

“Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo”

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE  
“EDUCACIÓN FÍSICA”- HUANCAVELICA**

(Creado por D.S. N° 032-84-ED)



Trabajo de Investigación

Juegos cooperativos y desarrollo del autoconocimiento en  
estudiantes de la Institución Educativa 36009 de Huancavelica, 2022

**Autor**

CURASMA CASTELLANOS, Liz Cinthia

**Asesor**

Mg. GASPAR CCORA, Ezequiel

**PARA OPTAR TÍTULO DE PROFESOR DE EDUCACIÓN  
FÍSICA**

**Línea de investigación**

Pedagogía y Educación Física

**HUANCAVELICA – PERÚ**

**2023**

### **Dedicatoria**

A mis estimados hijos Leo Farid y Lesmes, por ser los motores de mi superación, que motivaron a perseverar en el logro de mis metas y este anhelo de ser un profesional de la Educación Física.

Liz Cinthia

### **Agradecimiento**

A los docentes formadores del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física – Huancavelica, por compartir sus experiencia y conocimientos durante el proceso de mi formación inicial docente.

A los niños y niñas del Cuarto Grado B de la Institución Educativa 36009 de Huancavelica, quienes participaron desinteresadamente en la realización de esta investigación, por haber compartido su tiempo, sus experiencias, sentimientos y emociones, que hicieron posible la realización del presente estudio.

## Presentación

Señores miembros del Jurado Evaluador;

Dejo a vuestra consideración el presente Trabajo de Investigación titulado: Juegos cooperativos y autoconocimiento en estudiantes de Cuarto Grado de la Institución Educativa 36009- Huancavelica; 2022, que tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, la cual fue realizado en el marco de los Líneas de Investigación y Reglamento de Titulación del Instituto de Educación Superior Pedagógico de Educación Física – Huancavelica. Corresponde a una investigación basada en el enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental.

La investigación está distribuida en cuatro capítulos: El Primer Capítulo, concierne al problema de investigación, donde se realiza la descripción empírica y teórica de la realidad problemática, mediante el cual se formulados el siguiente problema de investigación, ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco, Huancavelica, 2022?, por otro lado, se han planteado los objetivos y justificación de la investigación. El Segundo Capítulo, presenta el marco teórico, en la que se describen los antecedentes internacionales, nacionales y regionales del estudio, las bases teóricas que sostienen el problema de investigación, la formulación de las hipótesis de investigación y el marco conceptual. El Tercer Capítulo, se establece y fundamenta la metodología de la investigación, en la que se describe y establece el tipo y nivel de investigación, el método de investigación empleado, el diseño de investigación, del mismo modo se describen la población, la muestra y la técnica de muestreo, así como la técnica e instrumento de recolección y análisis de datos recogidos. El cuarto capítulo, presenta los resultados de la investigación, en la que se muestra el análisis descriptivo e inferencial de datos, la interpretación y discusión de los resultados obtenidos

que muestran en tablas y figuras, y finalmente las conclusiones y las recomendaciones que arribó a través de la investigación.

En la última parte, se adjuntan los anexos de la investigación, donde se visualizan las evidencias de la realización de la investigación, a través de la presentación de la matriz de consistencia y validación del instrumento, resoluciones, base de datos, registros fotográficos, entre otras evidencias.

La autora.

## Índice

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento.....	iii
Presentación .....	iv
Índice.....	vi
Índice de tablas .....	viii
Índice de figuras.....	ix
Resumen.....	x
Abstract.....	xi

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Realidad problemática .....	12
1.2. Formulación del problema .....	15
1.2.1. Problema General .....	15
1.2.2. Problemas Específicos .....	16
1.3. Objetivos de la investigación .....	16
1.2.3. Objetivo General .....	16
1.2.4. Objetivos Específicos .....	16
1.3. Justificación de la investigación .....	16
1.5. Limitaciones del estudio .....	18

### CAPÍTULO II

#### MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación .....	19
2.1.1. Internacional .....	19
2.1.2. Nacional .....	22
2.1.3. Local .....	24
2.2. Bases teóricas .....	25

2.3.	Definiciones de términos .....	33
2.4.	Formulación de hipótesis .....	35
2.4.1.	Hipótesis General .....	35
2.4.2.	Hipótesis Específicas .....	35
2.5.	Identificación de variables .....	35
2.6.	Operacionalización de variables .....	36

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA**

3.1.	Diseño Metodológico .....	37
3.1.1.	Tipo y nivel de investigación .....	37
3.1.2.	Método de investigación .....	37
3.1.3.	Diseño de investigación .....	38
3.1.4.	Población, Muestra y Muestreo .....	38
3.1.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	39
3.1.6.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	39

### **CAPÍTULO IV**

#### **RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

4.1.	Presentación de resultados descriptivos .....	40
4.2.	Análisis estadístico inferencial y comprobación de hipótesis .....	47
	Discusión .....	59
	Conclusiones .....	61
	Recomendaciones.....	63
	Anexos .....	69

## Índice de tablas

<b>Tabla 1:</b> Estudiantes de la muestra de estudios según sexo y edad.....	40
<b>Tabla 2:</b> Prueba de entrada y salida del autoconocimiento corporal.....	42
<b>Tabla 3:</b> Resultados de la prueba de entrada y salida del autoconocimiento cognitivo .....	43
<b>Tabla 4:</b> Prueba de entrada y salida del autoconocimiento emocional .....	45
<b>Tabla 5:</b> Prueba de entrada y salida del autoconocimiento .....	46
<b>Tabla 6:</b> Prueba de normalidad de datos de autoconocimiento corporal .....	48
<b>Tabla 7:</b> Resumen de contraste de hipótesis de autoconocimiento corporal .....	49
<b>Tabla 8:</b> Prueba de normalidad de datos de autoconocimiento cognitivo .....	51
<b>Tabla 9:</b> Resumen de contraste de hipótesis de autoconocimiento cognitivo .....	51
<b>Tabla 10:</b> Prueba de normalidad de datos del autoconocimiento emocional .....	54
<b>Tabla 11:</b> Resumen de contrastes de hipótesis de la dimensión autoconocimiento emocional.....	54
<b>Tabla 12:</b> Prueba de normalidad de datos de la variable dependiente autoconocimiento .....	56
<b>Tabla 13:</b> Resumen de contrastes de hipótesis de la variable dependiente autoconocimiento .....	57

## Índice de figuras

<b>Figura 1:</b> Muestra de estudios según sexo y edad .....	41
<b>Figura 2:</b> Prueba de entrada y salida del autoconocimiento corporal .....	42
<b>Figura 3:</b> Prueba de entrada y salida del autoconocimiento cognitivo .....	44
<b>Figura 4:</b> Prueba de entrada y salida del autoconocimiento emocional .....	45
<b>Figura 5:</b> Prueba de entrada y salida del autoconocimiento .....	47
<b>Figura 6:</b> Prueba de entrada del autoconocimiento corporal .....	49
<b>Figura 7:</b> Prueba de salida del autoconocimiento corporal .....	50
<b>Figura 8:</b> Prueba de entrada del autoconocimiento cognitivo .....	52
<b>Figura 9:</b> Prueba de salida del autoconocimiento cognitivo.....	53
<b>Figura 10:</b> Prueba de entrada del autoconocimiento emocional.....	55
<b>Figura 11:</b> Prueba de salida del autoconocimiento emocional .....	56
<b>Figura 12:</b> Prueba de entrada de la variable dependiente autoconocimiento .....	58
<b>Figura 13:</b> Prueba de salida de la variable dependiente autoconocimiento .....	58

## Resumen

El presente Trabajo de Investigación titulado: Juegos cooperativos y autoconocimiento en estudiantes de Cuarto Grado de la Institución Educativa 36009- Huancavelica; 2022, tiene como objetivo determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022, una investigación del tipo aplicada y nivel explicativo, realizado en una muestra de 25, estudiantes, en los que aplicó una escala de valoración de 25 ítems, cuyos datos recogidos se analizaron mediante estadísticos descriptivos en el aplicativo SPSS-27. El resultado general indica que, el valor de Sig., o P-valor es igual a ,000, menor que el valor de significancia que es igual a 0.05, por otro lado, las medias de las pruebas de entrada equivalente a 13.3 y de salida igual 16.8, que indica que existe una diferencia de 3.5 puntos. La comparación del P-valor y  $\alpha$ , indica que el P-valor es  $<$  que  $\alpha$  0,05, por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Al rechazar la  $H_0$ , se ha concluido que los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022. Por otro lado, la comparación de las medias de la prueba de entrada y salida, también ha permitido concluir que existen un desarrollo significativo, lo que corrobora que los juegos cooperativos si influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento.

**Palabras clave:** Juegos, autoconocimiento corporal, cognitivo y emocional.

### **Abstract**

The present Research Work Cooperative games and self-knowledge in Fourth Grade students of the Educational Institution 36009- Huancavelica; 2022, aims to determine the influence of cooperative games on the development of self-knowledge in fourth grade students of the Educational Institution 36009 of Yananaco-Huancavelica, 2022, an investigation of the applied type and explanatory level, carried out in a sample of 24 , students, in which a 20-item assessment scale was applied, whose collected data was analyzed using descriptive statistics in the SPSS-27 application. The general result indicates that the value of Sig., or P-value is equal to ,000, less than the significance value that is equal to 0.05, on the other hand, the means of the input tests equivalent to 13.3 and of output equals 16.8, which indicates that there is a difference of 3.5 points. The comparison of the P-value and  $\alpha$  indicates that the P-value is  $< \alpha 0.05$ , therefore the null hypothesis (Ho) is rejected and the alternative hypothesis (Ha) is accepted. By rejecting Ho, it has been concluded that cooperative games significantly influence the development of self-knowledge in fourth grade students of the Educational Institution 36009 of Yananaco-Huancavelica, 2022. On the other hand, the comparison of the means of the test of entry and exit, has also allowed us to conclude that there is a significant development, which corroborates that cooperative games do significantly influence the development of self-knowledge.

**Keywords:** Games, body, cognitive and emotional self-awareness.

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. Realidad problemática

El mundo globalizado en la que cohabitamos está marcado por grandes cambios y rupturas en cuanto al desarrollo de la tecnología digital y del conocimiento, situación que está ocasionando impactos en diferentes ámbitos como políticos, económicos, sociales, culturales, educativos, entre otros, en los países en el mundo entero, generando grandes incertidumbres que se viene reflejando en diferentes problemas y necesidades en la vida de las personas que exigen cambios y tomas de decisiones de diferentes ámbitos.

En el ámbito educativo, está ejerciendo influencia en la generación de nuevas necesidades y demandas que se sintetizan prioritariamente en poner en marcha una transformación digital educacional, para cerrar las brechas y desigualdades respecto a la disponibilidad, el uso y el manejo de las tecnologías digitales con propósitos educativos, mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje y principalmente en el desarrollo de habilidades socioemocionales para hacer frente a las situaciones y desempeñarse en este contexto de cambios permanentes.

En relación al desarrollo de las habilidades socioemocionales, estas se han visto bastante afectadas por estos cambios y profundamente durante los dos años y más que el mundo entero vivió en confinamiento social para hacer frente a la expansión del COVID-19 que ha traído muerte en todo el mundo, ha afectado muy seriamente a la salud física, social y máximamente la salud emocional. Respecto a este último, podemos señalar que ésta ha generado alteraciones y desequilibrios en los estados emocionales de las personas que se han visto reflejados y dejado secuelas que se expresan en la tristeza, el miedo, la ansiedad, la frustración, la intolerancia, entre muchas otras emociones que requieren ser tratadas para poder recuperar y fortalecer el bienestar socioemocional que pasan por el desarrollo del autoconocimiento, la conciencia emocional, regulación emocional, entre otras. Por otro lado, los problemas sociales y económicas que vive el ciudadano común está cambiando los roles de

las personas, que están convirtiendo los valores como el amor, el respeto, la tolerancia, la participación, la empatía, la solidaridad, etc., en crueldad, la sinrazón, la agresividad, la violencia, el bullying, el acoso, etc., que se contempla con frecuencia en diferentes contextos sociales como el ámbito educativo, que también han modificado los estados emocionales de las personas y que son reproducidas por los estudiantes quienes encuentran en dichas prácticas opciones para ganar estatus, poder y reconocimiento social. (Salazar & González, 2004, p. 4).

En este marco, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (UNESCO, 2017), como parte de la agenda educativa al 2030, “Educación para los objetivos del desarrollo sostenible”, plantea como un objetivo específico la necesidad de una educación socioemocional que incluya el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales que facultan a los alumnos para colaborar, negociar y comunicarse, así como las habilidades, valores, actitudes e incentivos de autorreflexión que les permiten desarrollarse (p. 11). Consideramos que la implementación de este objetivo coadyuvará a la búsqueda de soluciones a los problemas de tipo socioemocional de las personas, que serán implementadas en diferentes partes del mundo.

En nuestro país, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2011), para hacer frente a esta situación, actualmente está implementando políticas educativas en el marco del Plan Estratégico Sectorial Multianual, (PESEM 2016 -2024), a través del cual plantea la implementación de cuatro ejes fundamentales: a) calidad de aprendizaje, b) calidad docente, c) infraestructura y espacios educativos y deportivos y d) gestión sectorial. En el eje de la calidad del aprendizaje, orienta la práctica de una educación integral, que se promueva el clima escolar positiva y la enseñanza de habilidades socioemocionales que, ayuden a que los y las estudiantes se lleven mejor consigo mismos, con sus pares, adultos y logren mejores aprendizajes.

En este sentido, para responder a las situaciones descritas, por un lado, se requiere instituciones fundadas en una educación de calidad, coherentes con las transformaciones de estos tiempos. “Calidad vista como el núcleo central para recomponer el aprendizaje y los resultados sociales de la escuela. (...)”

con equidad como justificante social para hacerle contrapeso a la exclusión". (Cabrera, Céspedes, Rocha, & Bernardes, 2015, pág. 14), por otro lado, los autores manifiestan que se requiere una educación integral que integre los aspectos emocionales y motivacionales muy poco considerados o tomados en cuenta en los procesos de enseñanza y aprendizaje, que ahora son reconocidos como determinantes importantes del pensamiento y el aprendizaje. (Schneider y Stern, 2016, p. 76).

De acuerdo a los planteamientos anteriores, las personas necesitamos adaptarnos estos cambios permanentes e incertidumbres del contexto que cada vez más nos aleja de nuestra identidad y nuestro verdadero yo, en este sentido, es esencial que las personas desarrollen distintos tipos de competencias que favorezcan a la toma de decisiones para el cambio, la solución de problemas del contexto, el logro de objetivos y metas personales. Para lograr ello, un aspecto fundamental es el nivel de desarrollo del autoconocimiento con sentido de pertinencia con las expectativas personales, familiares y/o sociales, Así como señala (Chernicoff 2018).

Es útil para cualquiera, puesto que fortalece nuestras habilidades y capacidades, refina nuestras conductas y nos permite alcanzar metas y objetivos. Paradójicamente, aunque es un tema que se trabaja poco en los proyectos educativos, se trata de una piedra angular para el proceso de enseñanza-aprendizaje y para el desarrollo de una identidad integral. (p. 30).

Haciendo una reflexión, respecto percepción de las experiencias vividas durante la realización de las prácticas preprofesionales antes y durante la pandemia con los estudiantes del Cuarto Grado de Primaria de la Institución Educativa 36009 de Yananaco, Huancavelica, he notado que los estudiantes pasan muchas horas en las aulas de las instituciones educativas, en otras de forma sincrónica utilizando entornos virtuales de aprendizaje, aprendiendo Matemáticas, Comunicación, Educación Física, uso de las TIC, Ciencia Tecnología y Ambiente, entre otras áreas, sin embargo, está muy claro que no aprenden o aprenden muy poco respecto a su identidad, a su yo personal, social, a su mundo interior, sus emociones, de lo que sienten, lo que pueden hacer con lo que sienten, y de cómo puede usar sus

conocimiento para su beneficio personal, en términos generales el desarrollo de las diferentes áreas no se orientan siempre al desarrollo del autoconocimiento de los estudiantes.

En el Área de la Educación Física, se observa que el tema del autoconocimiento no se contempla muy claramente en la Programación Curricular y no se prioriza su desarrollo en las clases de Educación Física, por otro lado, a nivel de las prácticas preprofesionales y la práctica pedagógica del docente en aula se organizan y aplican pocas estrategias didácticas que favorezcan al desarrollo de habilidades de autoconocimiento, consiguientemente no son tomados en cuenta en la evaluación del aprendizaje, esto debido al limitado conocimiento e inadecuada organización de estrategias, así como a la dificultades en la preparación, mediación y evaluación de las sesiones de aprendizaje referidos al autoconocimiento. En cuanto a los estudiantes, existe muy poco interés para desarrollar actividades sistematizados que beneficien a su formación, integral específicamente al desarrollo de su corporeidad por interesarse en la práctica de actividades más espontáneos centrado en los deportes.

A partir del análisis anterior, podemos identificar dos situaciones problemáticas, uno vinculado al escaso desarrollo de la habilidad de autoconocimiento y el otro referido a la organización y aplicación de estrategias didácticas de los juegos cooperativos en la enseñanza del autoconocimiento en el Área de la Educación Física. En este sentido, el problema objeto de estudio que proponemos realizar se orientará al desarrollo del autoconocimiento a través de la aplicación de una de las estrategias esenciales y fundamentales de la educación física que es el juego, específicamente el juego cooperativo, que se formula de la siguiente manera: ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco Huancavelica, 2022?

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema General**

¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

**PE 1:** ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autoconocimiento corporal en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022?

**PE 2:** ¿De qué forma los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autoconocimiento cognitivo en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022?

**PE 3:** ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autoconocimiento emocional en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022?

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

#### **1.2.3. Objetivo General**

Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022

#### **1.2.4. Objetivos Específicos**

**OE1:** Demostrar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del autoconocimiento corporal en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

**OE2:** Establecer la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del autoconocimiento cognitivo en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

**OE3:** Comprobar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del autoconocimiento emocional en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

### **1.3. Justificación de la investigación**

Es obvio señalar, que el juego y sus diferentes tipos y modalidades, es uno de los medios importantes que ha sido utilizados siempre no solo en la enseñanza de la Educación Física, sino también en otras áreas. En el currículo de educación física actual forma parte de la competencia interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, que implica poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y

resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación, Ministerio de Educación (MINEDU, 2017, p. 123).

En este marco, el juego cooperativo como una de las formas de juego en general, favorece a la integración de todos los estudiantes buscando realizar el trabajo en equipo, integración y aceptación al grupo, motivación por el agrado de la actividad física, propiciar la responsabilidad en la cooperación en un grupo, asimismo por su carácter no competitiva es actividad también divertida, participativa, comunicativa, creativa y de ficción.

Por lo expuesto, el motivo principal por el que se llevó a cabo la realización de la presente propuesta de Trabajo de Investigación titulado “Juegos cooperativos en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022” fue la escasa aplicación de los juegos cooperativos a favor del desarrollo del autoconocimiento del estudiante. Numerosos estudios y experiencias demuestran los beneficios que poseen los juegos cooperativos en la socialización, expresión corporal, desarrollo socioemocional, conducta prosocial, inteligencia emocional, entre muchas otras, Sin embargo, no se pueden hallar muchos estudios vinculados a la influencia o efectos de los juegos cooperativos con el desarrollo autoconocimiento considerada como la habilidad de conocer nuestros propios pensamientos, reacciones, sentimientos, qué nos gusta o disgusta, de dónde venimos, cuáles son nuestros límites, y nuestros puntos fuertes o débiles, base fundamental para transitar por la vida diaria. Por los mismo, será fundamental y necesaria enriquecer el conocimiento y aplicación práctica de los juegos cooperativos en el desarrollo de la presente investigación.

