porque frente a docentes o padres de familia si son capaces de controlarse cuando se produce un desacuerdo; pero, si se encuentra con sus compañeros sin la presencia de un adulto, entonces no se controla y reacciona de forma negativa.

Es un buen número de estudiantes que logró la fase de alcanzado, ya que tienen la capacidad de controlarse y también buscan que los demás se controlen si se produce un desacuerdo. De allí la necesidad de del fortalecimiento de esta capacidad de controlar emociones, con el apoyo de docentes y padres de familia,

para evitar que se generen conflictos cuando no logran ponerse de acuerdo con los demás.

10.- Valora el trabajo en equipo y reconoce el aporte de los demás

Tabla N° 27

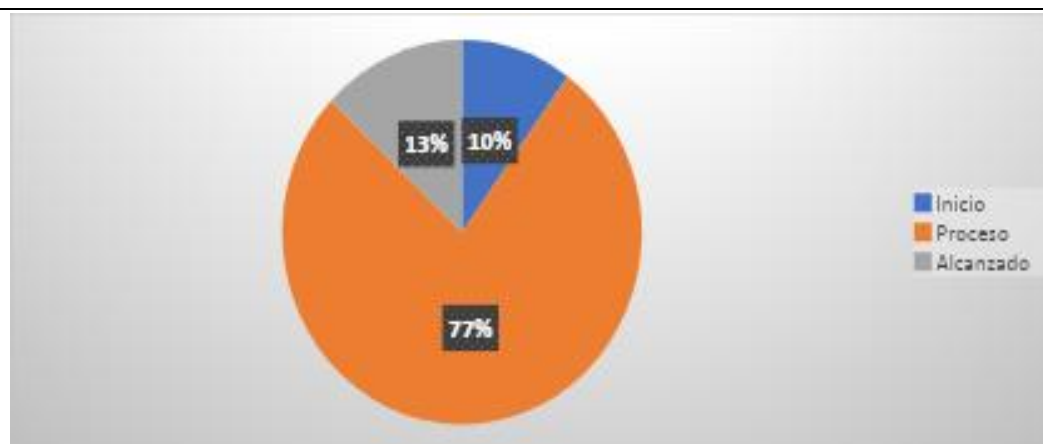
Alternativa	F	%
Inicio	3	10
Proceso	23	77
Alcanzado	4	13
Total	30	100

Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Figura N° 24

Valora el trabajo en equipo y reconoce el aporte de los demás



Realizado por: Erika Yáñez, Dayana Solano.

Fuente: ficha de observación directa aplicada a niños de 4 y 5 años

Interpretación de datos

En este Figura se encuentra que son pocos los niños/as que no valora el trabajo en equipo peor aún reconocer el aporte de otros compañeros, esto ocurre especialmente cuando se lleva a cabo alguna actividad de competencia, como un concurso de poesía, o una carrera por equipos, porque quieren demostrar sus capacidades y actúan de forma individualista. Se observa que la mayoría están en el proceso, ya que, según el trabajo que se lleva a cabo valoran a todo el equipo y hacen el reconocimiento de todo lo aportado; pero en otros casos sacan a relucir sus capacidades individuales y hacen de menos a los compañeros, como ocurre en los trabajos grupales.

Además, está el grupo que alcanzó y siempre está valorando el trabajo que se lleva a cabo en equipo y tienen el valor de reconocer el aporte de cada uno de ellos para el logro de los objetivos establecidos. De allí que se debe llevar a cabo actividades que sean parte del trabajo en equipo, utilizando diferentes estrategias, donde todos compartan responsabilidades y tengan las mismas oportunidades de participar en la toma de decisiones; porque así se reconoce el aporte de cada uno dentro del grupo.

Resumiendo, se puede señalar que el mayor porcentaje de niños y que corresponde son los que se encuentran en proceso porque están entre el aprendizaje y la aplicación, lo que quiere decir que hay que prestar atención a su desarrollo socioemocional para irlo perfeccionando, más aún cuando es significativo el número de niños que están en la fase de inicio, porque están al principio del proceso actuando de manera individualizada, anteponiendo sus intereses y puntos de vista por sobre el trabajo en equipo y necesitan de mayor atención y oportunidades de socializar de manera adecuada; ya que también están aquellos que han alcanzado los planteamientos de la observación y que tienen un buen desarrollo socioemocional, que se ve reflejado en su accionar diario. Es importante tener en cuenta que se produce un choque en los niños cuando en el juego se le da libertades para actuar y participar, pero, al regresar al aula hay que cumplir de manera estricta las reglas establecidas y hay muy pocas actividades cooperativas para el aprendizaje. Indicando claramente que es indispensable buscar los mecanismos que favorezcan ese desarrollo que tanto se espera y que se aspira que el juego cooperativo ayude mejorar la actitud de cada uno de los niños, al punto que la totalidad logre el rango de alcanzando.

9. CONCLUSIONES

Como conclusiones se pueden señalar las siguientes:

Se fundamentó teóricamente la relación que existe entre el juego cooperativo donde participan todos los estudiantes de manera activa, buscando la cooperación, el apoyo y evitando la competición, con el fin de favorecer el desarrollo socioemocional de los estudiantes de 4 a 5 para favorecer la convivencia armónica y el desarrollo de la personalidad de cada uno de ellos.

Se logró la identificación de las principales habilidades socioemocionales básicas y avanzadas en los estudiantes de 4 a 5 años, mismas que se fueron desarrollando de manera positiva con el apoyo de los juegos cooperativos, en los que intervinieron todos, cumpliendo con los roles encomendados y respetando las reglas establecidas.

Se diseñó una guía didáctica con estrategias lúdicas en base al juego cooperativo con el fin de fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial II; mismas que deben ser ejecutadas en el aula con los estudiantes.

10. PROPUESTA



**TRABAJANDO O EN
EQUIPO SOMOS MÁS
FUERTES**

10.1 Introducción

Las instituciones educativas en el proceso de formación integral de sus estudiantes no solo buscan impartir conocimientos, sino que también trabajan para desarrollar la personalidad de los estudiantes, el respeto por los derechos humanos y la convivencia armónica dentro y fuera de la institución educativa; por lo que deben atender la parte emocional, que tiene gran relevancia en el comportamiento con los demás y su actitud frente a la vida y el entorno en el que se desenvuelve. En este último aspecto, las estrategias a seguir para fortalecer el desarrollo socioemocional se enfocan en los juegos cooperativos, por las características de estos y la incidencia en los niños de forma individual y grupal.

