

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**Los Juegos Cooperativos y su Relación con la Afectividad en estudiantes  
de primer grado de una Institución Educativa de Cutervo 2025**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación,  
especialidad de Educación Física

**Investigadores:** Castro Bernal Jean Duamer.

Molocho Tello Yhelin Yhoel.

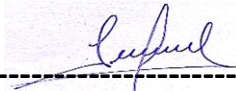
**Asesor:**

M. Sc. Torres Castro Nicolás Agustín

**Lambayeque - 2026**

# Los Juegos Cooperativos y su Relación con la Afectividad en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Cutervo 2025

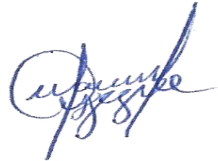
Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, especialidad de Educación Física



Bach. Castro Bernal Jean Duamer  
Investigador



Bach Molocho Tello Yhelin Yhoel  
Investigador



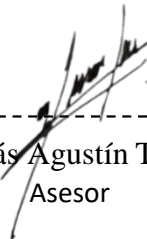
Dr. Manuel Encarnación Oyague Vargas  
Presidente



Dra. Carola Amparo Smith Maguiña  
Secretaria



M. Sc. David Bustamante Cerna  
Vocal



M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro  
Asesor



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**  
**N° 366-2026**

Siendo las 17:00 horas, del día martes 28 de abril 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/dkm-pmkp-ceg> por mandato de la Resolución N° 1364-2026-D-FACHSE de fecha 24 de abril de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 3529-2025-D-FACHSE de fecha 24 de setiembre de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

- |                        |  |
|------------------------|--|
| Presidente(a)          | : Dr. MANUEL ENCARNACION OYAGUE VARGAS |
| Secretario(a)          | : Dra. CAROLA AMPARO SMITH MAGUIÑA     |
| Vocal                  | : M.Sc. DAVID BUSTAMANTE CERNA         |
| Asesor(a) Metodológico | : M.Sc. NICOLAS AGUSTÍN TORRES CASTRO  |
| Asesor(a) Científico   | :                                      |



Con la finalidad de evaluar la(e) Tesis titulada(o): LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y SU RELACIÓN CON LA AFECTIVIDAD EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CUTERVO 2025. Presentada por MOLOCHO TELLO, YHELIN YHOEL Y CASTRO BERNAL, JEAN DUAMER para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Física.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de bueno**. Siendo las 18:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

  
 \_\_\_\_\_  
 Dr. MANUEL ENCARNACION OYAGUE VARGAS  
 PRESIDENTE(A)

  
 \_\_\_\_\_  
 Dra. CAROLA AMPARO SMITH MAGUIÑA  
 SECRETARIO(A)

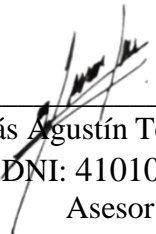
  
 \_\_\_\_\_  
 M.Sc. DAVID BUSTAMANTE CERNA  
 VOCAL

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Nicolás Agustín Torres Castro, usuario revisor de la tesis titulada: **Los Juegos Cooperativos y su Relación con la Afectividad en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Cutervo 2025**. Los autores son Castro Bernal Jean Duamer, identificado con documento de identidad N° 71769966 y Molocho Tello Yhelin Yhoel, identificado con documento de identidad N° 73104257 declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 17 %, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña. El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos. Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 9 de noviembre de 2025



---

Nicolás Agustín Torres Castro  
DNI: 41010050  
Asesor

## Resumen del Reporte automatizado de similitudes

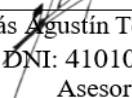
Los Juegos Cooperativos y su Relación con la Afectividad en estudiantes de una Institución Educativa de Cutervo 2024

### INFORME DE ORIGINALIDAD

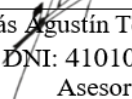
<b>17</b> %	<b>17</b> %	<b>8</b> %	<b>9</b> %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

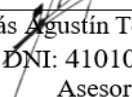
<b>1</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4</b> %
<b>2</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>3</b> %
<b>3</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>4</b>	<b>repositorio.upsc.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>5</b>	<b>Submitted to PREGRADO</b> Trabajo del estudiante	<b>1</b> %
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional de Cajamarca</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1</b> %
<b>7</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1</b> %