Por otro lado, la realización de este estudio permitió comprobar la importancia del juego cooperativo, así como se demostró, que la aplicación de los juegos cooperativos favorece al desarrollo del autoconocimiento del estudiante. Para lo cual fue necesario abordar los conocimientos respecto a los juegos cooperativos y sus diversas posibilidades y sobre el autoconocimiento y sus diversas

dimensiones que ayuden al estudiante a adquirir más responsabilidad y obtener una imagen realista del yo personal.

Por lo indicado anteriormente, la presente propuesta de investigación contribuyó significativamente al conocimiento de la influencia del juego cooperativo en el desarrollo del autoconocimiento, básicamente en tres dimensiones, lo físico-corporal, cognitivo y emocional, que forman parte de las dimensiones del ser humano.

### **1.5. Limitaciones del estudio**

La posible limitación que se convirtieron en obstáculos eventual en el proceso de desarrollo de la presente investigación fue, la poca información bibliográfica con autores respecto al tema de desarrollo del autoconocimiento que limitaron la profundización del estudio y su aplicación práctica.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### 2.1.1. *Internacional*

Santoya, Miguel y Tezón (2018), presentaron la tesis: Las emociones en la vida universitaria: análisis de la relación entre autoconocimiento emocional y autorregulación emocional en adolescentes y jóvenes universitarios. Una investigación correlacional que estableció la relación entre autoconocimiento y autorregulación emocional en universitarios colombianos. La muestra estuvo compuesta por 356 sujetos entre 15 y 22 años, que cursaban carreras profesionales en tres universidades de Cartagena de Indias (Colombia). La información fue recolectada a través de la escala CARE, con una consistencia interna de 0.722 para autoconocimiento y 0.750 para autorregulación. Los hallazgos revelan una asociación estadísticamente significativa entre los niveles de autoconocimiento emocional y los de autorregulación emocional de los participantes, encontrándose que, a mayor percepción e identificación de las emociones, mayor es la probabilidad de desarrollar tolerancia a la frustración. De igual manera, se halló que la capacidad de hablar abiertamente de las emociones y de reconocer señales emocionales internas aumenta la probabilidad de regular los impulsos emocionales, de generar estrategias de afrontamiento y de desarrollar tolerancia a la frustración. La comunicación y el reconocimiento de las emociones son aspectos determinantes para que estos jóvenes puedan regular sus emociones y enfrentar o manejar adecuadamente los problemas cotidianos.

Cuastumal y Pastrana (2018), ejecutaron el trabajo de grado, Los juegos cooperativos como estrategia metodológica que contribuyen al desarrollo de la interacción social en los niños del grado 402 del Instituto Técnico Distrital República de Guatemala, con el objetivo de determinar la incidencia de una estrategia metodológica basada en los juegos cooperativos, en función de mejorar la interacción social en los niños del grado 402, del Instituto Técnico Distrital República de Guatemala. Un estudio desarrollado de enfoque cualitativo y tipo de investigación-acción, en una muestra de 32 estudiantes, constituidos por 18

niños y 14 son niñas, en los cuales se obtuvieron a través de la observación y la entrevista. Los hallazgos más importantes de la investigación son: los juegos cooperativos como estrategia metodológica contribuyen al desarrollo de la interacción social en los niños del grado 402 del Instituto Técnico Distrital República de Guatemala, ya que promovieron la comunicación entre los estudiantes, debido a que cada uno tenía una participación activa y debía manifestar lo que hacía, cómo lo hacía, lo que pensaba y sentía. Además, la sensibilidad para reconocer y valorar las percepciones ajenas fomentando actitudes de respeto y tolerancia, entendiendo que estos son fundamentales para una sana interacción, reconociendo que todos tienen un punto de vista válido y que este debe ser respetado, así no sea semejante. Adicionalmente, posibilitaron la expresión de 50 sentimientos, emociones, preocupaciones y percepciones, contribuyendo a una mejor convivencia (interacción). La estrategia metodológica basada en los juegos cooperativos proporciona efectos positivos en el grado 402 del Instituto Técnico Distrital República de Guatemala, en cuanto al desarrollo de la interacción social, y valores como: el respeto, expresado en consideraciones básicas de los sentimientos de los demás, es decir, como individuos dignos de amabilidad y cortesía, entendiendo que todos piensan y sienten diferente, dejando de lado las etiquetas o cualquier tipo de discriminación; y la tolerancia, expresada en esfuerzos conscientes para empatizar con los compañeros e intentar apreciar desde otra perspectiva, entendiendo los diferentes orígenes y experiencias, ignorando las diferencias o abordándolas hasta encontrar algún tipo de solución. Con lo cual, los estudiantes disminuyeron algunos comportamientos violentos, ya que ellos asumieron el papel del otro, entendiéndolo e identificándose con el compañero, además, buscando soluciones basadas en la solidaridad y evitando irrespetos de cualquier tipo, ocasionando una categoría emergente: la solidaridad, reflejada en contender por los derechos de todos, es decir, que todos dentro del curso tengan las mismas opciones y posibilidades.

Elizondo y Solano (2019), ejecutaron la tesis: *El juego cooperativo como herramienta pedagógica para fortalecer las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Los Ositos*, en la Universidad Nacional de Costa Rica, con el propósito de analizar si, mediante la aplicación

de juegos cooperativos, se fortalecen las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de tres años. El tipo de investigación fue investigación acción con un enfoque cualitativo, a través del proceso de indagación de datos, aplicación de instrumentos y análisis de resultados de forma simultánea, según la flexibilidad que requiera el proceso. Se implementaron cuatro instrumentos: guías de preguntas de observación, registros de observación, fotografías y cuestionarios, los cuales permitieron obtener información precisa de las características que presentaba la población, a partir de los cuales diseñaron y aplicaron los talleres de juegos cooperativos que pudieran fortalecer las interacciones sociales y la afectividad; partir del análisis y se determinaron que los juegos realmente fortalecían los dos grandes aspectos del desarrollo socioemocional. Entre los principales hallazgos rescatan que los y las participantes lograron interactuar más con sus compañeros, creando lazos de amistad, compartiendo y jugando de manera colectiva con otros. Se fortalecieron valores como el respeto, la perseverancia y el trabajo en equipo. Además, la autonomía y mayor independencia y desapego del adulto, para desarrollar capacidades como realizar quehaceres por sí mismo. Sin duda alguna, el juego cooperativo fue la herramienta ideal para mediar las interacciones sociales y la afectividad en los niños y niñas. Por lo tanto, se resalta la importancia de fomentar el juego cooperativo en las aulas de preescolar como parte de la jornada diaria.

Montoya y Ospina (2020), presentaron la investigación: Autoconocimiento emocional a través de la expresión narrativa y de talleres teatrales en niños y niñas. La investigación estuvo orientada en su objetivo general, hacia la indagación de la incidencia de los talleres teatrales en el autorreconocimiento y regulación emocional, siendo este el camino para comprender cómo es la relación de los niños con sus emociones y cómo estas influyen en sus relaciones sociales. Esta investigación cualitativa recogió y analizó datos, en nuestro caso desde la etnografía, teniendo como estrategia el desarrollo de talleres teatrales, narraciones, la construcción y representación de la historia de Súper-colores. Estas acciones arrojaron datos que fueron recolectados con el diario de campo, observación participante y no participante. Los diferentes hallazgos obtenidos, permitió clasificar según categorías, lo que permitió

realizar un análisis más concreto y acertado hacia la realidad de los niños en relación a sus emociones, permitiendo así, no solo brindar conclusiones sino también algunas recomendaciones encaminadas hacia la importancia de las emociones en el desarrollo socio-afectivo de los niños de 2° A del IPARM.

### **2.1.2. Nacional**

Morelia (2017), presentó el trabajo de investigación: *Influencia del juego cooperativo para desarrollar la inteligencia interpersonal en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo 2017*, en la Universidad César Vallejo, con la finalidad de obtener título profesional de licenciado en la educación inicial. El trabajo de investigación consistió en precisar la influencia del juego cooperativo y el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños/as de cuatro años de la Institución Educativa N° 215, Trujillo 2017. En una población constituida por 110 estudiantes y una muestra de 54 estudiantes, 23 niños y 31 niñas, e los que se aplicó el test de inteligencia interpersonal. Los resultados el grupo experimental en el pre test se ubicó en el nivel bajo con un 58% y el grupo control también en el mismo nivel con el 41%. En el post test el grupo experimental obtuvo el 54 % y se ubicó en el nivel medio y el control se localizó en el mismo nivel con el 45%. En cuanto a las medidas estadísticas, en el pre-test el grupo experimental obtuvo una media aritmética de 20 puntos, nivel bajo, en el post-test fue de 26 que indica nivel medio, obteniendo una diferencia de 6 puntos. El grupo control en el pre-test y el post-test la media fue de 21.6 y 22.3 puntos, nivel bajo habiendo una diferencia de sólo 0.70 puntos. En los resultados de la T de Student al grupo experimental se obtuvo un nivel de significancia de 0.000, que es menor a la significancia estandarizada de 0.05, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula, esto es, el programa de juego cooperativo desarrolló significativamente la inteligencia interpersonal en los niños/as de cuatro años de la I.E N° 215 - Trujillo 2017.

Rashta (2018), presentó el trabajo de investigación: *Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín Infantil N° 123 – Centenario Independencia – 2017*, en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Trabajo de investigación realizado con el objetivo de determinar que aplicando los juegos cooperativos

se mejora las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 123 de Centenario-Independencia - 2018. Aplicó la metodología de tipo explicativo por manipularse la variable independiente, pero antes de ello se aplicó una pre prueba para recoger datos sobre las habilidades sociales básicas, luego de ello se ejecutaron 12 sesiones de aprendizaje, aplicándose los juegos cooperativos. Los resultados del post prueba demuestran la efectividad de tales juegos al ser diseñados, aplicados y evaluados, donde a través de la post prueba se verificó una mejora notable de los estudiantes en las habilidades sociales básicas de presentarse y presentar a los demás, de formular preguntas e iniciar y mantener una conversación. El desarrollo de las 12 sesiones de aprendizaje referente a los juegos cooperativos permitieron que los niños y niñas de la muestra de estudio mejoraran las habilidades sociales básicas de un 61 % que se encontraron en un nivel bajo en la pre prueba, alcanzando el 86 % en el nivel alto en la post prueba, demostrándose así la gran efectividad de los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 123 de Centenario- Independencia- 2017.

Agreda y Valladares (2021), realizaron la tesis, *El juego cooperativo como estrategia lúdico-pedagógica, diseñada para el mejoramiento de la convivencia escolar en el grado octavo A de la Institución Educativa Técnica Industrial José Castillo Bolívar*, en la Universidad Nacional de Trujillo, con el objetivo determinar en qué medida la aplicación del Programa de juegos cooperativos mejora la convivencia escolar en los estudiantes de quinto grado de primaria de la institución educativa N° 81017 "Santa Edelmira", Trujillo, 2019, empleando el diseño cuasiexperimental en una muestra constituida por 53 estudiantes en los que aplicó un cuestionario de Convivencia Escolar de 50 ítems. El programa desarrolló 16 juegos cooperativos que tuvieron una duración aproximada de tres meses. Para prueba de hipótesis aplicaron la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, para muestras independientes, cuyo resultado indica que el p-valor igual 0,023 que fue menor al valor de alfa (0.05), por lo que se concluyeron que la aplicación del programa juegos cooperativos mejoró la convivencia escolar.

Choccehuanca y Quispe (2022), realizaron el trabajo de investigación, *Juegos Cooperativos en el Desarrollo de la Inteligencia Emocional en Niños y Niñas 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular John Nash de Juliaca, 2022*, en la Universidad José Carlos Mariátegui de Moquegua, con la finalidad determinar la influencia de los juegos cooperativos en la inteligencia emocional, la hipótesis afirma que la inteligencia emocional está influenciada por los juegos cooperativos. El estudio fue de tipo cuasiexperimental y se trabajó con un único grupo conformado con 14 niños y niñas. La recolecta de datos se realizó mediante un pre y post test, desarrollándose 4 sesiones de aprendizaje. La hipótesis se contrastó mediante la prueba estadística T para diferencia de medias en muestras pareadas, utilizando el software estadístico Statgraphics XVI. Como resultado, bajo una significancia de 0.05, se afirma que los juegos cooperativos influyen en la inteligencia emocional de los menores, observando en el pre test que el 50% obtuvo una calificación B y el 50% una calificación C, mientras que después de aplicar los juegos cooperativos el 71.43% obtuvo A y el 28.57% obtuvo B. También se mostró que las dimensiones autoconocimiento, autocontrol y empatía se vieron afectadas favorablemente después de aplicar los juegos cooperativos.

### **2.1.3. Local**

Torpoco (2017), presentó la investigación: Juegos cooperativos para promover actitud de solidaridad en Educación Inicial, Cuyas conclusiones más importantes fueron: a). Con los juegos cooperativos se educa para el desarrollo de habilidades y actitudes de participación y de solidaridad. El niño, como todo ser humano, necesita la afirmación. Necesita sentir que sí tiene valor lo que hace, que sí es capaz de colaborar para el logro de objetivos. b). El juego cooperativo es una manera de vivir la afirmación, la cooperación y la participación activa. c). La mayoría de los juegos cooperativos tiene naturaleza de participación, por eso los niños y niñas juegan con las demás no contra las demás. juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras. d). Los juegos como “juguemos el mundo” busca la participación de todas. e). Da importancia a metas colectivas y no a metas individuales. Permite a que el participante en el juego tenga oportunidad de generar la creación y el aporte de todas y f). Los juegos

cooperativos por ser de ayuda mutua eliminan la agresión física contra las demás, puesto que busca desarrollar las actitudes de empatía, colaboración, aprecio y comunicación. No discrimina a las personas que tienen dificultades.

Soldevilla, (2022), realizó el trabajo de investigación: Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la Institución Educativa. 37001 Huan-cavelica-2022, con el objetivo determinar la influencia los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de la I.E. 37001 Huancavelica, 2022, un estudio cuantitativo, tipo básica y nivel explicativo de diseño pre experimental, realizado en una muestra de 40 estudiantes del Sexto Grado "C" seleccionados a través de la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia, en las que se recogió información mediante la observación del desarrollo de la habilidades socioemocionales utilizando una escala de valoración. El resultado obtenido señala que p-valor es igual a 0,000 menor al valor de significancia  $\alpha=0,05$ , por lo que se rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alterna, llegando a la conclusión, que la aplicación de los juegos cooperativos influye positivamente en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de la Institución Educativa 37001 Huancavelica, 2022.

## **2.2. Bases teóricas**

### **El autoconocimiento**

Un aspecto esencial para el desarrollo individual y social de una persona es la habilidad de autoconocimiento o conocimiento de sí mismo, este constituye una de las actividades permanentes que se desarrolla en la cotidianidad es una competencia inaplazable, considerada como la base fundamental para desarrollarnos y enfrentar a diversas situaciones a lo largo de la vida. En esta parte del trabajo, explicaremos los fundamentos teóricos que sustentan el autoconocimiento.

Un primer planteamiento sobre el autoconocimiento es el realizado por Bennett (2008), quien considera que:

El autoconocimiento es en primer lugar la observación que hace uno de sí mismo, en segundo lugar, el análisis de lo observado y en tercer lugar la acción sobre uno mismo. El autoconocimiento es, por tanto, un proceso constante de acción sobre uno mismo que conlleva

un efecto al reconocerse a sí mismo. Para dirigirse hacia este conocimiento hay tres pasos ineludibles: Tener consciencia de uno mismo, descubrir y explorar el propio pensamiento, los sentimientos y los actos, y observar y estudiar las experiencias pasadas para que nos sirvan en el presente y, por tanto, en el futuro. (p. 13).

De acuerdo a planteado, auto conocerse es un proceso de permanente de auto observación, análisis y acción de reconocimiento de uno mismo de la forma como pensamos, sentimos y actuamos.

Por otro lado, Itinerario ( 2011), señala que:

El proceso de autoconocimiento se hace imprescindible para recuperar algunas partes de nosotras mismas a las que no solemos dar importancia. Es esencial tener claro cuáles son estas características para que podamos sentirnos seguras en general en la vida y especialmente a la hora de enfrentarnos a la búsqueda de un empleo. (p. 57).

En este concepto el autor agrega sobre la importancia del autoconocimiento que se traduce en la seguridad que nos puede brindar el autoconocimiento para enfrentar a las diferentes situaciones de la vida diaria.

Otro planteamiento más reciente, más estructurado que incorpora el factor contextual de autoconocimiento es el realizado por Chernicoff (2018) quien considera que:

El autoconocimiento implica conocerse y valorarse a sí mismo. Implica desplegar la capacidad de identificar diversos factores personales y del contexto que conforman la identidad, así como formular metas personales y reconocer las fortalezas y debilidades que pueden favorecer u obstaculizar su logro. (p. 35).

Para complementar el concepto anterior Taracena (2019), señala que:

El autoconocimiento es la capacidad de conocerse a uno mismo, la reflexión sobre las características propias, la personalidad, los intereses, las fortalezas, las debilidades etc. Se centra en la dimensión o aspecto interno y más personal de cada uno; la psicogénesis. (p. 3).

Por lo señalado, auto conocerse nos compromete desplegar y orientar la atención de nuestros conocimientos, habilidades y actitudes hacia nuestro propio mundo interior y tomar conciencia de nosotros mismos, por lo mismo, el autoconocimiento está relacionada con las actitudes, creencias, aprecio y confianza que tenemos las personas sobre nosotros mismos.

Finalmente, parafraseando a Cañizares y Delgado, podemos señalar que el autococimiento, es un proceso de introspección, de sintonía interior que nos permite saber de nosotros: de lo que pensamos, de lo que sentimos, de lo que hacemos. Es esa información consciente que nos dice cuáles son nuestras fortalezas, nuestras debilidades, nuestras limitaciones. Auto conocerse es saber lo que nos gusta y lo que no, es saber lo que creemos y lo que no. Saber de nosotros mismos es conocer íntimamente nuestros sueños, nuestros deseos, nuestros rechazos. Es respetar y escuchar nuestro cuerpo y es también saber utilizar todo lo que somos para poner sentido a nuestra existencia. (Cañizares y Delgado, 2018).

En otros términos, auto conocerse es buscar la libertad, la de ser nosotros mismos, la de expresarnos tal como somos y de esta forma poder encajar como pieza en el puzzle universal. Saber quiénes somos y qué es lo que somos capaces de hacer, desde nuestra mejor versión, nos aporta seguridad, libertad y contribución. (p. 10).

En resumen: podemos señalar que el autoconocimiento es un proceso reflexivo permanente mediante el cual una persona logra tener noción de su yo y de sus propias cualidades y características. Es un estudio personal de uno mismo a través del cual podemos analizar nuestras fortalezas y debilidad que se son esenciales para formarnos, desarrollarnos y accionar con seguridad en el contexto, así como desarrollarnos integralmente. Por lo tanto, cuanto más nos autoconocemos asumiremos con mayor responsabilidad nuestro que hacer diario, estaremos mejor preparados para hacer frente situaciones en diferentes contextos, seremos realistas de nosotros mismos.