Se considera a los juegos cooperativos como más complejos en el ámbito social porque cada uno de los niños debe jugar con otros niños de manera organizada, además de repartirse funciones, roles y actividades que deben cumplir tomando en cuenta los objetivos planteados. Una ventaja de este tipo de juego es que, los niños aprenden reglas según va evolucionando el juego y madura tanto social como afectivamente; además, los juegos tratan de minimizar las manifestaciones de tipo agresivo que en ocasiones se producen cuando están compitiendo; ya que se trata de la promoción de actitudes de cooperación, comunicación, solidaridad y sensibilización en los participantes. lo que se busca es que todos intervengan en base a los objetivos colectivos, dejando de lado las ambiciones individuales; porque los niños juegan con otros niños más no contra otros, buscando superar los desafíos o los obstáculos y no con la finalidad de superar a los contrincantes (Camacho, 2012).

Razones por las cuales se elabora la presente guía didáctica, con la planificación de actividades de juego cooperativo para el desarrollo socioemocional de los estudiantes, con el fin de apoyar a los docentes en su labor educativa en el aula y el fortalecimiento del desarrollo emocional de los niños, para lograr la convivencia armónica y el fortalecimiento de la personalidad.

10.2. Objetivo

Promover el desarrollo y fortalecimiento socioemocional por medio de la práctica del juego cooperativo de los niños de 4 a 5 años de la Unidad educativa Verbo Divino de la ciudad de Guaranda.

10.3. Introducción

El juego cooperativo permite la integración de los participantes en los equipos de los que forman parte y presentan una serie de beneficios para quienes lo practican, entre los que se señalan los siguientes: animan a la resolución de problemas a través de la cooperación y también el trabajo en equipo; ayudan a mejorar la convivencia creando dinámicas positivas y sociales; desarrollan la empatía y el respeto por los demás; tienen el carácter de inclusivos y toman en cuenta los distintos ritmos de desarrollo de los integrantes del grupo; crean vínculos afectivos dentro de los grupos; desarrollan las habilidades motrices tanto finas como gruesas; reducen los niveles de violencia y resuelven problemas de manera pacífica; ayudan al entrenamiento de la escucha activa y la valoración de las ideas de los demás; dan a conocer que la colaboración es muy efectiva para la búsqueda de soluciones creativas; favorecen la desinhibición y disfrutar del ejercicio físico; además de incrementar la confianza y la expresión de los sentimientos.

Actividad 1

El juego de roles con disfraces y máscaras	
Caracterización:	Los jugadores buscan interpretar personajes reales o imaginarios en un entorno ficticio, en un trabajo conjunto para crear historias y superar los desafíos que se puedan presentar. Cada participante tiene un papel que representar
Objetivo:	Disfrutar de la creación de personajes y de situaciones improvisadas.
Reglas:	Compartir materiales, ordenar los materiales empleados, hacer de todo menos dañar a los compañeros
Tiempo:	30 minutos
Frecuencia:	3 veces por semana
Habilidades básicas	Escuchar, formular preguntas, responder preguntas
Habilidades avanzadas	Seguir instrucciones, poder disculparse, comprender el sentimiento de los demás, saber enfrentar el enojo de los otros, compartir lo que tiene, colaborar con los demás, negociar una situación, utilizar el autocontrol
Materiales:	Disfraces, gorros, sombreros, máscaras, vestimentas, pinturas, pinceles, antifaces y baúl de los materiales
Lugar:	Rincón de Lengua o rincón de la dramatización
Rol del docente	Facilitar la formación de los equipos de trabajo Enumerar y explicar las reglas del juego Observar el juego Mediar si se presenta un conflicto para encontrar solución
Rol de estudiante	Participar de las actividades programadas Cumplir las reglas señaladas Cumplir con el papel asignado Disfrutar del juego

FICHA DE EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	PROCESO	ALCANZADO
Sigue las instrucciones que le dan			



Actividad 2

El juego del Lazarillo	
Caracterización:	Es un juego de cooperación, donde uno de los estudiantes se venda los ojos y el Lazarillo guía al ciego por diferentes lugares, donde puede percibir, olores, formas y texturas
Objetivo:	Cooperar con los compañeros proporcionando toda la ayuda que sea necesaria para un buen recorrido.
Reglas:	Compartir materiales, ordenar los materiales empleados, hacer de todo menos dañar a los compañeros
Tiempo:	30 minutos
Frecuencia:	3 veces por semana
Habilidades básicas	Escuchar, formular preguntas, responder preguntas
Habilidades avanzadas	Seguir instrucciones, comprender el sentimiento de los demás, enfrentar con mesura el enojo de los compañeros, compartir lo que conoce, colaborar con las otras personas, coordinar acciones en una situación, dominar el autocontrol
Materiales:	Pañuelos, diversos obstáculos, flores, diferentes superficies y baúl de los materiales
Lugar:	Un rincón del patio para colocar los materiales
Actividades:	Organizar las parejas para el juego Señalar las reglas del juego y el recorrido Vendar los ojos al compañero Colocar los materiales en la pared y obstáculos en el piso Iniciar el recorrido evitando obstáculos Cambiar los roles de las parejas Ordenar los materiales utilizados en el juego
Rol del docente	Conformar las parejas para el juego

	<p>Enumerar y explicar las reglas del juego</p> <p>Observar el desarrollo del juego</p> <p>Mediar si se presenta un conflicto para encontrar solución</p>
Rol de estudiante	<p>Participar de las actividades programadas</p> <p>Cumplir las reglas establecidas</p> <p>Cumplir con el rol asignado</p> <p>Disfrutar del juego</p> <p>Comentar acerca de las emociones que sintieron</p>

FICHA DE EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	PROCESO	ALCANZADO
Comprende el sentimiento de los demás.			