  
Nicolás Agustín Torres Castro  
DNI: 41010050  
Asesor

9	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	repositorio.uiix.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Científica del Sur Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
13	revistas.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Usuario Web Trabajo del estudiante	<1 %
15	latam.redilat.org Fuente de Internet	<1 %
16	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
17	theibfr.com Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %

  
 Nicolás Agustín Torres Castro  
 DNI: 41010050  
 Asesor

20	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
21	Submitted to Universidad Autónoma de Bucaramanga, UNAB Trabajo del estudiante	<1 %
22	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
26	Funda Özata, Kerem Ural. "Thrombocyte indices in dogs infected with Ehrlichia canis and Anaplasma phagocytophilum", Revista MVZ Córdoba, 2014 Publicación	<1 %
27	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
29	www.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

  
 Nicolás Agustín Torres Castro  
 DNI: 41010050  
 Asesor

30	novascientia.delasalle.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
33	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	Submitted to Universidad Nacional Agraria de la Selva Trabajo del estudiante	<1 %

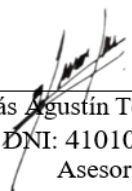
Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

  
 Nicolás Agustín Torres Castro  
 DNI: 41010050  
 Asesor

## Recibo Digital



### Recibo digital

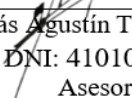
Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Castro Bernal Jean Duamer Molocho Tello Yhelin Yhoel  
Título del ejercicio: Quick Submit  
Título de la entrega: Los Juegos Cooperativos y su Relación con la Afectividad en es...  
Nombre del archivo: TESIS\_FINAL\_MOLOCHO\_-\_CASTRO.docx  
Tamaño del archivo: 534.52K  
Total páginas: 84  
Total de palabras: 13,411  
Total de caracteres: 72,707  
Fecha de entrega: 06-mar-2026 06:48a. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entrega: 2895953555



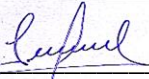
Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

  
Nicolás Agustín Torres Castro  
DNI: 41010050  
Asesor

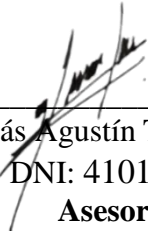
## DECLARACION JURADA DE ORIGINALIDAD

Nosotros, Castro Bernal Jean Duamer y Molocho Tello Yhelin Yhoel, investigadores principales, declaramos bajo juramento que el trabajo de investigación titulado “Los Juegos Cooperativos y su Relación con la Afectividad en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Cutervo 2024” es original, no ha sido plagiado y no contiene datos falsos. En caso de demostrarse lo contrario, asumimos la plena responsabilidad y nos comprometemos a la anulación de este informe, así como al proceso administrativo que pudiera resultar, lo cual podría conllevar a la revocación del título o grado obtenido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 9 de noviembre de 2025

  
\_\_\_\_\_  
Castro Bernal Jean Duamer  
**Investigador**

  
\_\_\_\_\_  
Molocho Tello Yhelin Yhoel  
**Investigador**

  
\_\_\_\_\_  
Nicolás Agustín Torres Castro  
DNI: 41010050  
**Asesor**

## **DEDICATORIA**

A nuestros padres por su apoyo incondicional

Que me apoyan y motivan con sus oraciones y consejos

para seguir creciendo profesionalmente.

## **AGRADECIMIENTO**

A las autoridades y docentes de la Escuela de la FACHSE de la universidad nacional “Pedro Ruíz Gallo” que en todo momento brindaron su atención y apoyo en el desarrollo de esta investigación.