En este sentido, el autoconocimiento es el punto de inicio para todo proceso de crecimiento personal. Consiste en una permanente reflexión interno y continuo sobre nosotros mismos. No se limita, por tanto, a un momento de la vida o a un único aspecto de la persona. Es de vital importancia conocerse para saber cuál es el

punto donde nos encontramos, que hemos alcanzado en la vida, que queremos, etc. Consiste en ocuparse de uno mismo, para descubrir quiénes somos, qué es lo que nos gusta y qué es lo que no nos gusta, qué es lo que queremos y qué es lo que no queremos, etc.

### **Dimensiones del autoconocimiento**

De acuerdo con Cañizares y Delgado (2018), autoconocernos implica conocer tres dimensiones fundamentales: mental, emocional y corporal, nos ofrece información y recursos para una mejor existencia que abordaremos a continuación

#### ***El autoconocimiento mental***

Desarrollar y observar nuestra dimensión mental significa adiestrar a la mente en tomar distancia de su propia programación, en que analice sus respuestas automáticas. En esta observación y análisis podremos distinguir dónde reside nuestra riqueza intelectual y cómo es la calidad de nuestros pensamientos. Nuestro conocimiento sobre esta dimensión mental, nos permitirá orientar nuestra capacidad intelectual hacia la excelencia, ejercitando y adiestrando nuestros procesos mentales para conseguir afrontar los retos que nos propongamos.

A medida que vamos auto conociéndonos en nuestra dimensión mental, nos damos cuenta de que nuestro desarrollo cognitivo-mental es discontinuo y complejo. Implica desvíos, alguna que otra crisis que modifica su tendencia de desarrollo y en ocasiones está sujeto a múltiples determinaciones.

Sin embargo, si observamos esta discontinuidad con la actitud del aprendizaje, somos capaces de incorporarnos a la cultura, la tecnología, la innovación, y a una, cada vez más productiva, toma de decisiones orientada al equilibrio personal y social.

Nuestra dimensión mental no solo es la encargada de procesar la información sino también de ofrecernos una interpretación constante de la relación que establecemos con el entorno, involucrando procesos y estructuras mentales que nos ayuden a seleccionar información, respuestas y comportamientos.

### ***El autoconocimiento emocional***

Nuestra dimensión emocional abarca competencias intra e interpersonales o aquellas que nos permiten relacionarnos con nosotros mismos y con los demás. La dimensión emocional incluye la identificación, la aceptación, la comprensión y el manejo de nuestras emociones; la capacidad de construir sentimientos *ad hoc* a nuestras necesidades, de generar automotivación, de construirnos como seres sociales y de participar activamente en el entorno en el que vivimos. Las emociones aportan información relacionada con tu estado, te informan de si estás satisfaciendo o frustrando tus metas o necesidades. Constituyen información íntima, interna.

### ***El autoconocimiento corporal***

Se refiere a la imagen externa e interna del aspecto físico o corporal de uno mismo. En este sentido, el físico es la parte material de la persona y gracias a él podemos pensar, sentir y servirnos de él como vía de expresión espiritual. En lugar de centrarnos en sus características puramente biológicas veremos cómo es el receptor de nuestra mente y emociones y además el responsable de proyectar una apariencia que nos caracteriza. Entonces el cuerpo es una de las dimensiones que nos hace sentir tal y como somos. Comprobar que su imagen reflejada en el entorno es coherente con quienes somos, nos llena de satisfacción, respeto y dignidad.

Es una dimensión que hemos ido construyendo desde muy pequeños primero con la ayuda de nuestros padres y/o otras personas nos cuidaron, vistieron y prepararon para presentarnos externamente con unas características concretas que expresan lo que en principio quieren o esperan de nosotros. Luego, a medida que crecemos y nos desarrollamos, vamos adquiriendo hábitos de autocuidado y vestimenta que nos ayudan a diferenciarnos del resto y a proyectar nuestra individualidad.

Así, la imagen que tenemos de nosotros mismos se va consolidando dentro y fuera de nosotros llegando a tener una creencia firme sobre quiénes somos. En mi opinión la clave está en ser más flexibles con lo que creemos que somos para poder experimentar y desarrollar más facetas de nuestra personalidad.

## El juego

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad. Los niños y niñas juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y aprehender la realidad; comprender y poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven. El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. (Gallardo y Gallardo, 2018, p. 42).

Para estos autores, también, el juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse. (p. 43).

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales... El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. (López et.al, 2008, p. 14).

Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional, el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo. (López et al, 2008, p. 18).

## El juego cooperativo

Respecto a los juegos cooperativos se han realizado muchos estudios desde muchos años, estos que han trascendido hasta los tiempos actuales, implica entender el juego y la metodología cooperativa, herramientas que en la actualidad se plantean como estrategias metodológicas indispensables en la enseñanza de la educación física, que engloban dos aspectos fundamentales que no se dan en otras actividades, como son: el disfrute del aspecto lúdico del juego compartido, y el hecho de! compartir ideas y de unir esfuerzos para conseguir un objetivo común. A continuación, se explicarán algunos conceptos y caracterizaciones más relevantes respecto al juego cooperativo:

Taberner (2003), citado por Rojas (2009), define al juego cooperativo “como aquella actividad lúdica en la que la cooperación es la única forma de interrelación de sus participantes y en la que intentan alcanzar un objetivo común mediante la acción coordinada de todos, sin que nadie quede discriminado, eliminado o derrotado” (p.26).

Por otro lado, Bandulá (2004), señala que el juego cooperativo es:

Es un tipo de juego que requiere la implicación de todo un grupo en el juego que provoca el surgimiento de sentimientos de aceptación y de consideración hacia las demás personas. Saber compartir, ser más conscientes de como siente el otro, apoyarse mutuamente para conseguir los objetivos propuestos, actitudes que facilitan la realización de aprendizajes en u ambiente distendido y alegre. (p.13).

Por otro lado, (Osés, Duarte y Pinto, 2016), citado por (Arteaga, 2021, p. 23), señalan que:

Los juegos cooperativos se definen como aquellos en los que todos los jugadores del grupo aportan y reciben ayuda para conseguir metas comunes. Estos juegos tienen como finalidad la comunicación, la cohesión y la confianza entre los jugadores; les enseña a aceptarse, cooperar y compartir, fomentando las habilidades sociales (p. 23).

## Características de los Juegos Cooperativos

De acuerdo a Rojas (2009), al realizar un intento de establecer las características de los juegos cooperativos, indica que este tipo de juego:

- Son actividades placenteras en las que se disfruta del juego de una forma lúdica, recreativa y buscando el placer por jugar-
- Son manifestaciones libres y voluntarias en las que nadie obliga a nada, ni a nadie a participar ni a jugar.
- Son participativas y en las que todos los participantes tienen clara una cosa y es que todos los implicados tienen que intervenir en las acciones, nadie es el mejor, todos, el grupo es el más importante.
- Son comunicativos, e necesita la participación del lenguaje en la resolución de conflictos o de ideas, lo que conlleva un importante incremento de las habilidades sociales de interrelación entre ellos.
- La competición se lleva a cabo, pero entendida como una forma más de diversión y de competir contra los elementos no humanos del juego en lugar de hacerlo entre ellos.
- Son cooperativos, entendiendo esto como la forma de participar en ellos sin discriminación, pues es necesario que todo el grupo participe en su realización, habilitándose un turno rotatorio para que todos los participantes del grupo intervengan en él.
- Existe una participación conjunta a la que aspiran todos los integrantes del grupo, la satisfacción que obtienen al conseguir resultados conjuntos después de una competición contra elementos no humanos del juego, así como
- Pone en juego la unión de esfuerzos y habilidades para la consecución de un fin, siendo todos necesarios en ese objetivo.
- Hay interdependencia positiva que se crea entre ellos y las habilidades sociales, motrices, cognitivas, etc., empleadas para superar las actividades, les lleva a que el desarrollo de las mismas se convierta en placenteras e integradoras. (Rojas, 2009, p. 28).

Por otro lado, Garaigordobil y Fagoaga (2006), señalan que los juegos cooperativos tienen cinco características estructurales, que se indican a continuación

**La participación**, ya que en estos juegos todos los miembros del grupo participan, no habiendo nunca eliminados, ni nadie que gane o pierda; el objetivo consiste en alcanzar metas grupales, y para ello cada participante tiene un papel necesario para la realización del juego.

**La comunicación y la interacción amistosa**, porque todos los juegos estructuran procesos de comunicación intragrupo que implican escuchar, dialogar, tomar decisiones, negociar...

**La cooperación**, ya que gran parte de los juegos estimulan una dinámica relacional que conduce a los jugadores a darse ayuda mutuamente para contribuir a un fin común, a una meta de grupo. En estos juegos los objetivos de los jugadores están estrechamente vinculados, de tal manera que cada uno de ellos puede alcanzar sus objetivos sólo si los otros alcanzan los suyos.

**La ficción y creación** porque en muchos juegos se juega a hacer el “como si” de la realidad, como si fuéramos serpientes, tortugas, campanas, ciegos, trenes, máquinas..., así como a combinar estímulos para crear algo nuevo, por ejemplo, unir distintos objetos para crear instrumentos musicales...

**La diversión**, ya que con estos juegos los miembros del grupo se diviertan interactuando de forma positiva, amistosa, constructiva con sus compañeros de grupo. (p.84).

### **2.3. Definiciones de términos**

#### **Aprendizaje**

El “aprendizaje” se refiere a la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, y los seres humanos no podríamos adaptarnos a los cambios si no fuese por este proceso.), asevera que de ahí que es sumamente importante en relación a los estudiantes conectar lo que se ha aprendido con las experiencias y comprensión de la vida cotidiana (REDEM, 2017), (Nguyen, Muilu, Dirin y Alamaki, 2018) citado por (Martínez, 2021, p. 3).

**Aprendizaje cooperativo**

Se trata, básicamente, de un término genérico usado para referirse a un grupo de procedimientos de enseñanza que parten de la organización de la clase en pequeños grupos heterogéneos, donde los estudiantes trabajan conjuntamente para resolver tareas académicas, tratando de optimizar o maximizar su propio aprendizaje y el de los demás integrantes del equipo (Johnson, Johnson y Holubec, 1999; Kagan, 1994; Slavin, 1999), citado por (Iglesias, González y Fernández, 2017, p. 26)

**Cooperación.**

Cooperar es compartir experiencias vitales, significativas, de cualquier índole y naturaleza; es trabajar conjuntamente para lograr metas compartidas, que coincidan tanto en lo individual como en lo colectivo y reporten beneficios al grupo. (Iglesias, González y Fernández, 2017, p. 21).

**Interdependencia positiva**

La interdependencia positiva significa que el aprendizaje no es posible sin la contribución de las personas que integran el grupo. Nadie está en posesión de toda la información. Es imprescindible la contribución del grupo para completar la tarea. El resultado de una tarea depende de la acción de cada componente del equipo. Si alguien no hace su trabajo, el resultado no se consigue o se resiente considerablemente. (Iglesias, González y Fernández, 2017, p. 50).

**Aprendizaje.**

Proceso mediante el cual un sujeto adquiere destrezas o habilidades prácticas, incorpora contenidos informativos o adopta nuevas estrategias de conocimiento y/o acción. En la Educación física escolar se aprende a través de la práctica.

**Grupo**

Conjunto de personas (niños-niñas, jóvenes, adultos) que participan y se relacionan entre sí dentro de una estructura o entorno común y colectivo, como por ejemplo la escuela. Dentro de cada grupo existirá una organización interna, más o menos establecida, y una identidad que los agrupe bajo unas finalidades básicas. (Rojas, 2009, p. 36).

## **Desafíos físicos cooperativos**

Constituyen, situaciones de aprendizaje donde se combinan un determinado reto, a veces incluso con un componente de riesgo subjetivo, con la cooperación necesaria para superarlo. El hecho de que el reto se dirija a la superación de un problema y no, como ocurre en las actividades competitivas, a superar a otras personas, la sencillez de las normas y la novedad que para el alumnado supone este tipo de actividades, favorece la integración de los menos considerados por la Educación Física tradicional, a la vez que no limita las posibilidades del alumnado con mayor habilidad que utiliza sus destrezas, y aquí aparece un elemento fundamental, no sólo en su propio beneficio, sino también para ayudar a sus compañeros. (Fernández & Velázquez, 2005, p. 26).

### **2.4. Formulación de hipótesis**

#### **2.4.1. Hipótesis General**

Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

#### **2.4.2. Hipótesis Específicas**

**HE1:** Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento corporal en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

**HE3:** Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento cognitivo en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

**HE3:** Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento emocional en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

### **2.5. Identificación de variables**

Variable 1: Juegos cooperativos.

Variable 2: Desarrollo del autoconocimiento.

## 2.6. Operacionalización de variables

Variables	Conceptualización	Dimensiones
Juegos cooperativos	<p>Los juegos cooperativos son actividades lúdicas, las cuales demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia grupos en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común, Méndez, Piri y Hernández (2004), citado por (Hernández y Madero, 2007, p. 61), tiene cuatro elementos esenciales para que un juego cooperativo sea satisfactorio: cooperación, aceptación, participación y diversión. Orlick (1997), en (Hernández &amp; Madero, 2007, pág. 61)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cooperación</li> <li>- Aceptación</li> <li>- Participación</li> <li>- Diversión</li> </ul>
Autoconocimiento	<p>Es un proceso de introspección, de sintonía interior que nos permite saber de nosotros: de lo que pensamos, de lo que sentimos, de lo que hacemos. (Cañizares &amp; Delgado, Quiero aprender a conocerme, 2018)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Corporal</li> <li>- Cognitivo</li> <li>- Emocional</li> </ul>

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1. Diseño Metodológico

##### 3.1.1. *Tipo y nivel de investigación*

La presente investigación se realizó en el marco del enfoque cuantitativo, cuyo tipo de investigación es aplicada y corresponde a una investigación explicativa.

##### 3.1.2. *Método de investigación*

###### **Método General**

Para dar respuesta al problema de investigación formulado, se recorrieron una serie de pasos de acuerdo a la naturaleza de la presente propuesta de investigación, así como tomando como referencia el diseño de investigación previamente establecido, en otras palabras, se utilizará un método que “equivale a los pasos o el procedimiento que se utiliza para dar respuesta a una cuestión o problema y describe también el proceso utilizado para obtener la información y analizarla (diseño)” (Navarro, Jiménez, Rappapor, Soledad y Thoilliez 2017 p.14). En consecuencia, el método de investigación será el científico, conisdrada con el “conjunto de procedimientos que permiten abordar un problema de investigación con el fin de lograr unos objetivos de conocimiento determinados” (Yuni y Ariel, 2014, p. 38). Estos procedimcientos como señala Valderrama tendrán

Como principal soporte la observación sobre la base de la observación directa de los hechos, se propone la supuesta explicación a los mismos; es decir se elabora una hipótesis para planear sus experimentos que realiza la experimentación y por último surge la teoría que es la confirmación de la hipótesis. (Valderrama, 2002, p. 23)

###### **Métodos específicos**

Los métodos específicos que se emplearon fueron: Descriptivo, bibliográficos y estadísticos porque el descriptivo busca la precisión, análisis e interpretación de las características de cada variable y sustentada en el comportamiento de las variables, en lo bibliográfico porque toda la información

recopilada fue de los libros y el estadístico porque se empleó para la representación de los datos de estudio.

### **3.1.3. Diseño de investigación**

El diseño que se utilizó en el trabajo de investigación fue el pre experimental con prueba de entrada y prueba de salida, con un solo grupo. Puesto que se realizó una evaluación de la variable dependiente al inicio antes de la aplicación y luego al final de la intervención..

Gráficamente se representa de la siguiente manera:

M = O1 -----X -----O2

M : Muestra (25 estudiantes).

O<sub>1</sub> : Prueba de entrada (V.D.) Desarrollo del Autoconocimiento.

X : Variable Independiente (V.I.) Programa de juegos cooperativos

O<sub>2</sub> : Prueba de salida (V.D.) Desarrollo del Autoconocimiento.

### **3.1.4. Población, Muestra y Muestreo**

#### **Población**

Al respecto, Hernandez (2014) define: A la población como “El conjunto de todas las cosas que concuerdan con determinadas especificaciones”. (p. 174).

La población estuvo conformada por todos los estudiantes de la Institución Educativa 36009 Yananaco - Huancavelica en el 2022.

#### **Muestra**

La muestra de estudios estuvo constituida por 25 estudiantes del Cuarto Grado de la Institución Educativa 36009, Yananaco- Huancavelica.

#### **Muestreo**

La selección de la muestra de estudio se realizó mediante la técnica de muestreo no probabilístico intencional, se apoya en el conocimiento y dominio que tiene el investigador, quién elige la muestra de manera arbitraria, según las características del informante, relevancia y representatividad

que muestra las características de la población, en este sentido, la intención es la determinante para la selección de unidades más representativas. (Arias y Peñaloza, 2013).

### **3.1.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **Técnica**

De acuerdo con Valderrama (2002), “la técnica es el conjunto de reglas y pautas que guían las actividades que realizan los investigadores en cada una de las etapas de la investigación científica”. (p. 192), en este sentido representa, “la forma que emplea el investigador para obtener datos., por lo tanto, determinan el instrumento a emplearse” (Ríos, 2017, p. 111). En este marco, la técnica que se empleó para la recopilación de datos en el trabajo de investigación fue la encuesta.

#### **Instrumento**

En la investigación, “Un instrumento de recolección de datos es una herramienta concreta en la cual el investigador registra datos provenientes de las unidades de análisis” (Ríos, 2017, p. 99).

Tomando como referencia la técnica de recolección de datos que se empleó, el instrumento con la que se recogerá los datos será una prueba objetiva, “que consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, ante los cuales se pide la reacción de los participantes en tres, cinco o siete categorías” (Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, M.P., 2014, p. 238).

La prueba objetiva estuvo constituida de 20 ítems de acuerdo a la variable a medir previamente operacionalizadas, congruente con el problema, objetivos, hipótesis y diseño de investigación.

### **3.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Para el procesamiento de datos se utilizó la técnica de análisis estadístico, descriptivo e inferencial, mediante programa estadístico SPSS V-27, asimismo el análisis de datos se realizó utilizando la prueba estadística no paramétrica Wilcoxon.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1. Presentación de resultados descriptivos

En este capítulo se presenta los resultados del análisis estadístico de los datos recogidos mediante la prueba de entrada y salida, en la muestra del grupo experimental constituido por los estudiantes del 4to. Grado de la Institución Educativa No. 36009 de Yananaco – Huancavelica. En estos resultados se muestran la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del autoconocimiento, a través de las dimensiones de autoconocimiento corporal, cognitivo y emocional.

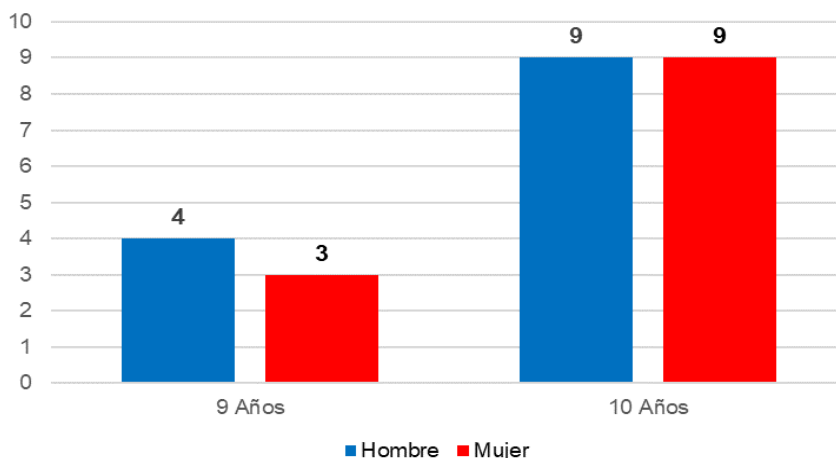
##### 4.1.1. Análisis descriptivo de la muestra de estudios

En relación a muestra en la que se realizó la intervención, en la tabla 1 se puede observar que estuvo constituida por 25 estudiantes, de los cuales 13 de ellos son hombres, mientras 12 estudiantes son mujeres, por otro lado, siete estudiantes tienen una edad que oscila de 9 años y el restante 18 una de 10 años, figura 1.