Actividad 3

El juego de cruzar el lago	
Caracterización:	Juego cooperativo que busca fortalecer la colaboración, solidaridad y empatía entre los participantes, así como el apoyo a quien tiene dificultades
Objetivo:	Coordinar acciones con los compañeros dando indicaciones para cumplir las actividades programadas.
Reglas:	Compartir materiales, ordenar los materiales empleados, hacer de todo menos dañar a los compañeros
Tiempo:	30 minutos
Frecuencia:	3 veces por semana
Habilidades básicas	Escuchar, formular preguntas, responder preguntas
Habilidades avanzadas	Seguir instrucciones, comprender el sentimiento de los demás, enfrentar con calma el enojo de los compañeros, compartir sus vivencias y experiencias, colaborar con las otras personas, coordinar acciones en una situación, dominar el autocontrol
Materiales:	Aros de plástico, ladrillos, trozos de madera, tiza o ceniza para marcar y baúl de los materiales
Lugar:	Un espacio del patio para representar el lago
Actividades:	Organizar los equipos para el juego (3 o 4 integrantes) Precisar las reglas del juego y el recorrido Trazar el espacio que representará al lago Colocar los materiales como obstáculos dentro del lago Iniciar el recorrido evitando obstáculos compartir instrucciones dentro del equipo Ordenar los materiales utilizados en el juego
Rol del docente	Integrar los equipos para el juego

	<p>Enumerar y explicar las reglas del juego</p> <p>Observar el desarrollo del juego</p> <p>Mediar si se presenta un conflicto para encontrar solución</p>
Rol de estudiante	<p>Participar de las actividades programadas</p> <p>Cumplir las reglas establecidas</p> <p>Cumplir con el rol asignado</p> <p>Disfrutar del juego</p> <p>Comentar acerca de las emociones que sintieron</p>

FICHA DE EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	PROCESO	ALCANZADO
Enfrenta con mesura el enojo de los compañeros.			



Actividad 4

El juego de llevando el balón	
Caracterización:	Es un juego de cooperación, que exige de concentración, cooperación y coordinación para culminar exitosamente su recorrido, que es llevar entre dos niños un balón de un lugar a otro sin tocar con las manos
Objetivo:	Coordinar los movimientos con los compañeros para disfrutar del recorrido.
Reglas:	Compartir materiales, ordenar los materiales empleados, apoyar en todo menos hacer daño a los compañeros
Tiempo:	30 minutos
Frecuencia:	2 veces por semana
Habilidades básicas	Escuchar, formular preguntas, responder preguntas
Habilidades avanzadas	Seguir instrucciones, entender las manifestaciones de los demás, enfrentar con mesura el enojo de los compañeros, compartir las experiencias, colaborar con las otras personas, coordinar acciones en una situación, dominar el autocontrol
Materiales:	Espacio amplio en el patio, balones de diferentes tamaños, maderas, lonas, cajas y baúl de los materiales
Lugar:	El patio para desplazarse con facilidad
Actividades:	Seleccionar las parejas para el juego Señalar las reglas del juego y el recorrido Entregar el balón a cada pareja Ubicar en la posición de inicio Realizar el recorrido evitando dejar caer el balón Efectuar el retorno al punto inicial Ordenar los materiales utilizados el juego

Rol del docente	<p>Conformar las parejas para el juego</p> <p>Enumerar y explicar las reglas del juego</p> <p>Observar el desarrollo del juego</p> <p>Mediar si se presenta un conflicto para encontrar solución</p>
Rol de estudiante	<p>Participar de las actividades programadas</p> <p>Cumplir las reglas establecidas</p> <p>Cumplir con el rol asignado</p> <p>Disfrutar del juego</p> <p>Comentar acerca de las emociones que sintieron</p>

FICHA DE EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	PROCESO	ALCANZADO
Comparte lo que conoce con los compañeros.			



Actividad 5

El juego de poner la cola al burro	
Caracterización:	Es un juego de gran algarabía y colaboración, donde uno de los estudiantes se venda los ojos y busca colocarle la cola al burro con la ayuda de los demás compañeros
Objetivo:	Coordinar la información para que se pueda realizar la actividad de forma adecuada.
Reglas:	Compartir materiales, ordenar los materiales empleados, hacer de todo menos dañar a los compañeros
Tiempo:	30 minutos
Frecuencia:	2 veces por semana
Habilidades básicas	Escuchar, formular preguntas, responder preguntas
Habilidades avanzadas	Seguir instrucciones, comprender el sentimiento de los demás, enfrentar con mesura el enojo de los compañeros, compartir lo que conoce, colaborar con las otras personas, coordinar acciones en una situación, dominar el autocontrol
Materiales:	Pañuelos, Figura de un burro sin la cola, la cola del burro, cinta adhesiva y baúl de los materiales
Lugar:	Una pared del aula donde ubicar el Figura del burro
Actividades:	Organizar el ambiente para el juego Señalar las reglas del juego Presentar los materiales a utilizar Vendar los ojos al estudiante Colocar el Figura en la pared Iniciar el juego de pegar la cola Impartir instrucciones para cumplir el reto Ordenar los materiales utilizados el juego

Rol del docente	<p>Conformar las parejas para el juego</p> <p>Enumerar y explicar las reglas del juego</p> <p>Observar el desarrollo del juego</p> <p>Mediar si se presenta un conflicto para encontrar solución</p>
Rol de estudiante	<p>Participar de las actividades programadas</p> <p>Cumplir las reglas establecidas</p> <p>Cumplir con el rol asignado</p> <p>Disfrutar del juego</p> <p>Comentar acerca de las emociones que sintieron</p>

FICHA DE EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	PROCESO	ALCANZADO
Colabora con las otras personas cuando necesita.			