## RESUMEN

El propósito fue determinar la relación entre los juegos cooperativos y la afectividad en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa “Fe y Alegría N.º 69” de Cutervo, durante el año 2024. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, transversal y de nivel descriptivo–correlacional. La población de estudio estuvo constituida por un total de 210 estudiantes del nivel secundaria, quienes representaron la totalidad de la matrícula registrada en dicho nivel durante el periodo de ejecución. De este universo, se seleccionó una muestra específica correspondiente al primer grado de secundaria, conformada por 86 alumnos. Dicha muestra se constituyó de las siguientes secciones: la sección A contó con 28 estudiantes, la sección B estuvo integrada por 22 alumnos, mientras que las secciones C y D estuvieron compuestas por 18 estudiantes cada una. Se seleccionó mediante un muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos se utilizaron dos instrumentos: una lista de cotejo de juegos cooperativos, estructurada en las dimensiones de cooperación, participación y expresión socioemocional, y un cuestionario de afectividad, organizado en las dimensiones de autoestima, comunicación afectiva, regulación emocional y empatía. Ambos instrumentos presentaron validez de contenido y adecuados niveles de confiabilidad. Los resultados evidenciaron que la mayoría de estudiantes presenta un nivel medio en la participación en juegos cooperativos y un nivel moderado de afectividad. Asimismo, mediante el coeficiente Rho de Spearman, se encontró una relación positiva y significativa entre los juegos cooperativos y la afectividad, lo cual indica que una mayor participación colaborativa favorece la expresión emocional, la autoestima, la comunicación afectiva y la empatía entre los adolescentes. Se concluye que los juegos cooperativos constituyen una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer el desarrollo afectivo en los estudiantes, promoviendo la convivencia, la interacción positiva y la regulación emocional.

Palabras clave: Juegos cooperativos, afectividad, autoestima, comunicación afectiva, regulación emocional, empatía, adolescencia.

## ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the relationship between cooperative games and affectivity among first-grade secondary school students at the Educational Institution “Fe y Alegría N.º 69” in Cutervo during the year 2024. The research was conducted under a quantitative approach, with a non-experimental, cross-sectional, and descriptive-correlational design. The study population consisted of a total of 210 secondary school students, representing the entire enrollment registered at that educational level during the execution period. From this population, a specific sample corresponding to first-grade secondary students was selected, consisting of 86 students. The sample was distributed as follows: Section A included 28 students, Section B consisted of 22 students, while Sections C and D each included 18 students. The sample was selected through non-probabilistic sampling. For data collection, two instruments were used: a cooperative games checklist structured around the dimensions of cooperation, participation, and socio-emotional expression, and an affectivity questionnaire organized into the dimensions of self-esteem, affective communication, emotional regulation, and empathy. Both instruments demonstrated content validity and adequate reliability levels. The results showed that most students presented a medium level of participation in cooperative games and a moderate level of affectivity. Likewise, through Spearman’s Rho coefficient, a positive and significant relationship was found between cooperative games and affectivity, indicating that greater collaborative participation favors emotional expression, self-esteem, affective communication, and empathy among adolescents. It was concluded that cooperative games constitute an effective pedagogical strategy for strengthening students’ affective development by promoting coexistence, positive interaction, and emotional regulation.

Keywords: Cooperative games, affectivity, self-esteem, affective communication, emotional regulation, empathy, adolescence.

## INDICE

INTRODUCCIÓN .....	28
I. DISEÑO TEÓRICO.....	33
1.1. Antecedentes .....	33
1.1.1. Antecedentes internacionales.....	33
1.1.2. Antecedentes nacionales .....	34
1.2. Bases teóricas .....	37
1.2.1 Variable Juegos Cooperativos. ....	37
1.2.2. Teorías De La Variable Juegos Cooperativos. ....	40
1.2.3. Variable La Afectividad.....	44
1.2.4. Teorías De La Variable La Afectividad. ....	44
1.3. Bases Conceptuales.....	48
II. DISEÑO METODOLÓGICO .....	58
2.1. Metodología de la investigación. ....	58
2.2. Población, muestra.....	59
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.....	61
III. RESULTADOS.....	64
3.1. Resultados .....	64
3.1.1. Variable Juegos Cooperativos.....	64
3.1.2. Variable Afectividad.....	65
3.1.3. Prueba de Hipótesis General.....	67
IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	69
CONCLUSIONES .....	74
RECOMENDACIONES.....	75
REFERENCIAS.....	76
ANEXOS .....	79

## INTRODUCCIÓN

Jugar es algo que la humanidad practica desde los años inmemoriales y expresar los afectos es parte de la naturaleza. Así, en teoría parece haber una relación directa entre juegos y afectividad; no obstante, en los concretos lugares o instituciones se desconoce el grado de relación entre estas variables. Para tener una comprensión panorámica de esta relación se ha revisado algunos datos cualitativos y cuantitativos.