**Tabla 1:**

*Estudiantes de la muestra de estudios según sexo y edad*

			Sexo		Total
			Hombre	Mujer	
Edad	9	Recuento	4	3	7
		% dentro de Sexo	30,8%	25,0%	28,0%
	10	Recuento	9	9	18
		% dentro de Sexo	69,2%	75,0%	72,0%
Total	Recuento	13	12	25	
	% dentro de Sexo	100,0%	100,0%	100,0%	

**Figura 1:***Muestra de estudios según sexo y edad*

#### **4.1.2. Resultados de la prueba de entrada y salida del autoconocimiento corporal**

En lo que respecta a los resultados de la prueba de entrada y salida del autoconocimiento corporal de los estudiantes del 4to. Grado de la Institución Educativa No. 36009 de Yananaco – Huancavelica, que se representa en la tabla 2 y figura 2, se puede observar que, en la prueba de entrada el 68% de estudiantes que representan a 17 estudiantes de un total de 25 se encuentran en una situación de proceso lo que significa que estos estudiantes están muy cerca de lograr el nivel esperado en el autoconocimiento corporal por lo mismo aún requieren acompañamiento por un periodo de tiempo razonable para lograrlo, por otro lado, el 12,0% que representa a tres estudiantes ya se encuentran en un nivel de logro esperado, lo que significa de estos estudiantes ya demuestran un autoconocimiento corporal satisfactorio, sin embargo el 20,0% que representa a cinco estudiantes se encuentran en un nivel de inicio, lo que evidencia que este grupo de estudiantes muestran un autoconocimiento corporal mínimo por lo que necesitan mayor tiempo de acompañamiento e intervención. En lo que respecta a los resultados de la prueba de salida, 17 estudiantes que representa al 68,0% del total de 25 han logrado alcanzar un nivel esperado y el restante ocho equivalentes al 32,0% lograron alcanzar un nivel de logro destacado lo que evidencia que estos estudiantes alcanzaron un nivel superior en el autoconocimiento

corporal. En general, la implementación o práctica de los juegos cooperativos han influido positivamente en el desarrollo del autoconocimiento corporal.

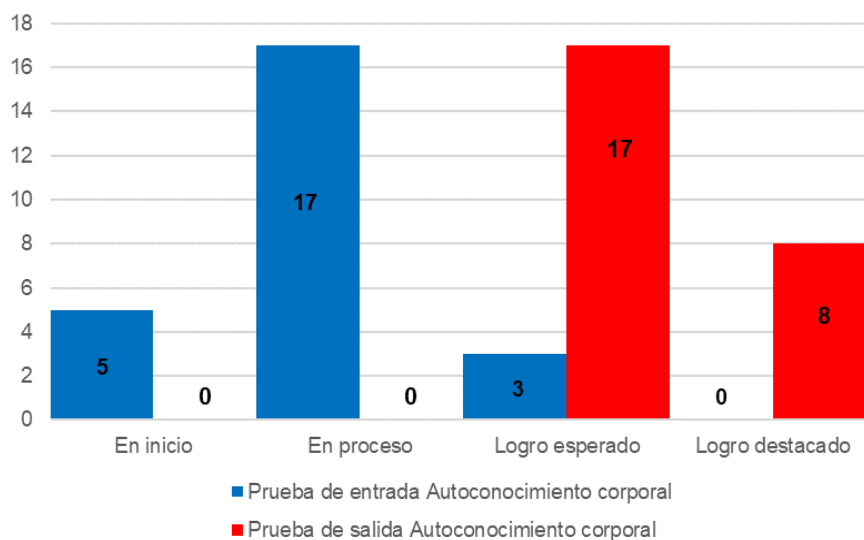
**Tabla 2:**

*Prueba de entrada y salida del autoconocimiento corporal*

			Prueba de salida Autoconocimiento corporal		Total
			Logro esperado	Logro destacado	
Prueba de entrada Autoconocimiento corporal	En inicio	Recuento	5	0	5
		%	29,4%	0,0%	20,0%
	En proceso	Recuento	12	5	17
		%	70,6%	62,5%	68,0%
	Logro esperado	Recuento	0	3	3
		%	0,0%	37,5%	12,0%
Total	Recuento	17	8	25	
	%	100,0%	100,0%	100,0%	

**Figura 2:**

*Prueba de entrada y salida del autoconocimiento corporal*



#### **4.1.3. Resultados de la prueba de entrada y salida del autoconocimiento cognitivo**

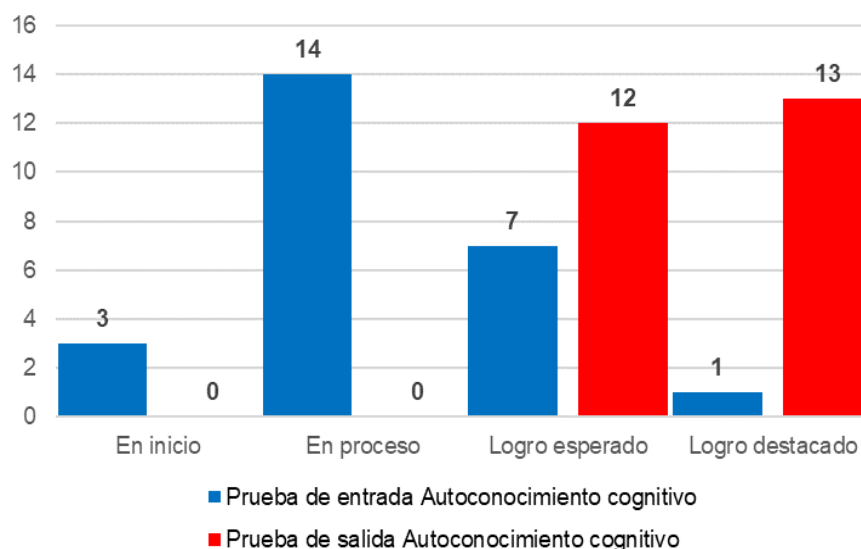
En lo que respecta a los resultados de la prueba de entrada y salida del autoconocimiento cognitivo de los estudiantes del 4to. Grado de la Institución Educativa N°36009 de Yananaco – Huancavelica, que se representa en la tabla 3 y figura 3, se puede observar que, en la prueba de entrada

el 56,0% de estudiantes que representan a 14 de un total de 25 se encuentran en un nivel de logro de proceso lo que significa que estos estudiantes están muy cerca de lograr el nivel esperado en el autoconocimiento cognitivo, por lo mismo aún requieren acompañamiento por un periodo de tiempo razonable, por otro lado, el 28,0% que representa a siete estudiantes ya se encuentran en un nivel de logro esperado, lo que significa de estos estudiantes ya demuestran un autoconocimiento cognitivo satisfactorio, asimismo el 4,0% que representa a un estudiante está en un nivel de autoconocimiento cognitivo destacado lo que refleja que este estudiante alcanzó un nivel superior en el autoconocimiento cognitivo, sin embargo el 12,0% que representa a tres estudiantes se encuentran aún en un nivel de inicio, lo que evidencia que este grupo de estudiantes muestran un autoconocimiento cognitivo mínimo por lo que necesitan mayor tiempo de acompañamiento e intervención. En lo que respecta a los resultados de la prueba de salida, 12 estudiantes que representa al 48,0% del total de 25 han logrado alcanzar un nivel esperado y el restante 13 equivalentes al 52,0% lograron alcanzar un nivel de destacado lo que evidencia que estos estudiantes alcanzaron un nivel superior en el autoconocimiento corporal. Estos resultados demuestran claramente, que la implementación o práctica de los juegos cooperativos han influido positivamente en el desarrollo del autoconocimiento cognitivo.

**Tabla 3:**

*Resultados de la prueba de entrada y salida del autoconocimiento cognitivo*

			Prueba de salida Autoconocimiento cognitivo		Total
			Logro esperado	Logro destacado	
Prueba de entrada Autoconocimiento cognitivo	En inicio	Recuento	3	0	3
		%	25,0%	0,0%	12,0%
	En proceso	Recuento	9	5	14
		%	75,0%	38,5%	56,0%
	Logro esperado	Recuento	0	7	7
		%	0,0%	53,8%	28,0%
	Logro destacado	Recuento	0	1	1
		%	0,0%	7,7%	4,0%
	Total	Recuento	12	13	25
		%	100,0%	100,0%	100,0%

**Figura 3:***Prueba de entrada y salida del autoconocimiento cognitivo*

#### **4.1.4. Resultados de la prueba de entrada y salida del autoconocimiento emocional**

Ahora, en relación a los resultados de la prueba de entrada y salida del autoconocimiento emocional de los estudiantes del 4to. Grado de la Institución Educativa No. 36009 de Yananaco – Huancavelica, que se representa en la tabla 4 y figura 4, se puede observar que, en la prueba de entrada el 56,0% de estudiantes que representan a 14 de un total de 25 se encuentran en un nivel de logro de proceso lo que significa que estos estudiantes están muy cerca de lograr el nivel esperado en el autoconocimiento emocional, por lo mismo aún requieren acompañamiento por un periodo de tiempo razonable, por otro lado, el 28,0% que representa a siete estudiantes ya se encuentran en un nivel de logro esperado, lo que significa de estos estudiantes ya demuestran un autoconocimiento cognitivo satisfactorio, sin embargo el 16,0% que representa a cuatro estudiantes se encuentran aún en un nivel de inicio, lo que evidencia que este grupo de estudiantes muestran un autoconocimiento emocional mínimo por lo que necesitan mayor tiempo de acompañamiento e intervención. En lo que respecta a los resultados de la prueba de salida, 12 estudiantes que representa al 48,0% del total de 25 han logrado alcanzar un nivel esperado y el restante 13 equivalentes al 52,0% lograron alcanzar un nivel destacado lo que evidencia que estos estudiantes alcanzaron un nivel superior en el autoconocimiento emocional.

Estos resultados también demuestran claramente, que la implementación o práctica de los juegos cooperativos han influido positivamente en el desarrollo del autoconocimiento emocional.

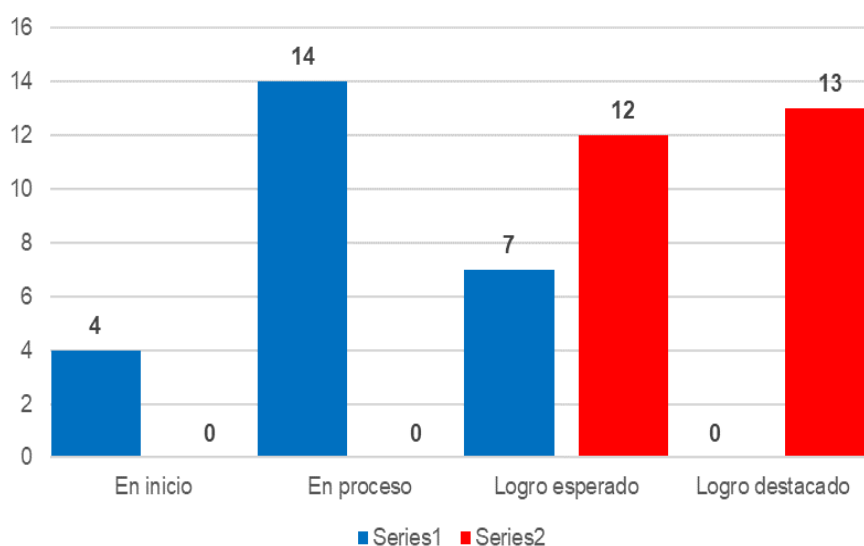
**Tabla 4:**

*Prueba de entrada y salida del autoconocimiento emocional*

		Prueba de salida Autoconocimiento emocional		Total	
		Logro esperado	Logro destacado		
Prueba de entrada Autoconocimiento emocional	En inicio	Recuento	4	0	4
		%	33,3%	0,0%	16,0%
	En proceso	Recuento	7	7	14
		%	58,3%	53,8%	56,0%
	Logro esperado	Recuento	1	6	7
		%	8,3%	46,2%	28,0%
Total	Recuento	12	13	25	
	%	100,0%	100,0%	100,0%	

**Figura 4:**

*Prueba de entrada y salida del autoconocimiento emocional*



#### **4.1.5. Resultados de la prueba de entrada y salida del autoconocimiento emocional**

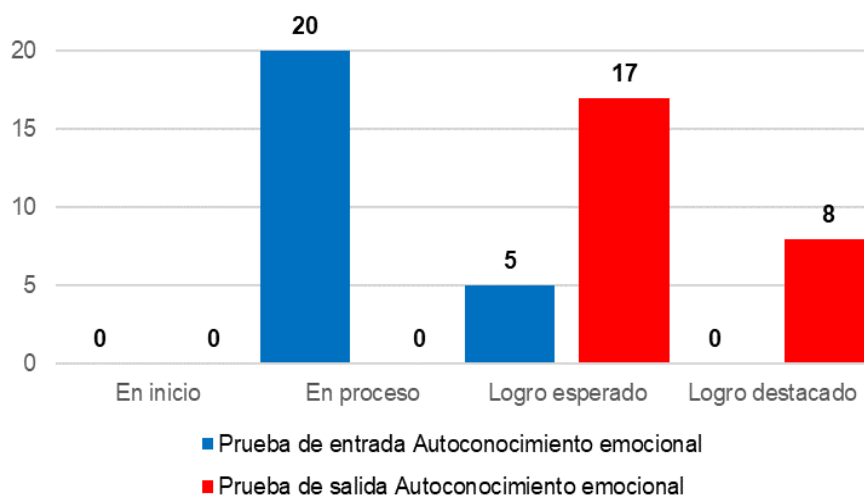
Finalmente, en lo concerniente a los resultados de la prueba de entrada y salida de la variable dependiente autoconocimiento de los estudiantes del 4to. Grado de la Institución Educativa No. 36009

de Yananaco – Huancavelica, que se representa en la tabla 5 y figura 5, se puede observar que, en la prueba de entrada el 80,0% de estudiantes que representan a 20 de un total de 25 se encuentran en un nivel de logro de proceso lo que significa que estos estudiantes están muy cerca de lograr el nivel esperado en el autoconocimiento general, por lo mismo aún requieren acompañamiento por un periodo de tiempo razonable y el restante 20,0% que representa a cinco estudiantes ya se encuentran en un nivel de logro esperado, lo que significa de estos estudiantes ya demuestran un autoconocimiento satisfactorio. En lo que respecta a los resultados de la prueba de salida, 17 estudiantes equivalente al 68,0% del total de 25 han logrado alcanzar un nivel esperado y el restante ocho equivalentes al 32,0% lograron alcanzar un nivel destacado lo que evidencia que estos estudiantes alcanzaron un nivel superior en el autoconocimiento. Estos resultados, evidencian las diferencias en porcentajes y número de estudiantes que hay mejora en cuanto al autoconocimiento del estudiante lo que permite afirmar que la aplicación práctica de los juegos cooperativos ejerce influencia positiva en el desarrollo del autoconocimiento en general.

**Tabla 5:**

*Prueba de entrada y salida del autoconocimiento*

			Prueba de salida Autoconocimiento		Total
			Logro esperado	Logro destacado	
Prueba de entrada Autoconocimiento	En proceso	Recuento	16	4	20
		%	94,1%	50,0%	80,0%
	Logro esperado	Recuento	1	4	5
		%	5,9%	50,0%	20,0%
Total	Recuento	17	8	25	
	%	100,0%	100,0%	100,0%	

**Figura 5:***Prueba de entrada y salida del autoconocimiento*

#### 4.2. Análisis estadístico inferencial y comprobación de hipótesis

En esta parte del trabajo se presenta los resultados del análisis estadístico inferencial y la comprobación de las hipótesis de investigación planteadas mediante los resultados de las pruebas estadísticas de los datos de la prueba de entrada y salida recogidas en la muestra del grupo experimental constituido por los estudiantes del 4to. Grado de la Institución Educativa No. 36009 de Yananaco – Huancavelica.

Para la comprobación de las hipótesis se ha tenido en cuenta el siguiente procedimiento:

1. Planteamiento de la  $H_0$  (Hipótesis nula) y la  $H_a$  (Hipótesis alterna),
2. Determinación del nivel de significancia equivalente a 0,05 o igual 5%,
3. Determinación de la prueba estadística, para lo cual se ha sometido a los datos a una prueba de normalidad mediante el estadístico Shapiro-Wilk (< de 50 datos), a través del cual se ha determinado hacer uso de la prueba estadística no paramétrica del t de Wilcoxon.
4. Obtención del P-valor y comparación con valor de significancia
5. Toma de decisión.
6. Planteamiento de conclusiones.

#### 4.2.1. Resultados de comprobación de la hipótesis específica 1, dimensión autoconocimiento corporal

##### Planteamiento de hipótesis

##### Hipótesis específica 1

**Ho:** Los juegos cooperativos no influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento corporal en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

**Ha:** Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento corporal en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

##### Prueba de normalidad

##### Tabla 6:

*Prueba de normalidad de datos de autoconocimiento corporal*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Prueba Entrada/Autoconocimiento corporal	,925	25	,067
Prueba Salida/Autoconocimiento corporal	,799	25	,000
Diferencia/Autoconocimiento corporal	,903	25	,021

La tabla 6, muestra el resultado de la prueba de normalidad de los datos de la primera dimensión autoconocimiento corporal, donde podemos notar que el p-valor o Sig. Tanto en la prueba de entrada, salida y la diferencia es menor que valor de significancia 0,05, lo que significa que se rechaza la Ho y se acepta la Ha, concluyéndose que los datos de la dimensión autoconocimiento corporal no tienen una orientación normal por la que se elige la prueba no paramétrica alterna t de Wilcoxon, para realizar la comprobación de hipótesis.