Actividad 6

El juego de la lluvia de globos	
Caracterización:	Es un juego cooperativo que motiva a los estudiantes a mantener los globos en el aire, trabajando de manera coordinada e impartiendo indicaciones para el éxito de la actividad
Objetivo:	Participar con los compañeros en la ejecución correcta de la actividad, apoyándose mutuamente.
Reglas:	Compartir materiales, ordenar los materiales empleados, realizar las actividades sin dañar a los compañeros
Tiempo:	30 minutos
Frecuencia:	3 veces por semana
Habilidades básicas	Escuchar, formular preguntas, responder preguntas
Habilidades avanzadas	Seguir instrucciones, comprender el sentimiento de los demás, enfrentar con mesura el enojo de los compañeros, compartir lo que conoce, colaborar con las otras personas, coordinar acciones en una situación, dominar el autocontrol
Materiales:	Globos de diferentes tamaños y colores y baúl de los materiales
Lugar:	Un rincón del patio para disponer del espacio adecuado
Actividades:	Organizar el juego que se a desarrollar Señalar las reglas del juego Entregar los globos a los niños Pedir que inflen los globos y los aten Formar el grupo de trabajo Lanzar los globos al aire

	Mantener los globos en el aire evitando que toquen el suelo Ordenar los materiales utilizados el juego
Rol del docente	Conformar las parejas para el juego Enumerar y explicar las reglas del juego Observar el desarrollo del juego Mediar si se presenta un conflicto para encontrar solución
Rol de estudiante	Participar de las actividades programadas Cumplir las reglas establecidas Cumplir con el rol asignado Disfrutar del juego Comentar acerca de las emociones que sintieron

FICHA DE EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	PROCESO	ALCANZADO
Sigue las instrucciones que le dan			



Actividad 7

El juego del rompecabezas.	
Caracterización:	Es un juego cooperativo que requiere de mucha comunicación y comprensión para su ejecución, además de paciencia y concentración
Objetivo:	Armar el rompecabezas empleando de la mejor forma la comunicación entre los participantes.
Reglas:	Compartir materiales, ordenar los materiales empleados, realizar las actividades sin dañar a los compañeros
Tiempo:	20 minutos
Frecuencia:	3 veces por semana
Habilidades básicas	Escuchar, formular preguntas, responder preguntas
Habilidades avanzadas	Seguir instrucciones, comprender el sentimiento de los demás, enfrentar con mesura el enojo de los compañeros, compartir lo que conoce, colaborar con las otras personas, coordinar acciones en una situación, dominar el autocontrol
Materiales:	Rompecabezas grandes para cada grupo y baúl de los materiales
Lugar:	Aula de clases con las mesas acomodadas para trabajar en grupo o colocadas alfombras para armar en el piso
Actividades:	Organizar el ambiente del aula para el juego que se a desarrollar Señalar las reglas del juego Conformar los equipos de trabajo Entregar los rompecabezas a los niños Pedir desarmen la figura y mezclen las piezas

	<p>Disponer que inicien el juego de armar el rompecabezas</p> <p>Verificar que participen todos los integrantes de cada equipo</p> <p>Comprobar que esté armado correctamente</p> <p>Ordenar los materiales utilizados el juego</p>
Rol del docente	<p>Organizar los equipos para el juego</p> <p>Enumerar y explicar las reglas del juego</p> <p>Observar el desarrollo del juego</p> <p>Mediar si se presenta un conflicto para encontrar solución</p>
Rol de estudiante	<p>Participar de las actividades programadas</p> <p>Cumplir las reglas establecidas</p> <p>Cumplir con el rol asignado</p> <p>Disfrutar del juego</p> <p>Comentar acerca de las emociones que sintieron</p>

FICHA DE EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	PROCESO	ALCANZADO
Comparte lo que conoce o sabe con los compañeros			



Actividad 8

El juego del gusano	
Caracterización:	Es un juego cooperativo que requiere de coordinación y motricidad para su realización, además de agilidad mental y concentración
Objetivo:	Pasar el balón desde la posición que se encuentra por encima de su cabeza entre los participantes.
Reglas:	Compartir materiales, ordenar los materiales empleados, realizar las actividades sin dañar a los compañeros
Tiempo:	20 minutos
Frecuencia:	3 veces por semana
Habilidades básicas	Escuchar, formular preguntas, responder preguntas
Habilidades avanzadas	Seguir instrucciones, comprender el sentimiento de los demás, enfrentar con mesura el enojo de los compañeros, compartir lo que conoce, colaborar con las otras personas, coordinar acciones en una situación, dominar el autocontrol
Materiales:	Balón y ropa adecuada
Lugar:	Espacio abierto donde puedan sentarse en fila para trabajar en grupo pasando el balón sin que se caiga al suelo
Actividades:	Seleccionar el espacio donde el juego se va a desarrollar Señalar las reglas del juego Colocar en fila a los niños Pedir que se sienten detrás del compañero Entregar el balón al primero de la fila Disponer que inicien el juego de pasar el balón Controlar que participen todos los niños Dar vuelta los niños y repetir el juego

	Ordenar los materiales utilizados el juego
Rol del docente	Organizar a los estudiantes para el juego Enumerar y explicar las reglas del juego Observar el desarrollo del juego Mediar si se presenta un conflicto para encontrar solución
Rol de estudiante	Participar de las actividades programadas Cumplir las reglas establecidas Cumplir con el rol asignado Disfrutar del juego Comentar acerca de las emociones que sintieron

FICHA DE EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	PROCESO	ALCANZADO
Coordina acciones en una situación especial			



Actividad 9

El juego de pinta con el globo	
Caracterización:	Es un juego cooperativo que estimula la creatividad y requiere de mucha comunicación y comprensión para su ejecución,
Objetivo:	Pintar un mural empleando de la mejor forma la comunicación entre los participantes.
Reglas:	Compartir materiales, ordenar los materiales empleados, realizar las actividades sin dañar a los compañeros
Tiempo:	20 minutos
Frecuencia:	3 veces por semana
Habilidades básicas	Escuchar, formular preguntas, responder preguntas
Habilidades avanzadas	Seguir instrucciones, comprender el sentimiento de los demás, enfrentar con mesura el enojo de los compañeros, compartir lo que conoce, colaborar con las otras personas, coordinar acciones en una situación, dominar el autocontrol
Materiales:	Papel continuo grande o varios papelotes, globos pequeños y pinturas de diversos colores
Lugar:	Una parte del muro del patio en el que se pegarán los papeles para desarrollar la actividad
Actividades:	Colocar los papeles en el muro para el juego que se va desarrollar Señalar las reglas del juego Entregar los globos a los niños Inflar los globos Untar el globo con la pintura de su agrado Disponer que inicien el juego de pintar en el mural