## Resultado de la prueba estadística no paramétrica Wilcoxon

**Tabla 7:**

*Resumen de contraste de hipótesis de autoconocimiento corporal*

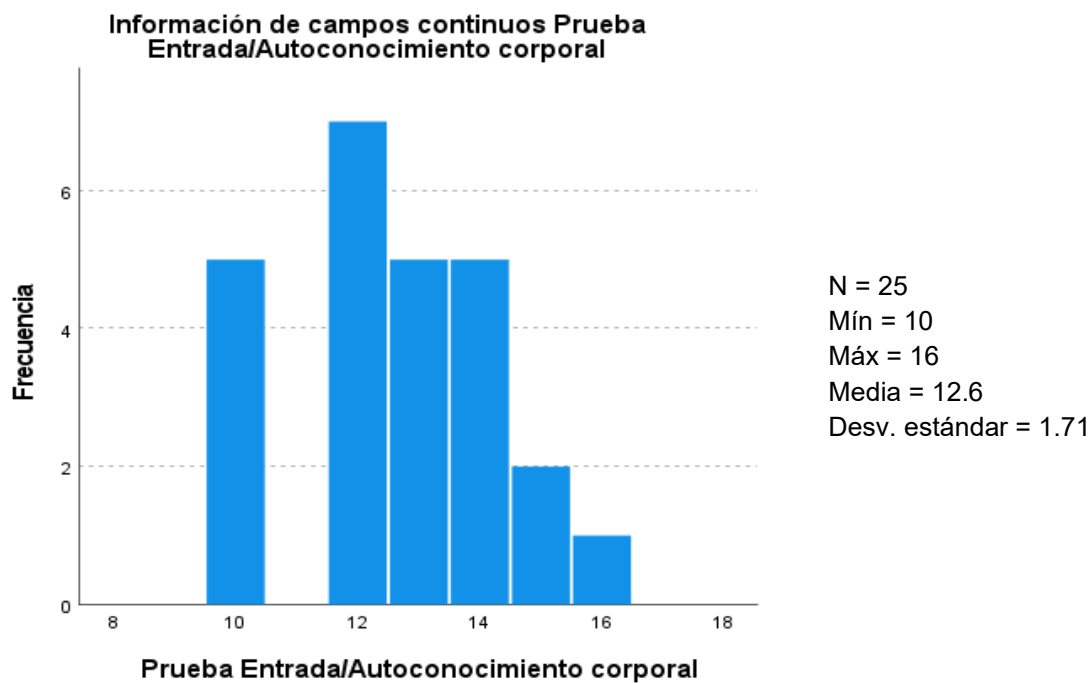
	Hipótesis nula	Prueba	Sig. <sup>a,b</sup>	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Prueba Entrada/Autoconocimiento corporal y Prueba Salida/Autoconocimiento corporal es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.

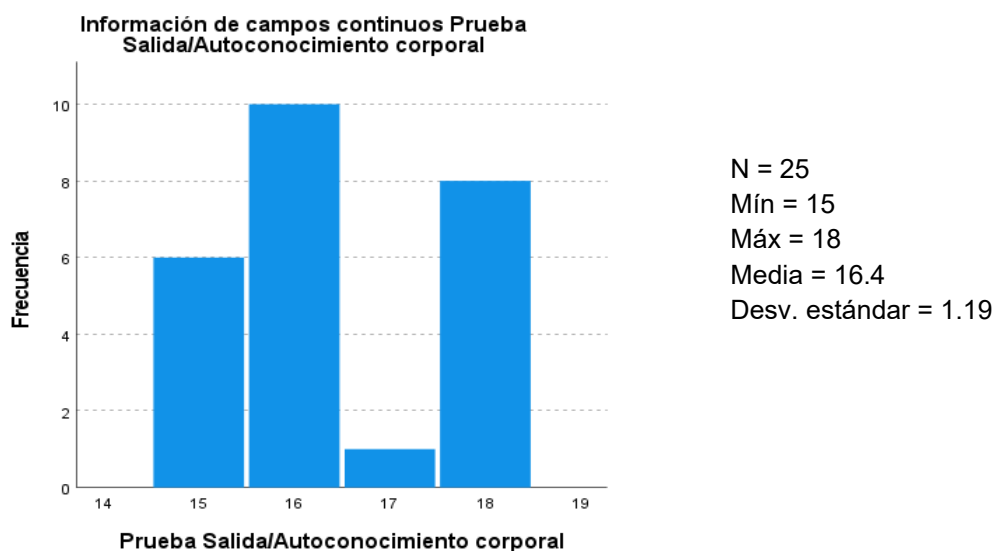
a. El nivel de significación es de ,050.

b. Se muestra la significancia asintótica.

**Figura 6:**

*Prueba de entrada del autoconocimiento corporal*



**Figura 7:***Prueba de salida del autoconocimiento corporal*

En relación a la comprobación de la primera hipótesis específica, la tabla 7 muestra que el valor de Sig., o P-valor es igual a ,000, menor que el valor de significancia que es igual a 0.05, por otro lado, en las figuras 6 y 7, se muestran las medias de las pruebas de entrada equivalente a 12,6 y de salida igual 16.4, donde se observa que existe una diferencia de 3.8 puntos. La comparación del P-valor y  $\alpha$ , indica que el P-valor es  $<$  que  $\alpha$  0,05, por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Al rechazar la  $H_0$ , se concluye que los juegos cooperativos si influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento corporal en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022. Por otro lado, la comparación de las medias de la prueba de entrada y salida, permite también concluir que existen un desarrollo significativo lo que corrobora que juegos cooperativos si influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento corporal.

#### **4.2.2. Resultados de comprobación de la hipótesis específica 2, dimensión autoconocimiento cognitivo**

##### **Planteamiento de hipótesis**

##### **Hipótesis específica 2**

**Ho:** Los juegos cooperativos no influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento cognitivo en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

**Ha:** Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento cognitivo en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

### Prueba de normalidad

**Tabla 8:**

*Prueba de normalidad de datos de autoconocimiento cognitivo*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Prueba Entrada/Autoconocimiento cognitivo	,937	25	,125
Prueba Salida/Autoconocimiento cognitivo	,865	25	,003
Diferencia/Autoconocimiento cognitivo	,933	25	,104

La tabla 7, muestra el resultado de la prueba de normalidad de los datos de la segunda dimensión autoconocimiento cognitiva, donde podemos notar que el p-valor o Sig., tanto en la prueba de entrada, salida y la diferencia es menor que valor de significancia 0,05, lo que significa que se rechaza la Ho y se acepta la Ha, concluyéndose que los datos de la dimensión autoconocimiento cognitiva no tienen una orientación normal por la que se elige la prueba no paramétrica alterna t de Wilcoxon, para realizar la comprobación de hipótesis.

### Resultado de la prueba estadística no paramétrica Wilcoxon

**Tabla 9:**

*Resumen de contraste de hipótesis de autoconocimiento cognitivo*

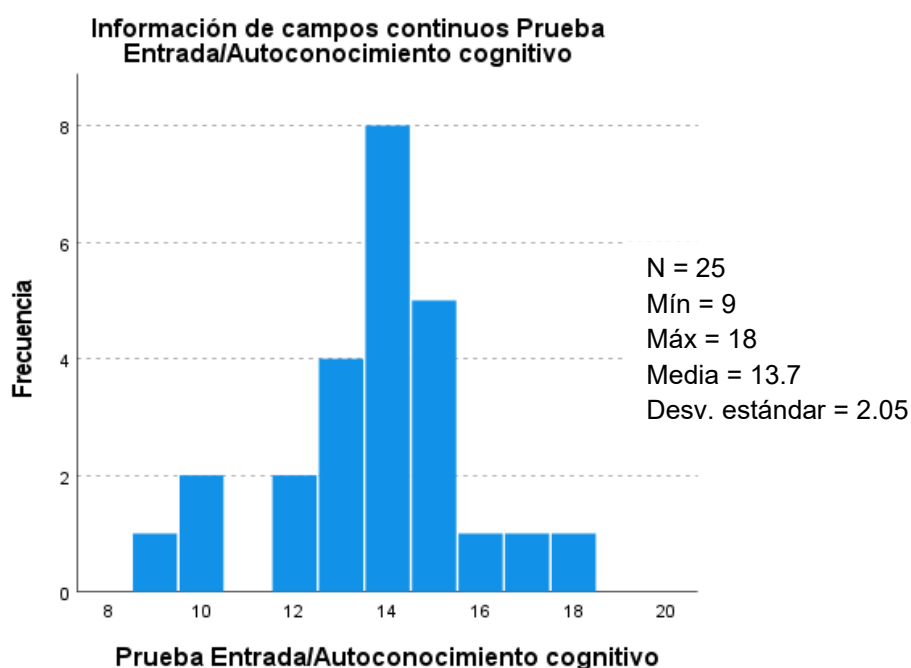
Hipótesis nula	Prueba	Sig. <sup>a,b</sup>	Decisión
La mediana de diferencias entre Prueba Entrada/Autoconocimiento cognitivo y Prueba Salida/Autoconocimiento cognitivo es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.

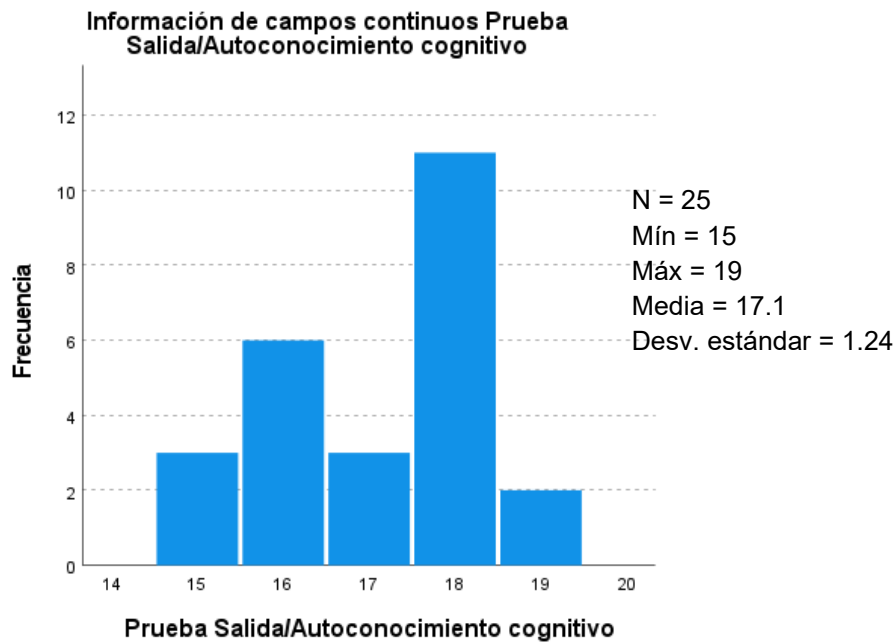
- a. El nivel de significación es de ,050.  
b. Se muestra la significancia asintótica.

En relación a la comprobación de la segunda hipótesis específica, la tabla 9 muestra que el valor de Sig., o P-valor es igual a ,000, menor que el valor de significancia que es igual a 0.05, por otro lado, en las figuras 8 y 9, se muestran las medias de las pruebas de entrada equivalente a 13.7 y de salida igual 17.1, donde se observa que existe una diferencia de 3.4 puntos. La comparación del P-valor y  $\alpha$ , indica que el P-valor es  $<$  que  $\alpha$  0,05, por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Al rechazar la  $H_0$ , se concluye que los juegos cooperativos sí influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento cognitivo en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022. Por otro lado, la comparación de las medias de la prueba de entrada y salida, permite también concluir que existen un desarrollo significativo, lo que corrobora que juegos cooperativos sí influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento cognitivo.

### Figura 8:

*Prueba de entrada del autoconocimiento cognitivo*



**Figura 9:***Prueba de salida del autoconocimiento cognitivo*

#### **4.2.3. Resultados de comprobación de la hipótesis específica 3, dimensión autoconocimiento emocional**

##### **Planteamiento de hipótesis**

##### **Hipótesis específica 3**

**Ho:** Los juegos cooperativos no influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento emocional en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

**Ha:** Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento emocional en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

##### **Prueba de normalidad**

**Tabla 10:***Prueba de normalidad de datos del autoconocimiento emocional*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	GI	Sig.
Prueba Entrada/Autoconocimiento emocional	,890	25	,011
Prueba Salida/Autoconocimiento emocional	,753	25	,000
Diferencia/Autoconocimiento emocional	,901	25	,020

a. Corrección de significación de Lilliefors

La tabla 10, muestra el resultado de la prueba de normalidad de los datos de la tercera dimensión autoconocimiento emocional, donde podemos notar que el p-valor o Sig., tanto en la prueba de entrada, salida y la diferencia es menor que valor de significancia 0,05, lo que significa que se rechaza la  $H_0$  y se acepta la  $H_a$ , concluyéndose que los datos de la dimensión autoconocimiento emocional no tienen una orientación normal por la que se elige la prueba no paramétrica alterna t de Wilcoxon, para realizar la comprobación de hipótesis.

**Tabla 11:***Resumen de contrastes de hipótesis de la dimensión autoconocimiento emocional*

Hipótesis nula	Prueba	Sig. <sup>a,b</sup>	Decisión
La mediana de diferencias entre Prueba Entrada/Autoconocimiento emocional y Prueba Salida/Autoconocimiento emocional es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.
b. El nivel de significación es de ,050.			
c. Se muestra la significancia asintótica.			

Referente a la comprobación de la tercera hipótesis específica, la tabla 11 muestra que el valor de Sig., o P-valor es igual a ,000, menor que el valor de significancia que es igual a 0.05, por otro lado, en las figuras 10 y 11, se muestran las medias de las pruebas de entrada equivalente a 13.6 y de salida igual 17.0, donde se observa que existe una diferencia de 3.4 puntos. La comparación del P-valor y  $\alpha$ , indica

que el P-valor es  $< \alpha 0,05$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Al rechazar la  $H_0$ , se concluye que los juegos cooperativos sí influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento emocional en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022. Por otro lado, la comparación de las medias de la prueba de entrada y salida, permite también concluir que existen un desarrollo significativo, lo que corrobora que juegos cooperativos sí influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento emocional.

**Figura 10:**

*Prueba de entrada del autoconocimiento emocional*

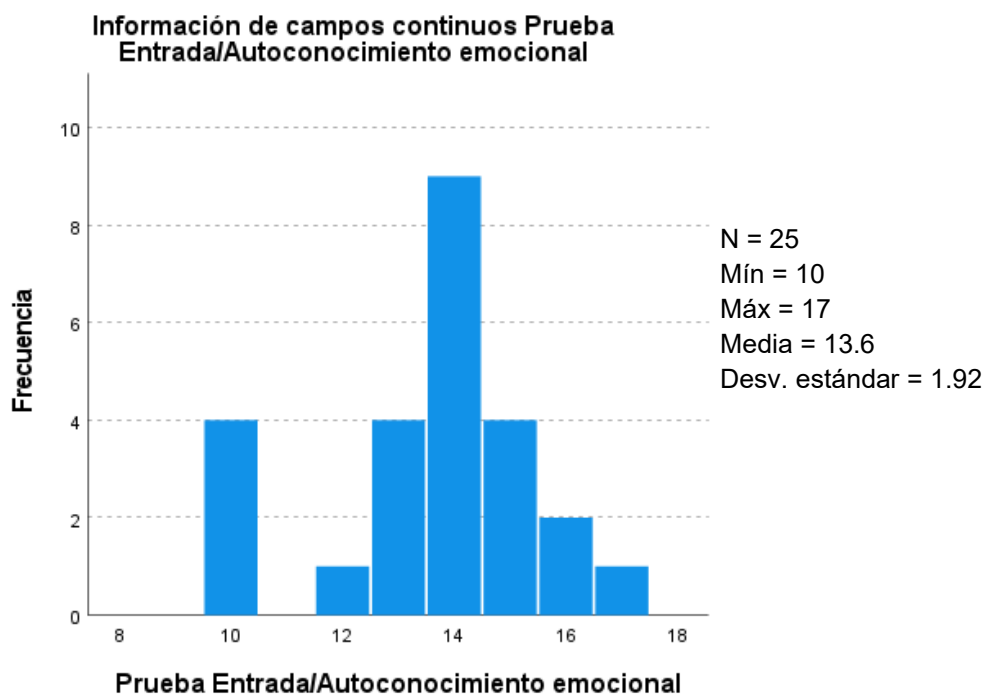
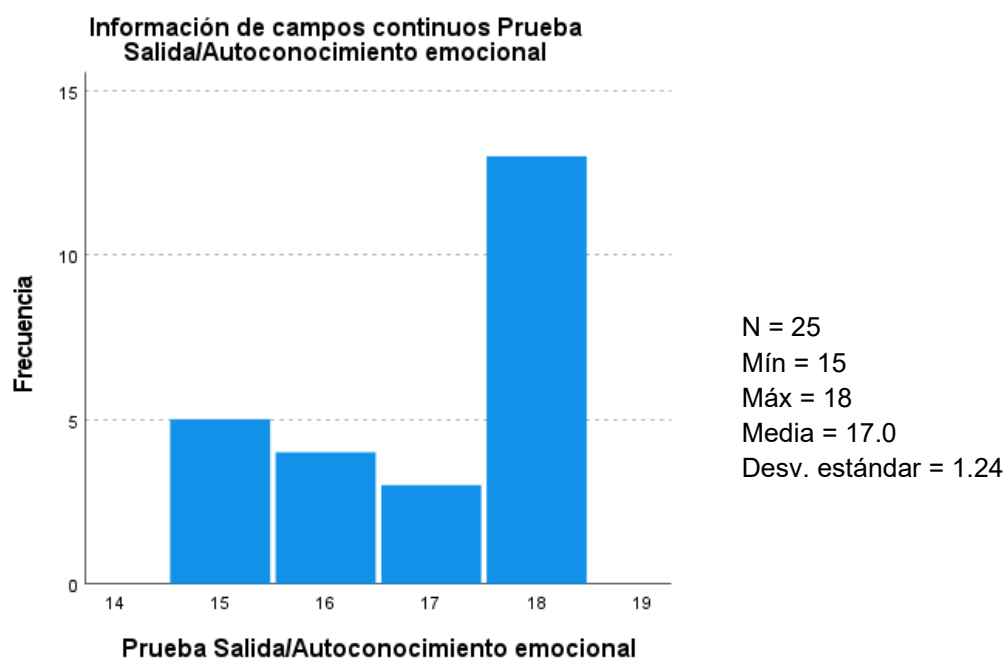


Figura 11:

*Prueba de salida del autoconocimiento emocional*



#### 4.2.4. Resultados de comprobación de la hipótesis general, autoconocimiento

##### Planteamiento de hipótesis

##### Hipótesis general

**Ho:** Los juegos cooperativos no influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

**Ha:** Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.

##### Prueba de normalidad

**Tabla 12:**

*Prueba de normalidad de datos de la variable dependiente autoconocimiento*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Prueba de entrada Autoconocimiento	,955	25	,322
Prueba de salida Autoconocimiento	,966	25	,540
Diferencia Autoconocimiento	,856	25	,002

## a. Corrección de significación de Lilliefors

La tabla 12, muestra el resultado de la prueba de normalidad de los datos de la variable dependiente autoconocimiento, donde podemos notar que el p-valor o Sig., tanto en la prueba de entrada y la diferencia es menor que valor de significancia 0,05, mientras que los datos de la prueba de salida es igual a 0,540 > que  $\alpha$ , lo que significa que no cumplen con la prueba de normalidad, por lo que se rechaza la  $H_0$  y se acepta la  $H_a$ , concluyéndose que los datos de la variable dependiente autoconocimiento no tienen una orientación normal por la que se elige la prueba no paramétrica alterna t de Wilcoxon, para realizar la comprobación de hipótesis.

**Tabla 13:***Resumen de contrastes de hipótesis de la variable dependiente autoconocimiento*

	Hipótesis nula	Prueba	Sig. <sup>a,b</sup>	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Prueba de entrada Autoconocimiento y Prueba de salida Autoconocimiento es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.

a. El nivel de significación es de ,050.

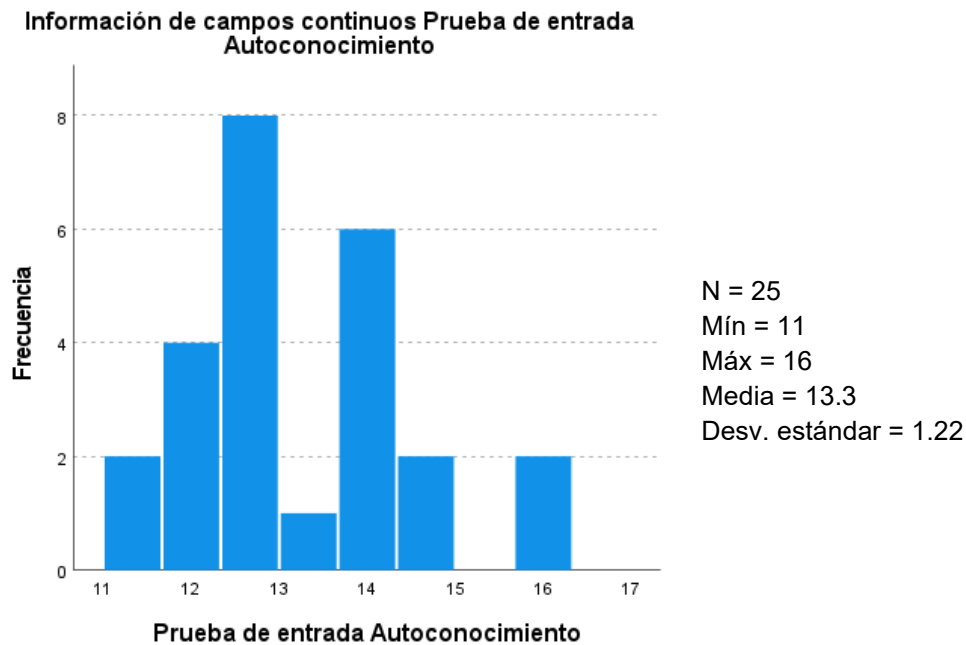
b. Se muestra la significancia asintótica.

Finalmente, referente a la comprobación de la hipótesis de la variable dependiente, la tabla 13 muestra que el valor de Sig., o P-valor es igual a ,000, menor que el valor de significancia que es igual a 0.05, por otro lado, en las figuras 8 y 9, se muestran las medias de las pruebas de entrada equivalente a 13.3 y de salida igual 16.8, donde se observa que existe una diferencia de 3.5 puntos. La comparación del P-valor y  $\alpha$ , indica que el P-valor es < que  $\alpha$  0,05, por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Al rechazar la  $H_0$ , se concluye que los juegos cooperativos si influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022. Por otro lado, la comparación de las

medias de la prueba de entrada y salida, permite también concluir que existen un desarrollo significativo, lo que corrobora que juegos cooperativos si influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento.

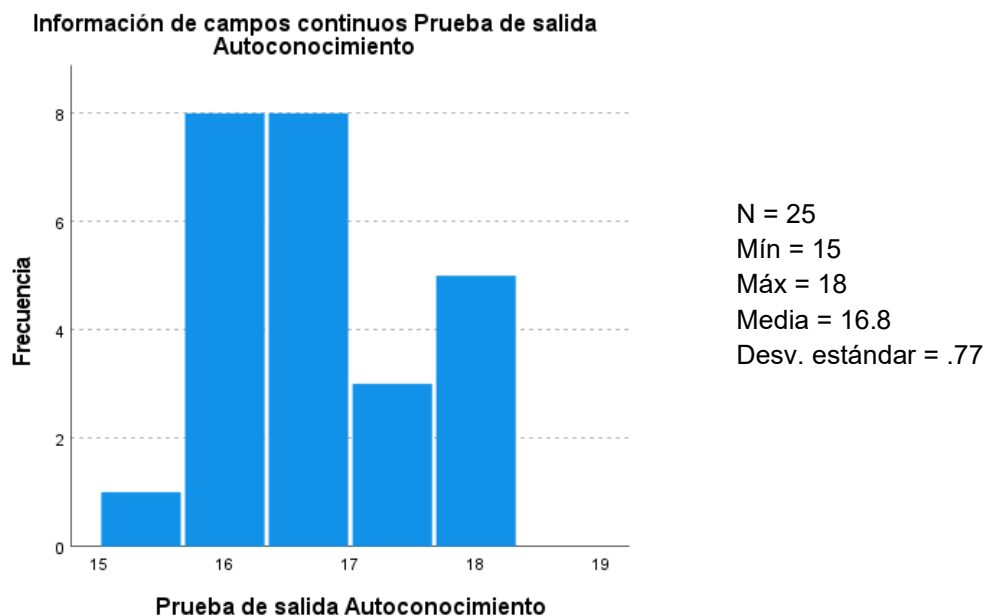
**Figura 12:**

*Prueba de entrada de la variable dependiente autoconocimiento*



**Figura 13:**

*Prueba de salida de la variable dependiente autoconocimiento*



## Discusión

El trabajo de investigación realizado ha implicado la aplicación de una propuesta de un Programa de Juego cooperativo en un grupo experimental de 25 estudiantes del cuarto grado B de educación primaria en la Institución Educativa 36009 de Huancavelica con el propósito de desarrollar el autoconocimiento en las dimensiones corporales, cognitivas y emocionales. Una investigación aplicada, nivel explicativo en la se aplicó el diseño preexperimental compuesto de grupo experimental relacional en la comprobación de la hipótesis de la variable dependiente planteada, la tabla 13 se ha encontrado que el valor de Sig., o P-valor es igual a ,000, menor que el valor de significancia que es igual a 0.05, por otro lado, las medias de las pruebas de entrada equivalente a 13.3 y de salida igual 16.8, donde se observa que existe una diferencia de 3.5 puntos (figuras 8 y 9). La comparación del P-valor y  $\alpha$ , indica que el P-valor es < que  $\alpha$  0,05, por lo que se rechazó la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se aceptó la hipótesis alterna ( $H_a$ ). A partir de estos resultados se concluyó que la aplicación de los juegos cooperativos influye significativamente en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022. Asimismo, la comparación de las medias de la prueba de entrada y salida, también corrobora que juegos cooperativos si influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento.

Efectivamente, los resultados de la prueba de entrada y salida de la variable dependiente autoconocimiento de los estudiantes del 4to. Grado de la Institución Educativa No. 36009 de Yananaco – Huancavelica, (tabla 5 y figura 5), señalan que, en la prueba de entrada el 80,0% de estudiantes que representan a 20 de un total de 25 se encuentran en un nivel de logro de proceso lo que significa que estos estudiantes están muy cerca de lograr el nivel esperado en el autoconocimiento general, por lo mismo aún requieren acompañamiento por un periodo de tiempo razonable y el restante 20,0% que representa a cinco estudiantes ya se encuentran en un nivel de logro esperado, lo que significa de estos estudiantes ya demuestran un autoconocimiento satisfactorio. En lo que respecta a los resultados de la

prueba de salida, 17 estudiantes equivalente al 68,0% del total de 25 han logrado alcanzar un nivel esperado y el restante ocho equivalentes al 32,0% lograron alcanzar un nivel destacado lo que evidencia que estos estudiantes alcanzaron un nivel superior en el autoconocimiento. Estos resultados, evidencian las diferencias en porcentajes y número de estudiantes que hay mejora en cuanto al autoconocimiento del estudiante lo que permite afirmar que la aplicación práctica de los juegos cooperativos ejerce influencia positiva en el desarrollo del autoconocimiento en general.

## Conclusiones

1. El análisis e interpretación de los resultados estadísticos referidos al objetivo general manifiestan que el p-valor es  $< \alpha 0,05$ , por lo que se rechazó la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se aceptó la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Al rechazar la  $H_0$ , se concluye que los juegos cooperativos sí influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica. Por otro lado, la diferencia de las medias igual a 3.5 puntos evidencia el desarrollo significativo del autoconocimiento. En general, la aplicación de los juegos cooperativos en las clases de educación física ha permitido desarrollar el autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco, Huancavelica.
2. En relación al primer objetivo específico, el análisis e interpretación de los resultados estadísticos (tabla 7) se encontró que el p-valor es igual a 0,000, menor que el valor de significancia que es igual a 0.05, asimismo las medias de las pruebas tienen una diferencia de 3.8 puntos (figuras 6 y 7), lo que permite concluir que los juegos cooperativos sí influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento corporal en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica. En cuanto a la diferencia de las medias evidencia el desarrollo significativo del autoconocimiento corporal. En general, la aplicación de los juegos cooperativos en las clases de educación física ha permitido desarrollar el autoconocimiento corporal en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco, Huancavelica.
3. En relación al segundo objetivo específico, el análisis e interpretación de los resultados estadísticos (tabla 9) se encontró que el p-valor es igual a 0,000, menor que el valor de significancia que es igual a 0.05, asimismo las medias de las pruebas tienen una diferencia de 3.4 puntos (figuras 8 y 9), lo que permite concluir que los juegos cooperativos sí influyen significativamente en el desarrollo del

autoconocimiento cognitiva en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica. En cuanto a la diferencia de las medias evidencia el desarrollo significativo del autoconocimiento cognitivo. En general, la aplicación de los juegos cooperativos en las clases de educación física ha permitido desarrollar el autoconocimiento cognitivo en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco, Huancavelica.

4. Finalmente en referencia al tercer objetivo específico, el análisis e interpretación de los resultados estadísticos (tabla 11) se encontró que el p-valor es igual a 0,000, menor que el valor de significancia que es igual a 0.05, asimismo las medias de las pruebas tienen una diferencia de 3.4 puntos (figuras 9 y 10), lo que permite concluir que los juegos cooperativos sí influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento emocional en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica. En cuanto a la diferencia de las medias evidencia el desarrollo significativo del autoconocimiento cognitivo. En general, la aplicación de los juegos cooperativos en las clases de educación física ha permitido desarrollar el autoconocimiento emocional en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco, Huancavelica.

### Recomendaciones

1. Considerando que el autoconocimiento corporal está referida a la imagen externa e interna del aspecto físico o corporal de uno mismo, es necesario de los docentes de la institución educativa 36009 realicen un trabajo interdisciplinar para incorporar contenidos al desarrollo curricular incorporando el concepto de corporeidad que implique tener mayor autoconocimiento del cuerpo a partir de todas sus dimensiones. Que se deben ser construir de las edades más tempranas con ayuda los padres y/o otras personas.
2. Es necesario que los docentes de educación física de la Institución Educativa 36009, incorporen en su programación curricular y desarrollo de experiencias de aprendizaje actividades que permitan profundizar el conocimiento sobre la dimensión cognitiva del autoconocimiento, que coadyuve al desarrollar mayor orientar de la capacidad intelectual hacia la excelencia, ejercitando y adiestrando los procesos mentales para conseguir afrontar los retos y situaciones a las que se enfrenten los estudiantes.
3. Por último, los docentes de educación física de la institución educativa 36009, a través de las competencias sociomotrices deben abarcar en las clases de educación física competencias intra e interpersonales que permitan desarrollar habilidades que permiten a los estudiantes relacionarse con ellos mismos y con los demás, así mismo les ayuden a autorregular o manejar sus emociones y comprender las emociones de otros, para ello deben continuar implementando los juegos cooperativos y los juegos de iniciación deportiva.

## Referencias bibliográficas

- Agreda, K., & Valladares, G. (2021). *El juego cooperativo como estrategia lúdico-pedagógica, diseñada para el mejoramiento de la convivencia escolar en el grado octavo A de la Institución Educativa Técnica Industrial José Castillo Bolívar*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo. Obtenido de <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/17776/AGREDA%20AURORA-VALLADARES%20AVALOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, S. A., & Peñaloza, M. L. (2013). *Muestreo. Enfoque ilustrado para investigar*. Venezuela: Universidad de Los Andes.
- Arteaga, M. (2021). *Juegos Cooperativos en el Entorno Natural en Educación Infantil*. Cádiz: Universidad de Cádiz UCA.
- Bandulá, J. (2004). *Juegos Motrices Cooperativos*. Barcelona: Editor Service, S.L.
- Bennett, M. (2008). *Autoconocimiento*. Valencia: Integralia la casa natural, S.L.
- Cabrera, F., Céspedes, N., Rocha, Y., & Bernardes, T. (2015). *Debate sobre Calidad Educativa: "Miradas desde la Educación Popular"*. Lima: CEAAL.
- Cañizares, O., & Delgado, D. (2018). *Quiero aprender a conocerme*. Bilbao: Desclée DE Brouwer.
- Cañizares, O., & Delgado, D. (2018). *Quiero aprender a conocerme*. Bilbao: © Editorial Desclée de Brouwer S.A.,.
- Chernicoff, L. y. (2018). Autoconocimiento: una mirada hacia nuestro universo interno. *DIDAC*, 29-37. Obtenido de <https://biblat.unam.mx/es/revista/didac/articulo/autoconocimiento-una-mirada-hacia-nuestro-universo-interno>
- Choccehuanca, T. Z., & Quispe, A. (2022). *Juegos Cooperativos en el Desarrollo de la Inteligencia Emocional en Niños y Niñas 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular John Nash de Juliaca, 2022*. Moquegua: Universidad José Carlos Mariategui. Obtenido de

[http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1285/Yanett-Alipio\\_tesis\\_titulo\\_2022.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1285/Yanett-Alipio_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

- Cuastumal, J. E., & Pastrana, A. (2018). *Los juegos cooperativos como estrategia metodológica que contribuyen al desarrollo de la interacción social en los niños del grado 402 del Instituto Técnico Distrital República de Guatemala*. Bogotá: Universidad Libre de Colombia. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15806/Juegos%20Cooperativos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Elizondo, Y., & Solano, K. (2019). *El juego cooperativo como herramienta pedagógica para fortalecer las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Los Ositos*. Costa Rica: Universidad Nacional de Costa Rica.
- Fernández, J., & Velázquez, C. (2005). *Desafíos Físicos Cooperativos. Retos sin competición para las clases de Educación Física*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L. .
- Gallardo, J. A., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51.
- Garaigordobil, M., & Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. España: Centro de Investigación y Documentación Educativa CIDE.
- Gutiérrez, M. Y., & Pérez, P. (2015). *El juego en el escenario educativo actual. Discursos y prácticas de juego en la educación preescolar, primaria, secundaria, media y superior*. Bogotá: Editorial Kimpres S.A.S.
- Hernandez. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: Interamericana S.A.
- Hernández, L., & Madero, Ó. M. (2007). *El aprendizaje cooperativo como metodología de trabajo en la educación física*. México: Talleres Gráficos: de la Sección 54 del S.N.T.E.
- Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, M.P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

- Iglesias, J., González, L., & Fernández, J. (. (2017). *Aprendizje Cooperativo*. Madrid: Ediciones Pirámide (Grupo Anaya, S.A.).
- Itinerario. (2011). *Mujeres en proceso de integración social y laboral. Guía para el desarrollo personal*. Madrid: Estilo Estugraf Impresores, S.L.
- López, F., & et.al. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Venezuela: Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.
- Martínez, M. E. (2021). Aprendizaje Cooperativo como Técnica de Conocimiento y Experiencia Socioeducativa. *Ciencia Latina. Revista Multidisciplinar*, 1-11.
- MINEDU. (2017). *Programación Curricular de Educación Primaria*. Lima: MInisterio de Educación del Perú- MINEDU.
- MINEDU. (2021). *Documento prospectivo del Sector Educación al 2030. Fase del Análisis Prospectivo del Proceso de Planeamiento Estraégico*. Lima: MINEDU.
- Montoya, H., & Ospina, W. (2020). *Autoconocimiento emocional a través de la expresión narrativa y de talleres teatrales en niños y niñas* . Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Morelia, B. J. (2017). *Influencia del juego cooperativo para desarrollar la inteligencia interpersonal en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo 2017*. Trujillo: Universidad César Vallejo.
- Muñoz, L. (2020). *Guía de autoconocimiento y autoestima*. Barcelona: Tough Camp.
- Navarro, E., Jiménez, E., Rappopor, Soledad, & Thoilliez, B. (2017). *Fundamentos de la investigación y la innovación educativa*. La Rioja: Universidad Internacional de La Rioja, S. A.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. Madrid: INO Reproducciones S.A.
- Rashta, M. A. (2018). *Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 – Centenario Independencia – 2017*. Huaraz: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

- Ríos, R. R. (2017). *Metodología de Investigación y Redacción*. Málaga: Grupode investigación(SEJ 309)eumed.netde laUniversidad de Málaga - España.
- Rojas, P. (2009). *Juegos Cooperativos para el Kin-Ball*. Sevilla: Wanculen Editorial Deportiva, S.L.
- Salazar, J. A., & González, L. (2004). *Bulying y contexto escolar. Una mirada racional*. Fundación participar IPS.
- Santoya, Y., Miguel, G., & Tezón, M. (2018). *Las emociones en la vida universitaria: análisis de la relación entre autoco-nocimiento emocional y autorregulación emocional en adolescentes y jóve-nes universitarios*. Colombia: Fundación Universitaria Tecnológico de Comfenalco.
- Schneider, M., & Stern, E. (2016). La perspectiva cognitiva del aprendizaje: diez descubrimientos fundamentales. En UNESCO, *Naturlaeza del aprendizaje: Usando la investigación para inspirar la práctica* (págs. 64-78). Panamá: Tinto Estudio, S.A.
- Soldevilla, G. (2022). *Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades socioemocio-nales en estudiantes de la Institución Educativa. 37001 Huan-cavelica-2022*. Huancavelica: Instituto de Educación Superior Pedagógico de Educación Física - Huancavelica.
- Taracena, N. (2019). *El Autoconocimiento como Elemento Fundamental en la Orientación Vocacional*. Pamplona: Universidad Navarra.
- Torpoco, E. I. (2017). *Juegos cooperativos para promover actitud de solidaridad en Educación Inicial*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- UNESCO. (2017). *Educación para los Objetivos de desarrollo sostenible. Objetivos de aprendizaje*. Francia: UNESCO.
- UNICEF. (2017). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. New York: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF.
- Valderrama. (2002). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Lima: San Marcos.

Vásquez, B. (s.f.). *Bases educativas de la actividad física y el deporte*. Madrid: Editorial Síntesis.