	<p>Verificar que participen todos los integrantes de cada equipo</p> <p>Comprobar que están cumpliendo con las reglas</p> <p>Ordenar los materiales utilizados el juego</p>
Rol del docente	<p>Organizar los equipos para el juego</p> <p>Enumerar y explicar las reglas del juego</p> <p>Observar el desarrollo del juego</p> <p>Mediar si se presenta un conflicto para encontrar solución</p>
Rol de estudiante	<p>Participar de las actividades programadas</p> <p>Cumplir las reglas establecidas</p> <p>Cumplir con el rol asignado</p> <p>Disfrutar del juego</p> <p>Comentar acerca de las emociones que sintieron</p>

FICHA DE EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	PROCESO	ALCANZADO
Comprende el sentimiento de los demás			



Actividad 10

El juego del semáforo	
Caracterización:	Es un juego cooperativo que requiere de mucha atención y para su ejecución, además de autocontrol y relajación
Objetivo:	Ejecutar las acciones de acuerdo al color del semáforo, con apoyo mutuo entre los participantes.
Reglas:	Compartir materiales, ordenar los materiales empleados, realizar las actividades sin dañar a los compañeros
Tiempo:	20 minutos
Frecuencia:	3 veces por semana
Habilidades básicas	Escuchar, formular preguntas, responder preguntas
Habilidades avanzadas	Seguir instrucciones, comprender el sentimiento de los demás, enfrentar con mesura el enojo de los compañeros, compartir lo que conoce, colaborar con las otras personas, coordinar acciones en una situación, dominar el autocontrol
Materiales:	Círculos con tres colores (verde, amarillo, rojo)
Lugar:	Un espacio abierto del patio
Actividades:	Escoger el espacio para el juego que se va desarrollar Señalar las reglas del juego Ubicar a los estudiantes en el lugar Indicar el color verde para que los niños jueguen y hagan ruido Presentar el color amarillo para que los niños se comuniquen susurrando Presentar el color rojo para que los niños hagan silencio Alternar los colores para que actúen los niños Comprobar que todos estén participando

	Ordenar los materiales utilizados el juego
Rol del docente	Organizar los equipos para el juego Enumerar y explicar las reglas del juego Observar el desarrollo del juego Mediar si se presenta un conflicto para encontrar solución
Rol de estudiante	Participar de las actividades programadas Cumplir las reglas establecidas Cumplir con el rol asignado Disfrutar del juego Comentar acerca de las emociones que sintieron

FICHA DE EVALUACIÓN

INDICADOR	INICIADO	PROCESO	ALCANZADO
Sigue las instrucciones que le dan			



Bibliografía

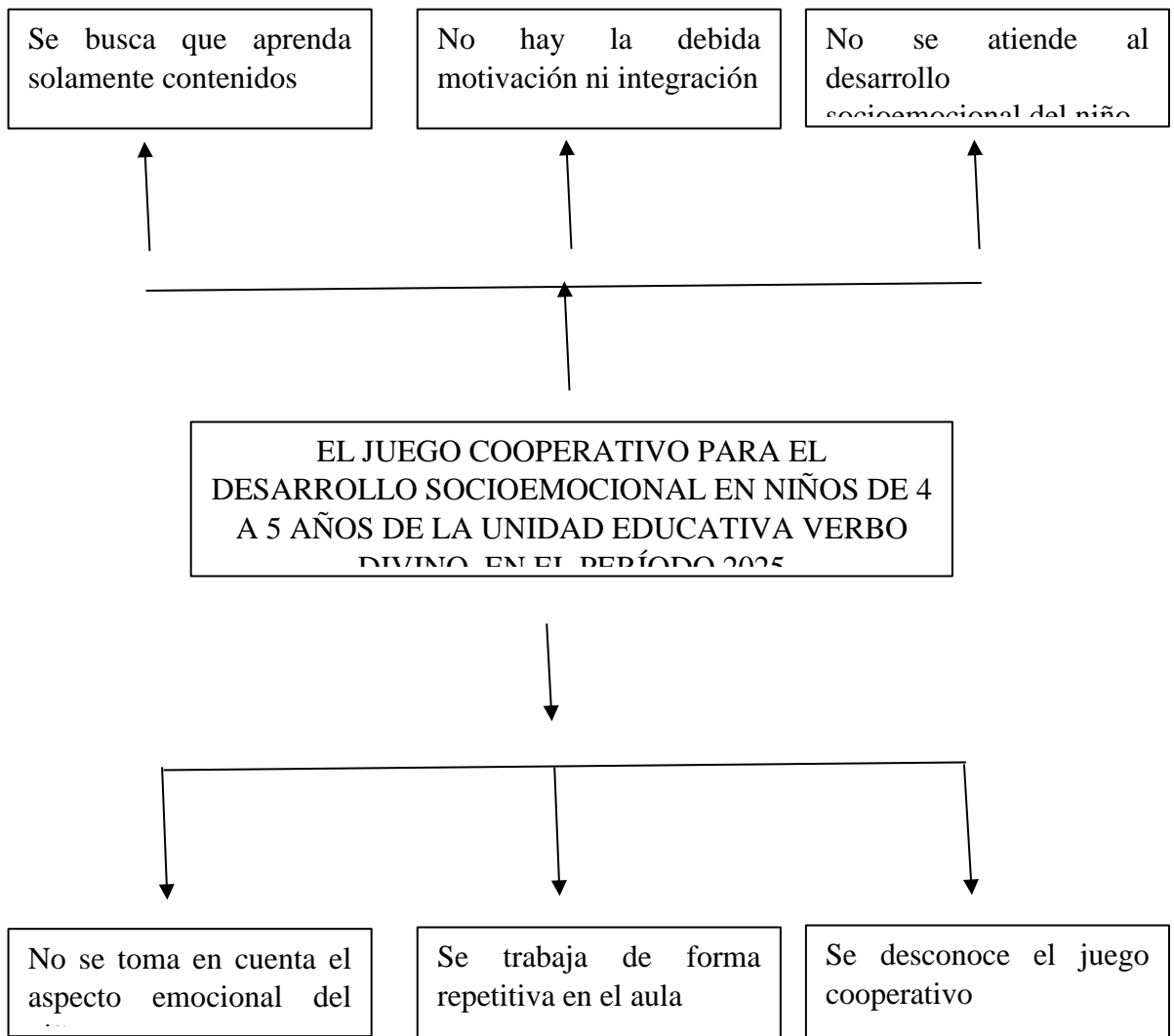
- Aguilar, A. (2022). *Como favorecer la convivencia escolar y el aspecto socioemocional en los alumnos de un quinto grado de educación básica*. San Luis Potosí: ENELSP.
- Ardanaz, T. (2009). El juego en educación infantil. *Revista pedagógica de innovación y experiencias educativas*, 1-9.
- Barrios, F. (2021). *El teatro como instrumento didáctico para desarrollar el aspecto socioemocional de los niños de 4 años de la IE N° 073*. Sullana - Perú: ULADECH.
- Borja, M. (2021). Rol de los docentes en la educación socioemocional. *Biblioteca*, 1-7.
- Cáceres, M., & Ibarra, N. (2023). *Juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional de los infantes de 4 años de la I.E N° 300*. Huancayo - Perú: UNCP.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. San Miguel : PUCEP.
- Cerdas, J., Polanco, A., & Rojas, P. (2002). El niño entre 4 y 5 años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo-lingüístico. *Revista educación*, 169-182.
- Corpas, A. (2018). *Aplicación y beneficios del juego cooperativo en la etapa de secundaria*. CCAFD.
- Ferreira, M., & al, e. (2023). El aprendizaje socioemocional en la educación primaria. *Revista colombiana de educación* , 37-59.
- Flores, I., & al, e. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales. *Mentor*, 165-186.

- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recursos educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista educativa Ekademos*, 41-51.
- Garay, M., Sánchez, E., & Rodríguez, A. (2021). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y recolección de residuos sólidos. *Praxis*, 55-68.
- García, M., & Sotelo, I. (2022). *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los infantes de 5 años de la I.E.I. N° 169*. Moquegua - Perú: UJCM.
- Golemán, D. (2022). *La inteligencia emocional ¿por qué es más importante que el cociente intelectual?* Barcelona: Ediciones B.
- González, L. (2022). Inteligencias múltiples. *Con-ciencia*, 86-87.
- González, M., & Morales, T. (2021). Unidad didáctica y lúdica para explicar el fenómeno de contaminación del agua. *Zona próxima*, 75-104.
- Lara, A., & al, e. (2024). Influencia de habilidades socioemocionales en el proceso de enseñanza aprendizaje en alumnos de Educación Básica. *MQR investigar*, 1255-1279.
- Macías, Y., Viguera, J., & Rodríguez, M. (2021). Una escuela con inteligencias múltiples: visión hacia una propuesta innovadora. *Revista cubana de educación superior*, 1-21.
- Mairal, M., Liesa, M., & Latorre, C. (2022). El juego cooperativo e inclusivo en los recreos como impulsor del desarrollo de habilidades sociales en la infancia. *Diálogos pedagógicos*, 149-162.
- Martín, E. (2018). *Inteligencia emocional*. Madrid: Elearning S.L.
- Mendoza, G., & Briones, Y. (2022). Estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo socioemocional en los niños de educación inicial. *Revista científica dominio de las ciencias*, 340-360.

- Ministerio de Educación. (03 de 04 de 2020). Acuerdo Ministerial. *Directrices para la aplicación del teletrabajo*. Quito, Ecuador.
- Novo, A., & Campelo, M. (2020). Juego cooperativo en el aula. *Revista digital de educación física*, 9-27.
- Rodríguez, E. (2023). Educación socioemocional para el florecimiento humano. *Revista internacional de educación emocional y bienestar*, 9-12.
- Rojas, Y. (2024). *Juegos cooperativos y desarrollo socioemocional de los niños del II ciclo de la institución educativa 21544*. Huacho - Perú: UNJFSC.
- Salazar, D., & al, e. (2023). Juego cooperativo, dispositivo de formación para la paz y la convivencia. *Redipe*, 117-123.
- Salazar, D., Giraldo, R., & Giraldo, S. (2023). El juego cooperativo innovación pedagógica para la paz. *Investigación y desarrollo*, 9-27.
- Solís, J. (2020). Aprendizaje basado en proyectos: una propuesta didáctica para el desarrollo socioemocional. *Revista saberes educativos* , 76-94.
- Sospedra, M., Martínez, I., & Hidalgo, S. (2022). Inteligencias múltiples, emociones y creatividad en estudiantes universitarios españoles de primer curso. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, 1-15.
- Tejero, J. (2022). *Aprendizaje cooperativo en educación infantil: el juego cooperativo como herramienta de aprendizaje*. Valladolid: UVa.
- Tenorio, P., Prado, M., & Cedeño, M. (2017). Resiliencia y juegos cooperativos en el contexto escolar. *Revista científica dominio de las ciencias*, 456-469.
- Torres, L. (2019). *La importancia de la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior*. Bogotá: UMNG.
- Velázquez, C. (2002). Las actividades físicas cooperativas en un programa de Educación Física para la paz. *Revista la Peonza, para la paz*, 4-14.
- Zamorano, D., & al, e. (2017). Emociones generadas por distintos tipos de juegos en clase de educación física. *Rev.int.med.cienc.act.fís.deporte*, 1-26.

Anexos

Anexo 1 Árbol de problema



MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	AÑO	NÚMERO	TIPO DE ARTÍCULO	AUTOR (ES)	REFERENCIA TEÓRICA	REFERENCIA CONCEPTUAL	PALABRAS CLAVES	ENFOQUE	TÉCNICA METODOLÓGICA	TIPO DE INVESTIGACIÓN	REFERENCIA EN FORMATO APA
Juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional de los infantes de 4 años de la I.E N° 300	2023	Uno	Tesis de Licenciatura	Cáceres Melzi y Ibarra Nicol	El juego cooperativo y el desarrollo socioemocional	Juego basado en la cooperación y el trabajo en equipo	Desarrollo socioemocional, infantes, juegos cooperativos	Cualitativo, cuantitativo	Investigación aplicada	Investigación experimental	Cáceres, M., & Ibarra, N. (2023). <i>Juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional de los infantes de 4 años de la I.E N° 300</i> . Huancayo - Perú: UNCP.
Cómo favorecer la convivencia escolar y el aspecto socioemocional en los alumnos y alumnas de un quinto grado de educación básica	2022	Uno	Tesis de Licenciatura	Aguilar Ana y Rodríguez Rubén	La convivencia escolar y el aspecto socioemocional	Conocer el contexto interno y externo de la institución y relacionar con la convivencia de los niños	Convivencia, educación socioemocional, competencias, inteligencia emocional	Cualitativo y cuantitativo	Investigación aplicada	Investigación no experimental	Aguilar, A. (2022). <i>Como favorecer la convivencia escolar y el aspecto socioemocional en los alumnos de un quinto grado de educación básica</i> . San Luis Potosí: ENELSP.
Rol de los docentes en la educación socioemocional.	2021	Uno	Concurso de escritura académica	Borja Marlys	El papel de los docentes y la educación socioemocional	Vínculos que establece el docente y estudiante	Educación socioemocional, rol del docente, vínculos afectivos, enseñanza aprendizaje	Cualitativo	Investigación aplicada	Investigación bibliográfica	Borja, M. (2021). Rol de los docentes en la educación socioemocional. <i>Biblioteca</i> , 1-7.