Yuni, J. A., & Ariel, C. (2014). *Técnicas para investigar: Recursos Metodológicos para la Preparación de Proyectos de Investigación*. Argentina: Editorial Brujas. Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/01/LIBRO-T%C3%A9nicas-para-investigar-1.pdf>

# **Anexos**

**Título de la Investigación:** Juegos cooperativos y desarrollo del autoconocimiento en estudiantes de Cuarto Grado de la Institución Educativa 36009- Huancavelica; 2022

**Autor:** CURASMA CASTELLANOS, Liz Cinthia

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables/ Dimensiones
<p>¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022?</p>	<p>Determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022</p>	<p>Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022</p>	<p><b>Variable X:</b> Juegos cooperativos</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos de cooperación</li> <li>- Juegos de aceptación</li> <li>- Juegos de participación</li> <li>- Juegos de diversión</li> </ul> <p><b>Variable Y:</b> Autoconocimiento</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Corporal</li> <li>- Cognitivo</li> <li>- Emocional</li> </ul>
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	
<p><b>PE1:</b> ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo <b>del autoconocimiento corporal</b> en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022?</p> <p><b>PE2:</b> ¿De qué forma los juegos cooperativos influyen en el desarrollo <b>del autoconocimiento cognitivo</b> en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022?</p> <p><b>PE3:</b> ¿De qué manera los juegos cooperativos influyen en el desarrollo <b>del autoconocimiento emocional</b> en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022?</p>	<p><b>OE1:</b> Demostrar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo <b>del autoconocimiento corporal</b> en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.</p> <p><b>OE2:</b> Establecer la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo <b>del autoconocimiento cognitivo</b> en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.</p> <p><b>OE3:</b> Comprobar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo <b>del autoconocimiento emocional</b> en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.</p>	<p><b>HE1:</b> Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo <b>del autoconocimiento corporal</b> en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.</p> <p><b>HE2:</b> Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo <b>del autoconocimiento cognitivo</b> en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022.</p> <p><b>HE3:</b> Los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo <b>del autoconocimiento emocional</b> en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa 36009 de Yananaco-Huancavelica, 2022</p>	


Tipo y nivel de investigación	Población/Muestra/muestreo	Diseño de investigación	Técnicas e instrumentos de recojo de datos	Técnicas e instrumentos de procesamiento de datos
<p><b>Tipo de investigación:</b> El tipo de investigación es una investigación explicativa.</p> <p><b>Nivel de investigación:</b> Corresponde a una investigación pre experimental.</p>	<p><b>Población:</b> La población estará conformada por los estudiantes de la Institución Educativa 36009 Yananaco - Huancavelica.</p> <p><b>Muestra:</b> La muestra estará conformada por los 25 estudiantes del Cuarto Grado de la Institución Educativa 36009 Yananaco - Huancavelica.</p> <p><b>Muestreo:</b> La selección de la muestra de estudios se realizará a través de la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia.</p>	<p><b>Diseño de investigación:</b> El diseño que se utilizará en la investigación será el pre experimental con pre test y post test, con un solo grupo. Puesto que se realizará una evaluación previa de la variable dependiente, posteriormente se aplicará la variable independiente y al final se evaluará los resultados.</p> <p>Gráficamente se representa de la siguiente manera: M= O1 -----X -----O2</p> <p>M: Muestra (25 estudiantes). O1: Evaluación Inicial (V.D.) Desarrollo del autoconocimiento. X: Variable Independiente (V.I.) Juegos cooperativos.</p> <p>O2: Evaluación final (V.D.) Desarrollo del autoconocimiento</p>	<p><b>Técnica de estudio:</b> El recojo de datos se realizará mediante la evaluación educativa.</p> <p><b>Instrumento:</b> El instrumento que se utilizará será una prueba objetiva.</p> <p><b>Validez:</b> Será determinada por tres expertos, mediante la técnica de Juicio de Expertos.</p> <p><b>Confiability:</b> se realizará mediante la aplicación de la prueba a un grupo piloto y valorando a través de la prueba estadística del coeficiente de Alfa de Cronbach.</p>	<p><b>Técnica:</b> Para el análisis de datos se tendrá como base la estadística descriptiva e inferencial.</p> <p><b>Instrumentos:</b> Para el procesamiento de datos se empleará el Programa SPSS-26. La contrastación de hipótesis se realizará mediante la Prueba t de Student.</p>



Autoconocimiento emocional	Autocontrol	15. Entiende los intereses y sentimientos de las personas más cercanas a él.	X		X		X
		16. Mantiene la calma en situaciones difíciles	X		X		X
		17. Hace lo que considera que se debe hacerse en cada momento con independencia de sus emociones	X		X		X
		18. Cumple con sus metas sin que tengan que ofrecerte algún incentivo.	X		X		X
		19. Realizar un trabajo sobresaliente al margen de recibir alguna retribución	X		X		X
	Autoconocimiento	20. Comprende su forma de actuar frente a diversas situaciones	X		X		X
		21. Identifica sus propias emociones, reconociendo sus fortalezas y debilidades.	X		X		X
		22. Tiene un trato cordial y amable con todos sus compañeros.	X		X		X
		23. Influye en las decisiones de sus compañeros de aula sin ejercer ningún tipo de presión.	X		X		X
		24. Se valoras a si mismo, asi como reconocerlo cuando está en público.	X		X		X
Autoestima	25. Tiene un fuerte sentido de su valía personal.	X		X		X	

### RESULTADOS:

Aspectos generales		Si	No	Observaciones		
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario						
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.						
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencia						
El número de ítems son suficientes para recoger los datos						
Validez	Aplicable (X). No aplicable ( ). Aplicable levantando observaciones ( ).					
Validado por	Apellidos y nombres	Dakor Anccasi Dakor		DNI	23200174	
	Título profesional/especialidad	Licenciado en Educación				
	Grado Académico	Doctor en Educación			Mención	Didáctica Universitaria
	Teléfono	944931479			e-mail	da.kor@ivcojancas@gmail.com

Lugar y fecha	Huancavelica, 20 de Julio 2022
Firma:	 ..... Dakor Anccasi Dakor DOCTOR EN EDUCACIÓN



**"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"**

Huancavelica, 26 de agosto del 2022

Carta N° 001-2022-AI/IESPPEFH-DREH.

Señor:

PROFESORA ROSS MARLENE BENITO ÁVILA  
Directora de la Institución Educativa 36009 de Huancavelica.

Asunto: Carta de Presentación a la estudiante **CURASMA CASTELLANOS, Liz Cinthia.**

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a CURASMA CASTELLANOS, Liz Cinthia, identificada con DNI N. 72212521; estudiante del Programa de Estudios de Educación Física, quien, viene desarrollando la Práctica Pre Profesional bajo convenio en su representada; del mismo modo, se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación Educativa (Tesis), del cual se le hará llegar oportunamente:

**Juegos cooperativos y desarrollo del autoconocimiento en estudiantes del cuarto grado de la I. E 36009-Huancavelica, 2022**

Por lo mencionado, solicito a su digna persona facilitar el acceso a nuestra estudiante a vuestra Institución, a fin de que pueda desplegar con eficacia, eficiencia y efectividad el mencionado TIE, en el marco de la R.V. N° 097-2022-MINEDU (Disposiciones de las Condiciones Básicas de Calidad con fines de Licenciamiento), del cual, al finalizar este proceso, se le hará llegar un ejemplar de la TESIS en base al Reglamento de Titulación-2022 (RDI N° 0017-2022-DIESPPEFH-DREH) y Lineamientos de Investigación-2022 (RDI N° 037-2022-DIESPPEFH-DREH).

Agradeciéndole de antemano por su atención de este hito histórico, le saludamos fraternalmente a nombre de esta Casa Superior de Estudios, Cuna del Deporte Huancavelicano.



*[Handwritten signature]*  
Prof. Arturo Escobar Sánchez  
DIRECCIÓN GENERAL  
C.M. 1023201030



*[Handwritten signature]*  
Prof. Arturo Escobar Sánchez  
DIRECCIÓN GENERAL  
C.M. 1023201030

C.c. Unidad Académica.  
C.c. Archivo.  
AES/lati.



*[Handwritten signature]*  
Ross Marlene Benito Avila  
DIRECTORA  
C.M. 1041485892



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Huancavelica, 28 de octubre del 2022

Carta N° 042-2022-AI/IESPPEFH-DREH.

Señor:

**Prof. Roos Marlene BENITO AVILA.**

Directora de la Institución Educativa Primaria N° 36009. (MOA) - HVCA

**Asunto:** Adjunta Proyecto de Investigación Educativa “JUEGOS COOPERATIVOS Y DESARROLLO DEL AUTOCONOCIMIENTO EN ESTUDIANTES DE LA II. EE. N° 36009 – HUANCVELICA, 2022” (**CURASMA CASTELLANOS, Liz Cinthia**)

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para hacer de su conocimiento lo que en asunto se indica, en vista que mi representada ha realizado el **Convenio Inter Institucional** con su representada para la **Práctica Profesional**; por ende el desarrollo de la **Práctica Investigativa**; por tal motivo, adjunto el Proyecto de Investigación Educativa, a fin de que su representada brinde las facilidades del caso en su desarrollo, por intermedio del **Profesor Orientador** determinado por su Despacho, quien a su vez, informará las actividades desarrolladas, a fin de que Ud. emita la **CONSTANCIA** que acredite la ejecución del proceso de investigación:

**“JUEGOS COOPERATIVOS Y DESARROLLO DEL AUTOCONOCIMIENTO EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 36009 – HUANCVELICA, 2022”**

Por lo mencionado, a nombre de nuestra representada le agradecemos por su atención por el servicio educativo atendido, en vista que, nos encontramos en proceso de **Licenciamiento Institucional** en el marco de la R.V. N° 097-2022-MINEDU (Condiciones Básicas de Calidad II: Desarrollo de Investigación e Innovación)



C.c. Unidad Académica.  
C.c. Archivo.  
AES/lati.

Arturo Torres Inga



Prof. Arturo Escobar Sánchez.....  
DIRECTOR GENERAL (e)  
C.M. 1023201030



Marlene Benito Avila  
DIRECTORA  
C.M. 101485892

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL No. 066-2022-DG-IESPPEFH-DREH**

Huancavelica, 03 de noviembre del 2022

Visto, el **INFORME N° 030 - 2022-AI/IESPPEFH-DREH** del 28 de octubre del 2022 presentado por el Coordinador del Área de Investigación e Innovación Dr. Luis Alberto Torres Inga, mediante el cual manifiesta que los miembros jurados evaluadores consideran APTO, el Proyecto de Investigación Educativa de **CURASMA CASTELLANOS, LIZ CINTHIA**

**CONSIDERANDO:**

Que, es función de la Dirección General del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Educación Física" Huancavelica aprobar, designar y autorizar la conformidad de los procesos de planificación, organización, ejecución y sustentación de los Trabajos de Investigación Educativa, motivo de titulación, y,

Que, de conformidad con la **Ley N° 30512**, Ley de Institutos y Escuela de Educación Superior y de la Carrera Públicas de sus Docentes, **Resolución Directoral N° 0592-2010-ED** y su Reglamento que aprueba la **Ley N° 30512**, Normas Nacionales para la Titulación y Otorgamiento de Duplicado de Diploma de Título en carreras docentes y artísticas en Institutos y Escuelas de Educación Superior Públicos y Privados, el Reglamento para Optar el Título Profesional en los Institutos de Educación Superiores Pedagógico y demás normas vigentes, Reglamento de Investigación e Innovación de Titulación-2022 y Guía de Lineamientos de Investigación e Innovación-2022 (**RDI N° 0017-2022-DIESPPEFH-DREH**), "Disposiciones que regulan la evaluación de las Condiciones Básicas de Calidad con fines de licenciamiento de las Escuelas de Educación Superior Pedagógica" (**RV N° 097-2022-MINEDU**) y "Política Nacional de Actividad Física, Recreación, Deporte y Educación Física – PARDEF" (**DS N° 014-2022-MINEDU**).

**SE RESUELVE:**

**Art. 01.-** **APROBAR** la ejecución del Trabajo de Investigación Educativa Titulado: "Juegos Cooperativos y Desarrollo del Autoconocimiento en Estudiantes de la Institución Educativa No.36009-Huancavelica, 2022".

**Art. 02.-** **RATIFICAR** como miembros docentes jurados: en su calidad de presidente, **Dr. TORRES INGA, Luis Alberto** (secretario) **Mg. MENDOZA FLORES, CESAR** y **Mg. Zenaida Octavia Almonacid Alvitres** (Vocal), a fin de proseguir con el seguimiento, acompañamiento y monitoreo del TIE.


REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE, CÚMPLASE Y ARCHÍVESE,



  
Prof. **Arturo Escobar Sánchez**  
DIRECTOR GENERAL (e)  
C.M 1023201030

Unidades Didácticas	Juego cooperativo	Objetivo	Nº de Sesión
Unidad 1 "Cooperamos para conocer nuestro cuerpo"	- Sube y baja - En busca del tesoro	Desarrollar habilidades motrices básicas. Desarrollar la coordinación dinámica y cohesión del grupo	1
	- Meterori - Arriba y abajo	Fomentar la coordinación y cooperación Desarrollo de habilidades de percepción, reacción.	2
	- El espejo grupal - Dice doña juanita	Profundizar en el autoconocimiento. Conocer cómo nos perciben los otros. Fomentar la camaradería y el conocimiento recíproco al conocer aspectos comunes a los participantes del grupo y aspectos particulares de cada uno y una. Desarrollar la capacidad de escucha y comprensión de consignas.	3
	- Reglas de grupo - Mi nombre	Acordar con el grupo algunas normas o reglas que contribuyan con el buen desarrollo de las actividades Comprender la importancia de llamarse por el nombre porque le hace sentir como una persona única e irrepetible.	4
	- Cambio de puesto del grupo - Correr y parar	Aprender a obedecer las reglas del grupo y trabajo en equipo Conocer las habilidades motrices básicas.	5
	- Agrupación de números - El record del mundo	Aprender a escuchar y a conocer nuestras parejas Conocer las habilidades y capacidades de trabajo en equipo	6
	- Pasar la pelota y acostarse - Rebotes simples	Fomentar el respeto asimismo y a los demás ser solidarios. Desarrollar habilidades para el trabajo en compañerismo	7
	- Botar dentro del aro - Volea 4 campos	Practicar la empatía con los demás compañeros o en la vida cotidiana Fomentar el trabajo en equipo y el acuerdo mutuo entre compañeros de clase.	8
	- Rifa de colores - macho y hembra	Identificar las emociones, verbalizarlas y asociarlas a las experiencias de la vida cotidiana. Saber identificar las emociones a través del gesto	9
	Unidad 3 "Jugando conocemos nuestras emociones"	- Caritas de emociones - Me expreso	Reconocer e identificar, a través de las expresiones faciales Tomar contacto con sus emociones y la forma como las expresa.

<ul style="list-style-type: none"> <li>- La rabia y sus reglas</li> <li>- La rabia destructiva y constructiva</li> </ul>	<p>Legitimar la rabia como emoción propia de los seres humanos y descubrir los modos de expresarla.  Diferenciar entre sentir y actuar.  Ayudar a que los niños reconozcan e identifiquen modos apropiados o inapropiados de expresar la rabia</p>	11
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ronda de cariño</li> <li>- Quien soy yo</li> </ul>	<p>Fomentar las expresiones de afecto. Dar y recibir afecto.  Promover sentimientos de aceptación de sí mismo</p>	12

  
ALEJANDRA AGUIRRE  
DNI: 23261609

Lista de cotejo para valorar Instrumento de recojo de datos sobre Autoconocimiento en estudiantes del Nivel de Educación Primaria

Instrucciones:

La presente lista de cotejo, es un instrumento que se ha diseñado con el objetivo de observar la expresión del Autoconocimiento en estudiantes del Cuarto Grado de la Institución Educativa 36009 Yananaco – Huancavelica, cuyo análisis estadístico y obtención de resultados serán utilizados confidencialmente y con exclusividad para la elaboración del Trabajo de Investigación titulada: Juegos cooperativos y autoconocimiento en estudiantes de Cuarto Grado de la Institución Educativa 36009- Huancavelica; 2022 . El mismo que será empleada por la investigadora.

Datos Generales:

Apellidos y nombres: *Ramirez Arzuque Emanuel Andres*

Fecha de nacimiento: *25/12/2012* Sexo: Hombre . Mujer (2). Grado y Sección: *4°B*

Procedencia: Urbana . Rural (2). CPM (3). Otro (4).

Dimensiones	Ítems	Valoración			
		En inicio	En proceso	Logrado	Destacado
Autoconocimiento corporal	1. Utiliza el lenguaje corporal para expresar estados de ánimo de alegría y tristeza, señales acciones corporales, entre otros.	1	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>
	2. Realiza con facilidad actividades físicas que requieren coordinación utilizando diferentes partes de su cuerpo con sentido de ritmo.	1	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>
	3. Se comunica e interactúa con sus compañeros usando diferentes partes de su cuerpo	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>	4
	4. Comprende los movimientos, gestos, señales, acciones corporales de sus compañeros cuando se comunican utilizando alguna parte de su cuerpo.	1	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>
	5. Crea diferentes tipos movimientos para ejercitar diferentes partes de su cuerpo.	1	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>
	6. Expresa y comunica la funcionalidad de diferentes segmentos de su cuerpo.	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3	4
Autoconocimiento cognitivo	7. Plantea objetivos/metras antes de empezar una tarea o una actividad importante	1	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>
	8. Se mantiene informado de lo que tienen que hacer, o antes de empezar de hacer algo	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>	4
	9. Cumple con realizar las tareas con pertinencia, oportunamente y en su totalidad.	1	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>
	10. Identifica y plantea situaciones motrices para abordarlos con sus compañeros.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>	4

	11. Piensa sobre sus propios conocimientos y los considera que están en permanente cambio.	1	<del>2</del>	3	4
	12. Reflexiona y valora, el cumplimiento de sus metas u objetivos que se propone.	1	2	3	<del>4</del>
	13. Examina la organización del material de estudio antes de realizar cualquier estudio.	1	2	<del>3</del>	4
Autoconocimiento emocional	14. Muestra capacidad de ponerse en el lugar de otra persona y entender los sentimientos plenamente	1	2	3	<del>4</del>
	15. Entiende los intereses y sentimientos de las personas más cercanas a él.	1	2	3	<del>4</del>
	16. Mantiene la calma en situaciones difíciles	<del>1</del>	2	3	4
	17. Hace lo que considera que se debe hacerse en cada momento con independencia de sus emociones	1	2	<del>3</del>	4
	18. Cumple con sus metas sin que tengan que ofrecerte algún incentivo.	1	2	3	<del>4</del>
	19. Realiza un trabajo sobresaliente al margen de recibir alguna retribución	1	2	3	<del>4</del>
	20. Comprende su forma de actuar frente a diversas situaciones	1	2	<del>3</del>	4
	21. Identifica sus propias emociones, reconociendo sus fortalezas y debilidades.	1	2	<del>3</del>	4
	22. Tiene un trato cordial y amable con todos sus compañeros.	<del>1</del>	2	3	4
	23. Influye en las decisiones de sus compañeros de aula sin ejercer ningún tipo de presión.	1	2	<del>3</del>	4
	24. Se valora a sí mismo, así como se reconoce cuando está en público.	1	2	3	<del>4</del>
	25. Tiene un alto sentido de su valía personal.	1	2	3	<del>4</del>





PERÚ

Ministerio de Educación



Institución Educativa N° 36009 "MOA"  
Huancavelica



## SESION DE APRENDIZAJE



### I. Datos Informativos:

I.E. N° 36009 "MOA"	AREA: Educación Física	GRADO: 4° "B "
Profesor:	Héctor Alanya Aguirre	Duración: 2 horas
Estudiante:	Liz Cinthia Curasma Castellanos	
FECHA:	19/09/22	EXPERIENCIA: 2

### II. Título de la sesión:

**Promoviendo la integración a través de los juegos cooperativos con globos**

### III. Propósitos de Aprendizaje:

COMPETENCIA(S)/CAPACIDAD(ES)	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo</li> <li>Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Regula la posición del cuerpo en situaciones de equilibrio, con modificación del espacio.</li> <li>Utiliza su cuerpo (posturas, gestos u mímica) y diferentes movimientos para expresar</li> </ul>	Poniendo en práctica los juegos cooperativos en compañerismo.	Lista de cotejo.
<b>Enfoque transversal</b>	<b>Actitudes observables</b>		
Enfoque Ambiental.	Los estudiantes muestran disposición para planificar y realizar acciones saludables que promuevan su propio bienestar y calidad de vida, así como el de las generaciones presentes y futuras.		
Enfoque de derechos	La docente propicia en las y los estudiantes que ejerzan sus derechos en la relación con sus pares y adultos.		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad.	El/la docente propicia en las y los estudiantes la práctica de la tolerancia, apertura y respeto a todas y todos evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.		