El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y recolección de residuos sólidos.	2021	Uno, volumen 17	Artículo de investigación	Garay, M., Sánchez, E., & Rodríguez, A.	La estrategia del juego cooperativo y el manejo y recolección de residuos sólidos	Como el juego es innovación pedagógica para el aprendizaje	Educación ambiental, cooperación, aprendizaje, motivación, actitud	Cualitativa	Investigación aplicada	Investigación correlacional	Garay, M., Sánchez, E., & Rodríguez, A. (2021). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y recolección de residuos sólidos. <i>Praxis</i> , 55-68.
El juego cooperativo e inclusivo en los recreos como impulsor del desarrollo de habilidades sociales en la infancia.	2022	Cuarenta	Artículo de investigación	Mairal, María, Liesa, Marta & Latorre Cecilia	El juego cooperativo y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños	El juego cooperativo debe ser inclusivo, favorecer el desarrollo de habilidades sociales	Aprendizaje social, juego, infancia, patio de recreo	Cualitativa	Investigación aplicada	Investigación correlacional	Mairal, M., Liesa, M., & Latorre, C. (2022). El juego cooperativo e inclusivo en los recreos como impulsor del desarrollo de habilidades sociales en la infancia. <i>Diálogos pedagógicos</i> , 149-162.
Juegos cooperativos y desarrollo socioemocional de los niños del II ciclo de la institución educativa 21544.	2024	Uno	Tesis de licenciatura	Rojas Yngrid	El juego cooperativo, el desarrollo socioemocional de los niños	Características de los juegos cooperativos y del desarrollo socioemocional	Juegos cooperativos, socioemocional, empatía	Cualitativa	Investigación correlacional	Investigación no experimental	Rojas, Y. (2024). Juegos cooperativos y desarrollo socioemocional de los niños del II ciclo de la institución educativa 21544. Huacho - Perú: UNJFSC.

FICHA DE EVALUACIÓN

Institución:

Grado/nivel:

Paralelo:

Fecha:

Nombre del estudiante:

INDICADOR	INICIADO	PROCESO	ALCANZADO
Sigue las instrucciones que le dan			
Comprende el sentimiento de los demás			
Enfrenta con mesura el enojo de los compañeros			
Comparte lo que conoce o sabe con los compañeros			
Colabora con las otras personas cuando necesitan			
Coordina acciones en una situación especial			
Domina el autocontrol en momentos difíciles o complejos			

Anexos





Lugar: UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO"

Edad: 4 a 5 años

Nombre: *Valentina Ramirez*

Tiempo de observación: Indefinido

Motivo de observación: Desarrollo de los niños en actividades del juego cooperativo para el desarrollo de habilidades socioemocional

Objetivo de la ficha de observación: Evaluar el desarrollo socioemocional en niños de 4 a 5 años, mediante el juego cooperativo.

Nº	Indicador / Pregunta	Inicio	Proceso	Alcanzado
1	¿Comparte los materiales sin que se le solicite?			X
2	¿Respeto los turnos en el juego?			X
3	¿Sigue las reglas del juego?			X
4	¿Escucha y presta atención a sus compañeros?		X	
5	¿Expresa sus ideas con claridad?	X		
6	¿Muestra empatía cuando un compañero está triste o frustrado?		X	
7	¿Ayuda a un compañero cuando se lo necesita?		X	
8	¿Negocia para resolver conflictos sin intervención adulta?		X	
9	¿Acepta las ideas y propuestas de otros niños?	X		
10	¿Tolera la frustración si pierde o no sale como espera?			X
11	¿Inicia el juego o interacción con otros de forma espontánea?		X	



12	¿Mantiene una actitud positiva durante la actividad?			X
13	¿Acepta decisiones grupales aunque no sean las propias?		X	
14	¿Se expresa con lenguaje adecuado sin gritar o agredir?		X	
15	¿Reconoce cuándo necesita ayuda y la solicita?		X	
16	¿Respeto el espacio personal de sus compañeros?	X		
17	¿Controla sus emociones ante desacuerdos?	X		X
18	¿Se muestra alegre y motivado al participar?		X	
19	¿Concluye la actividad sin conflictos?		X	
20	¿Valora el trabajo en equipo y reconoce el aporte de los demás?	X		



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

'1A'

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
HUMANÍSTICAS

Encuesta dirigida a la docente de la UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO" de la ciudad de Guaranda, Provincia Bolívar.

Encuestas

1. ¿Considera que el juego cooperativo es fundamental en la educación infantil?
 Sí No Tal vez
2. ¿Utiliza el juego cooperativo como estrategia en sus clases?
 Sí No Tal vez
3. ¿Cree que el juego cooperativo fomenta la empatía entre los niños?
 Sí No Tal vez
4. ¿Ha notado mejoras en la comunicación de los niños después de actividades cooperativas?
 Sí No Tal vez
5. ¿Recibe apoyo institucional para implementar juegos cooperativos?
 Sí No Tal vez
6. ¿Considera importante evaluar las habilidades socioemocionales en juegos?
 Sí No Tal vez
7. ¿Cree que el juego cooperativo puede prevenir conductas agresivas?
 Sí No Tal vez
8. ¿Cree que el juego cooperativo mejora la expresión de emociones?
 Sí No Tal vez
9. ¿Los niños aprenden a esperar su turno mediante juegos cooperativos?



Sí No Tal vez

10. ¿Incluye en su planificación semanal actividades cooperativas?

Sí No Tal vez

11. ¿Considera que el juego cooperativo mejora la convivencia escolar?

Sí No Tal vez

12. ¿Ha observado que los niños tímidos se integran mejor en juegos cooperativos?

Sí No Tal vez

13. ¿Los niños muestran más interés al trabajar en grupo que individualmente?

Sí No Tal vez

14. ¿Considera que los niños se sienten más seguros emocionalmente al jugar en equipo?

Sí No Tal vez

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 10 de abril de 2025
RCD-FCESFH-UEB-0217.19 - 2025

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Ldo. Javier Mármol Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (05), realizada el 9 de abril de 2025.

EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO SEGUNDO PUNTO.- Análisis y resolución de la aprobación de los temas (Proyectos de Investigación) validados por los tutores de los estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad.

**EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:**

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR** del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional. El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración		Unidad de Integración	
		curricular		curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

CONSEJO DIRECTIVO

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art. 19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en oficio 045-CEI-2025 de fecha 19 de marzo de 2025, la Lcda. Dora Lliguisupa Pástor, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, hace llegar aprobación de los temas (Proyectos de Investigación) validados por los tutores de los estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad.

RESUELVE: “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, (Proyecto de Investigación) titulado: “EL JUEGO COOPERATIVO PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO", PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA, PERIODO 2025”, presentado por: SOLANO GRANADO DAMARIS DAYANA Y YANEZ YANZA ERIKA TATIANA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, proceso de titulación 01-2025, periodo académico PAO I enero – mayo 2025, revisado y validado por el tutor/a: Magister AYALA GAVILANES DIANA CATALINA, Profesor – Investigador de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar”.

Notifíquese.

Atentamente,


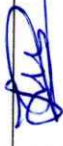











Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.
DECANO

JME/Marcela N.

Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.	
Carrera: Educación Inicial	Opción: Trabajo de titulación.
Modalidad de Titulación:	Proyecto de Investigación
Título del proyecto	EL JUEGO COOPERATIVO 'PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOSDE LA UNIDAD EDUCATIVA VERBO DIVINO, EN EL PERIODO 2025
Estudiante: Erika Tatiana Yáñez Yanza	Cédula: 0250301033
	Teléfono: 0988918897
	E-mail: tatiana.yanez@ueb.edu.ec
Damaris Dayana Solano Granado	Cédula: 1208589158
	Teléfono: 0968362394
	E-mail: damaris.solano@ueb.edu.ec
Docente Tutor: Lcd. Diana Catalina Ayala Gavilanes , Msc.	Cédula: 1802407427
	Teléfono: 0967782236
	E-mail: dvala@ueb.edu.ec

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	12-03-2025	Planteamiento del problema para formulación del tema.	2	 Dayana Solano	
2	19-03-2025	Revisión y aprobación del tema para el proyecto de investigación	2	 Dayana Solano	
3	26-03-2025	Planteamiento de objetivo general y específicos	2	 Dayana Solano	
4	02-04-2025	Elaboración de las teorías a utilizarse en el marco teórico	3	 Dayana Solano	
5	09-04-2025	Diseño del marco metodológico para el proyecto de investigación.	2	 Dayana Solano	
6	16-04-2025	Revisión y aprobación del instrumento de recolección de datos a ser aplicado.	2	 Dayana Solano	

7	23-04-2025	Ejecución del análisis de interpretación de resultados.	2	 Dayana Solano	
8	30-04-2025	Elaboración de conclusiones.	1	 Dayana Solano	
8	07-03-2025	Estudio de la propuesta.	5	 Dayana Solano	
9	14-05-2025	Revisión de la propuesta finalizada	2	 Dayana Solano	
10	21-05-2025	Revisión total del proyecto de investigación para su posterior entrega.	3	 Dayana Solano	



**Docente Tutor/a
Firma**


Coordinador de la Unidad

**Integración curricular
Firma**



El juego cooperativo para el desarrollo socioemocional.docx

 Universidad Estatal de Bolívar

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::3117:495040295

26 páginas

Fecha de entrega

9 sep 2025, 9:02 a.m. GMT-5

9481 palabras

49.238 caracteres

Fecha de descarga

9 sep 2025, 9:18 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

El juego cooperativo para el desarrollo socioemocional.docx

Tamaño del archivo

38.3 KB



2% Similitud general

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




Filtrado desde el informe

- ▶ Trabajos entregados
- ▶ Fuentes de Internet

Exclusiones

- ▶ N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

- 0%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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



Fuentes principales

- 0% Fuentes de Internet
- 2% Publicaciones
- 0% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Publicación	Sylva Lazo, Maritza Yesenia. "La inteligencia emocional para la prevención y desa...	<1%
2	Publicación	Poloche Penagos, Diana L.. "Desarrollo de Habilidades Socioafectivas Para Mejora...	<1%
3	Publicación	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na do...	<1%
4	Publicación	Peña, Marco Antonio Herrera. "Las emociones como factor vinculante entre el sa...	<1%
5	Publicación	Emilio García García, Elizabeth Carvalho Da Veiga, Lourdes Martínez Pérez. "A INT...	<1%
6	Publicación	André Luiz Mendes Athayde, Claudio Vaz Torres. "EMPLOYEE'S USE OF SOURCES O...	<1%
7	Publicación	A Rodrigo, René van der Veer, Harriet J. Vermeer, Marinus H. van Ijzendoorn. "Fro...	<1%
8	Publicación	Caffarena Barcenilla, Carolina Andrea. "La influencia del temperamento y el sexo ...	<1%
9	Publicación	David Aparisi, Cándido J. Inglés, José M. García-Fernández, María C. Martínez-Mon...	<1%
10	Publicación	Juana María Rodríguez Gómez. "Cambios educativos asociados a las prácticas de ...	<1%
11	Publicación	Rita Barradas Barata, Roberto Briceño-León. "Doenças Endêmicas: abordagens so...	<1%

12

Publicación

Rivera Ruiz, Sindy Alejandra | Avila Mahecha, Angie Caroline | Campos Rozo, Ana ... <1%