### IV. Preparación de la sesión:

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organiza el espacio que van a necesitar para realizar todas las actividades.</li> <li>✓ Prepara los materiales que vas a utilizar.</li> <li>✓ Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente para la cantidad de estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Globos</li> <li>✓ Testimonios, silbato y otros.</li> </ul>

### V. Momentos de la sesión:

	Actividades y/o estrategias	Tiempo
	En grupo clase: <ul style="list-style-type: none"> <li>Nos reunimos en un semicírculo y damos la bienvenida a la clase.</li> <li>El docente motiva a través del dialogo acerca los juegos cooperativos.</li> </ul>	

**Inicio**

- Ahora preguntamos: ¿Qué entiende por juegos cooperativos en educación física? ¿Qué tipo de juegos cooperativos podemos realizar? ¿podemos conocer acerca los juegos cooperativos? ¿podemos inventar un juego cooperativo?

Luego el docente da a conocer el tema del día.

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS**

Son juegos sin ganadores ni perdedores, sin excluidos ni eliminados, ni equipos temporales o permanentes.

1. Confianza en sí mismo y su entorno.
  2. Experimentar lo que sienten.
  3. Mayor comprensión de sí mismo y de los demás.
  4. No discriminar a las personas que tienen dificultades.
  5. Buscamos la creación y el aporte de todos.
- El docente comunica de cómo se va desarrollar la clase del día: Individual, en parejas o en grupos.
  - Se pregunta ¿podemos organizarnos para practicar algunos juegos? ¿una vez conocido la importancia de los juegos podemos practicarlos a través de actividades lúdicas con algunos materiales con nuestros compañeras y compañeros? ¿será bueno practicar siempre los juegos como una forma de mantener una vida activa y saludable en nuestro aprendizaje?
  - Explica que el día de hoy practicara juegos cooperativos para divertirse, además que en todo momento trataremos de ser amables y respetuosos con los demás.
- Realizan calentamientos del esquema corporal con la ejecución de ejercicios de movilidad articular, flexibilidad, oxigenación, etc.

**20min'****Desarrollo****METERORI**

**Desarrollo:** los jugadores se repartirán por el espacio, la maestra soltara al aire un globo. Estos intentaran que no caiga al suelo elevándolo con las manos, más tarde la maestra introducirá otro globo en el campo de juego. poco a poco se complica el juego porque habrá muchos globos y todos ellos han de estar flotando en el aire, cuando un globo cae al suelo comienza el juego con un globo otra vez.

**Objetivo:** golpes, coordinación y cooperación.

**ARRIBA Y ABAJO**

**Desarrollo:** un jugador lanza un globo al aire a partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo.

**El objetivo:** es conseguir que todos los jugadores se sienten antes que el globo toque el suelo.

**Variaciones:** Si un jugador que esta sentado toca el globo se levanta, si está de pie se sienta.

**1:20min'****En grupo clase**

Por parejas con un balón, uno se tumba en el suelo y el compañero va recorriendo su espalda con el balón, haciéndole un masaje. A la señal, cambio de papeles.

Reunimos a los estudiantes en círculo e invitamos a realizar la siguiente reflexión:



PERÚ

Ministerio de Educación



Institución Educativa N° 36009 "MOA"  
Huancavelica

	<p align="center"><b>GLOBO AL CENTRO</b></p> <p><b>Desarrollo.</b> - dos niños llevan frente a frente un globo en la barriga sin hacer caer y así sucesivamente hasta que termine los participantes si cae el globo repite el juego.</p> <p><b>Objetivo.</b> - no hacer caer el globo</p> <p>1. Los alumnos en semicírculo parados realizan la activación corporal (desplazamientos suaves, movilidad de todas las articulaciones, respiración, estiramientos muy suaves).</p>	
<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>En grupo clase</b> Reunimos a los estudiantes en círculo e invitamos a realizar la siguiente reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reflexionamos sobre las siguientes preguntas, tomando en cuenta los juegos que se ha practicado en la clase de hoy ¿Qué parte del juego te gusto más? ¿Por qué? ¿Te gustó los juegos que propusimos el día de hoy?</li> <li>✓ Escucha sus respuestas y brindándoles una retroalimentación sobre lo aprendido</li> <li>✓ Escucha sus respuestas brindándoles una retroalimentación relacionada a lo importante que es el expresar lo que uno siente, ya sea de forma verbal o a través del movimiento, como lo han hecho durante la clase.</li> </ul> <p><b>REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:</b>          ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?          ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?          ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?          ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?</p>	<p align="center"><b>20min'</b></p>

  
**HÉCTOR ALANYA AGUIRRE**  
 Profesor del Área de Educación Física

  
**LIZ CINTHIA CURASMA CASTELLANOS**  
 estudiante

  
 Rosalmarie Bertha Astivia  
 DIRECTORA  
 C.M. 1041489682





# SESION DE APRENDIZAJE



## I. Datos Informativos:

I.E. N° 36009 "MOA"	AREA: Educación Física	GRADO: 4° "B "
Profesor:	Héctor Alanya Aguirre	Duración: 2 horas
Estudiante:	Liz Cinthia Curasma Castellanos	
FECHA:	14/11/22	EXPERIENCIA: 10

## II. Título de la sesión:

Identificar las emociones a través de juegos con las expresiones faciales

## III. Propósitos de Aprendizaje:

COMPETENCIA(S)/ CAPACIDAD(ES)	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
<p><b>INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES</b></p> <p style="color: orange;">Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices</p> <p>Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respeto a las normas del juego liderazgo, tolerancia, actitud proactiva, la resolución de conflictos interpersonales la pertenencia positiva a un grupo u otras.</li> <li>las potencialidades de cada miembro del equipo para el logro de un objetivo común, desarrollando y aplicando reglas y soluciones tácticas de juego en actividades físicas de colaboración, cooperación y oposición</li> </ul>	<p>Cumple las normas establecidas en los juegos manteniendo el respeto entre sus compañeras y compañeros</p>	<p>Lista de cotejo.</p>
<b>Enfoque transversal</b>	<b>Actitudes observables</b>		
Enfoque Ambiental.	Los estudiantes muestran disposición para planificar y realizar acciones saludables que promuevan su propio bienestar y calidad de vida, así como el de las generaciones presentes y futuras.		
Enfoque de derechos	La docente propicia en las y los estudiantes que ejerzan sus derechos en la relación con sus pares y adultos.		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad.	El/la docente propicia en las y los estudiantes la práctica de la tolerancia, apertura y respeto a todas y todos evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.		

## IV. Preparación de la sesión:

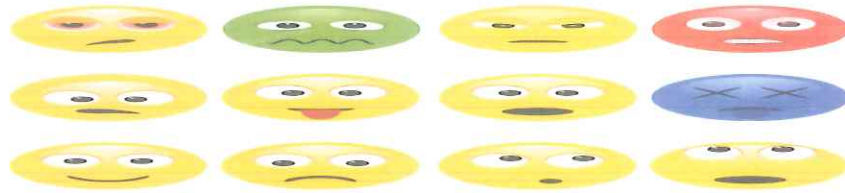
¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organiza el espacio que van a necesitar para realizar todas las actividades.</li> <li>✓ Prepara los materiales que vas a utilizar.</li> <li>✓ Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente para la cantidad de estudiantes.</li> </ul>	<p>Silbato, cartulinas de colores, plumones, caricaturas otros.</p>



## V. Momentos de la sesión:

	Actividades y/o estrategias	Tiempo
Inicio	<p>En grupo clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nos reunimos en un semicírculo y damos la bienvenida a la clase.</li> <li>El docente motiva a través del dialogo acerca los juegos cooperativos.</li> <li>Ahora preguntamos: ¿Qué se entiende por juegos cooperativos en educación física? ¿Qué tipo de juegos cooperativos podemos realizar? ¿podemos conocer acerca los juegos cooperativos? ¿podemos inventar un juego cooperativo?</li> <li>El docente comunica de cómo se va desarrollar la clase del día: Individual, en parejas y en grupos.</li> <li>Se pregunta ¿Podemos organizarnos para practicar algunos juegos? ¿Una vez conocido la importancia los juegos, podemos practicarlos a través de actividades lúdicas con algunos materiales con nuestros compañeros y compañeras?, ¿Será bueno practicar siempre juegos como una forma de mantener una vida activa y saludable en nuestro aprendizaje?</li> <li>Explica que el día de hoy practicara juegos cooperativos para divertirse. Además, que en todo momento trataremos de ser amables y respetuosos con los demás.</li> </ul> <p>Realizan el calentamiento del esquema corporal con la ejecución de ejercicios de movilidad articular, flexibilidad, oxigenación, etc.</p>	20mim´
Desarrollo	<p style="text-align: center;"><b>Los juegos cooperativos</b></p> <p>Es aquel en el cual los jugadores no compiten entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Todos los juegos tienen un fin común y tienen una participación conjunta entre los participantes del juego.</li> <li>La cooperación entre todos y cada uno de los participantes les llevará hacia el objetivo del juego.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>CARITAS DE EMOCIONES</b></p> <p><b>objetivos</b> Reconocer e identificar, a través de las expresiones faciales, las distintas emociones que se deben trabajar. Asignar palabras a las emociones asertivamente. Sumar a las emociones básicas (tristeza, rabia, miedo, alegría) otras más complejas (frustración, nervios, desagrado, soledad, orgullo, celos, vergüenza, etc.) Con esta actividad también se desarrolla la capacidad de autoobservación y de validar las diversas emociones como legítimas y propias de todos.</p> <p>1.- Introducir al grupo a las diversas emociones, a medida que se van escribiendo en la cartulina una por una, en el orden que se sugiere.</p> <p>2.- En una hoja de cartulina grande se escribirán en un lado las 8 emociones: contento, triste, asustado, enfadado, nervioso, relajado, celoso y orgulloso. Al otro lado pegaremos las tarjetas (cada una con una cara que representa una emoción) al azar para que los niños puedan unir con una línea la emoción con la tarjeta respectiva. Los animadores ayudan a los niños a comprender e identificar estas emociones, hablando de ellas y poniendo ejemplos de la vida cotidiana, y también se pide a los niños que den ejemplos.</p> <p>3.- Retirar las tarjetas de la cartulina, mostrarlas una a una y jugar a las adivinanzas: qué emoción representan las caras.</p>	1:20min´





**ME EXPRESO**

facilitadora comenta: Todos los seres humanos tenemos diferentes formas de expresar lo que sentimos. Por ejemplo, llorando, gritando, peleando, dando abrazos, sonriendo, enojándonos, saltando. Pero hay momentos en los que nos sobrepasamos y por querer expresar lo que sentimos herimos a las personas que queremos como a nuestra madre y nuestros amigos o amigas. Por eso nos tenemos que calmar cuando estamos muy enojados para no herir a nadie y no arrepentirnos de lo que decimos y hacemos. Y siempre expresar nuestras alegrías y triunfos.

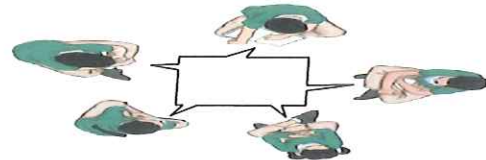
Pregunta: ¿cómo se pueden expresar las emociones? Pide 3 ejemplos.  
 En grupos de 5 escoger una emoción y cantar la canción de los pollitos con esa expresión.

Se le entrega a cada niño y niña una hoja

Completar la siguiente frase: *Dejo de estar triste cuando .....*

Completar la siguiente frase. *Cuando estoy feliz yo \_\_\_\_\_*

facilitadora le pregunta: ¿Cómo va a seguir expresando sus emociones de ahora en adelante?



**En grupo clase**

Reunimos a los estudiantes en círculo e invitamos a realizar la siguiente reflexión:

- ✓ Reflexionamos sobre las siguientes preguntas, tomando en cuenta los juegos que se ha practicado en la clase de hoy ¿Qué parte del juego te gusto más? ¿Por qué? ¿Te gustó los juegos que propusimos el día de hoy?
- ✓ Escucha sus respuestas y brindándoles una retroalimentación sobre lo aprendido
- ✓ Escucha sus respuestas brindándoles una retroalimentación relacionada a lo importante que es el expresar lo que uno siente, ya sea de forma verbal o a través del movimiento, como lo han hecho durante la clase.

**REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:**

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?

**20min'**

*[Signature]*  
**HÉCTOR ALANYA AGUIRRE**  
 Profesor del Área de Educación Física



*[Signature]*  
**Ros Mariene Benito Aulis**  
 DIRECTORA  
 C.M. 1041495892

*[Signature]*  
**LIZ CINTHIA CURASMA CASTELLANOS**  
 estudiante



<b>SESIÓN</b>	<b>Identificar las emociones a través de juegos con las expresiones faciales</b>	<b>ÁREA</b>	<b>Educación Física</b>
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	<b>4° "B"</b>	<b>FECHA</b>	<b>14/11/2022</b>

<b>Evidencia de Aprendizaje</b>	Cumple las normas establecidas en los juegos manteniendo el respeto entre sus compañeras y compañeros
---------------------------------	---

<b>Competencia</b>	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
--------------------	--

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS DE EVALUACION				Comentario/ reflexiones del maestro
		Realiza los juegos con soltura y entusiasmo	Aplica sus habilidades motrices en los juegos	Se relaciona con todos y todas?	Participa disciplinadamente en los juegos?	
1	ANDRADE PARIONA, NADRE ZAID	✓	✓	✓	✓	
2	CAPCHA CHAVEZ, THAIS ARIANA	✓	✓	✓	✓	
3	CAPCHA ESCOBAR, WILLIAM DANFER	✓	✓	✓	✓	
4	CHAHUAYO HUIZA, CAMILA INGRITH	✓	✓	✓	✓	
5	COCA ANCCASI, DAFNE BRIGITH	✓	✓	✓	✓	
6	CURICHAGUA TORRES, MAYORI MACIEL	✓	✓	✓	✓	
7	CUSI ZUÑIGA, CARLOS DANIEL	✓	✓	✓	✓	
8	DURAN GUIZA, FABIANA CECILIA	✓	✓	✓	✓	
9	GOMEZ HUAMAN, ANGEL SALVADOR	✓	✓	✓	✓	
10	GONZALES ICHPAS, ALAI NAYELI	✓	✓	✓	✓	
11	MAYHUA TORRES, DAYANA BRENDA R					
12	MENCIA QUISPE, JANET SHAYURI	✓	✓	✓	✓	
13	MENDOZA RIVEROS, FATIMA ASTRID	✓	✓	✓	✓	
14	MOLINA CAHUANA, GENESIS JHEDIT	✓	✓	✓	✓	
15	QUISPE SOTO, RONAL SAUL	✓	✓	✓	✓	
16	QUISPE YALLI, GUADALUPE MILAGROS	✓	✓	✓	✓	
17	QUISPE YALLI, MILAGROS GUADALUPE	✓	✓	✓	✓	
18	RAMOS DE LA CRUZ, JHON MICHAEL	✓	✓	✓	✓	
19	RAMOS MENCIA, YERSI FRANZ	✓	✓	✓	✓	
20	REQUENA SOLIS, AKOMY ESPERANZA	✓	✓	✓	✓	
21	ROJAS RIVEROS, JUAN SAMMEER	✓	✓	✓	✓	
22	SANCHEZ AYUQUE, AMANUEL ANDREE	✓	✓	✓	✓	
23	TICLLACURI RAMOS, FLHOR MARIA A.	✓	✓	✓	✓	
24	VARGAS ESCOBAR, YERIMY RUSSELL	✓	✓	✓	✓	
25	VARGAS SALAZAR, JOSEPH FRANCIS	✓	✓	✓	✓	
26	VALERIO SALAS, JESUS EDUARDO	✓	✓	✓	✓	
27						
28						

**INICIO** **PROCESO** **LOGRADO**





REGISTRO DE ASISTENCIA, MONITOREO Y ACOMPAÑAMIENTO PEDAGÓGICO DE LA PRÁCTICA PRE PROFESIONAL E INVESTIGACIÓN

Ejecución de actividades		Visita de: Monitoreo/Acompañamiento pedagógico	
Práctica pre profesional ( ) Investigación (X) Otro ( ). Especificar:.....		Práctica pre profesional ( ) Investigación ( ) Otro ( ). Especificar:.....	
Fecha	14 de 11 del 2022	Fecha:	14 de 11 del 2022
Instit. Educativa	36009 Yonabela Nvea	Instit. Educativa	3
Estudiante	Liz Cinthia Cuzama Castellanos	Docente	Zenaida O. Almonacid Aluites
Hora de ingreso	2:30 P.m.	Hora de ingreso	3:35 P.m.
Firma entrada		Firma entrada	
V°B° Institución Educativa	 Ross Marlene Benito Avila DIRECTORA C.M. 1041485692	V°B° Institución Educativa	 Ross Marlene Benito Avila DIRECTORA C.M. 1041485692
Actividades realizadas		Actividades realizadas	
<p>Juegos fibrados</p> <p>- Caritas de emociones</p> <p>- Me expreso</p>		<p>- Caritas de emociones</p> <p>- Me expreso</p>	
Observaciones:		Observaciones:	
<p>Los estudiantes no expresan con claridad sus emociones</p>		<p>Se cumple con las actividades recomendando realizar algunas actividades mas dinamicos</p>	
Hora de Salida	4:20 P.m	Hora de Salida	4:20 P.m
Firma salida		Firma salida	
V°B° Institución Educativa	 Ross Marlene Benito Avila DIRECTORA C.M. 1041485692	V°B° Institución Educativa	 Ross Marlene Benito Avila DIRECTORA C.M. 1041485692



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 36009 "MOA"

LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
N° 36009 "MOA" DE HUANCVELICA, deja;

# CONSTANCIA

Que, **LIZ CINTHIA CURASMA CASTELLANOS**, ex estudiante del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de "Educación Física" de Huancavelica, ha realizado la Aplicación de la Propuesta de Intervención del Trabajo de Investigación: **Juegos Cooperativos y Desarrollo del Autoconocimiento en estudiantes de la Institución Educativa 36009 – Huancavelica, 2022, así como la aplicación de los instrumentos de recojo de datos, en los estudiantes 4° Grado "B"** muestra de estudios de la investigación, en coordinación y monitoreo del Área de Educación Física de esta Institución Educativa, durante el período setiembre a noviembre del presente año, demostrando responsabilidad y cumplimiento en las actividades programadas de acuerdo a la propuesta de intervención presentada.

Se expide la presente, CONSTANCIA a solicitud de la interesada, para los fines que crea y estime por conveniente.

Huancavelica, 18 de noviembre del 2022.



  
Ross Mariene Benño Avila  
DIRECTORA  
C.M. 1041485892



Investigadora realizando la coordinación con el Profesor Héctor Alanya Aguirre, orientador y observador de la aplicación de la propuesta de intervención



Investigadora aplicando la prueba de entrada a los estudiantes del Cuarto Grado de la Institución Educativa 36009 Yananaco - Huancavelica



Investigadora conduciendo las clases de juego cooperativo con los estudiantes del Cuarto Grado de la Institución Educativa 36009 Yananaco - Huancavelica



Investigadora aplicando la prueba de salida a los estudiantes del Cuarto Grado de la Institución Educativa 36009 Yananaco - Huancavelica



Visita de monitoreo del desarrollo de la investigación por la Mg. Zenaida Octavia Almonacid Alvitres, conjuntamente con el Profesor orientador Lic. Héctor Alanya Aguirre



Investigadora conduciendo una clase teórica sobre juego cooperativo con los estudiantes del Cuarto Grado de la Institución Educativa 36009 Yananaco - Huancavelica