El panorama mundial, deja entrever que el efecto, que resulta de la ausencia de estímulos adecuados, especialmente en el ámbito de las relaciones sociales, constituye un reto vigente. La UNICEF (2020), ha indicado que varios jóvenes atraviesan dificultades emocionales que se desprenden de la violencia familiar. Las indagaciones actuales, como las de Zhang et al. (2025) han hallado que muchos adolescentes no participan de actividades recreativas, deportivas fuera del entorno escolar, y pasan el mayor número de horas en soledad o pegado a las tecnologías. Se está rompiendo la regla esencial de la vida, que indica que a buen juego cooperativo mayor desarrollo emocional y social. Por ello, indican estos especialistas que los juegos cooperativos son estrategias pedagógicas fundamentales que deben ser examinadas junto a las relaciones interpersonales y al manejo de emociones, y máxime en población de jóvenes. Como ha puntualizado Zhang et al. (2025) los juegos cooperativos se asocian con el desarrollo de habilidades sociales, la empatía y las conductas prosociales.

En el contexto latinoamericano, el acoso escolar representa una de las problemáticas más sensibles dentro de las comunidades educativas. Según el informe de la UNESCO (2024), uno de cada tres estudiantes en el mundo sufre situaciones de acoso cada mes y, además, uno de cada diez menores enfrenta ciberacoso. Estas cifras no solo revelan la magnitud del problema, sino también sus profundas consecuencias emocionales: quienes padecen estas formas de violencia tienen el

doble de probabilidades de experimentar soledad, trastornos del sueño e incluso pensamientos autodestructivos. En otras palabras, el acoso no se limita a afectar el rendimiento académico; impacta directamente en la esfera afectiva, debilitando la autoestima, generando inseguridad y dificultando la construcción de vínculos sociales saludables.

Precisamente en este punto cobra especial relevancia la relación entre juegos cooperativos y afectividad. Si el acoso erosiona la confianza y fragmenta las relaciones, los juegos cooperativos actúan en sentido contrario: promueven la interacción positiva, la escucha activa y el reconocimiento del otro como aliado y no como adversario. En efecto, al basarse en metas compartidas y en la necesidad de colaboración, estos juegos fortalecen la empatía y el sentido de pertenencia, dos pilares esenciales del desarrollo afectivo. Así, tal como indica Marín (2024) más que una simple dinámica recreativa, los juegos cooperativos se convierten en un espacio formativo donde los adolescentes experimentan apoyo mutuo, validación emocional y construcción colectiva de logros, contribuyendo a restaurar el clima socioemocional que el acoso tiende a deteriorar.

En el Perú, la violencia escolar ha mostrado un incremento preocupante. De acuerdo con los datos del Ministerio de Educación citados por Purizaca (2023), durante el año 2023 se registraron más de 13,000 casos de agresión dentro de los centros educativos, representa un incremento del 60 % respecto al 2022. Aproximadamente dos tercios de estos casos involucraron al nivel secundario, lo que pone de relieve la gravedad del problema en esta etapa educativa. La situación se agrava debido a que el 97 % de las instituciones educativas carece de personal especializado en psicología, lo cual limita la atención adecuada a las víctimas (Romero, 2024).

Algunos estudios plantean que los juegos cooperativos pueden ser un recurso pedagógico valioso para fortalecer la afectividad y mejorar la convivencia en las aulas, además de elevar la

autoestima de los estudiantes. Sin embargo, su aplicación todavía es limitada, especialmente en zonas rurales o en niveles educativos iniciales (Mendez, 2022).

En la Institución Educativa “Fe y Alegría N° 69” de Cutervo, se ha identificado que los estudiantes del primer grado de secundaria presentan dificultades notorias en el desarrollo de su afectividad. Durante las actividades escolares se observa que varios de ellos muestran poca expresión emocional, escasa empatía, dificultades para comunicarse con sus compañeros y un limitado interés por establecer vínculos colaborativos. Estas manifestaciones repercuten de manera directa en su convivencia diaria y en su participación dentro del aula.

Si bien la institución promueve actividades grupales, estas no están orientadas específicamente a fortalecer la afectividad mediante estrategias estructuradas. En ese sentido, los juegos cooperativos podrían constituirse en un recurso pedagógico capaz de favorecer la interacción, la confianza y la regulación emocional. Por ello, la investigación resulta pertinente, pues permite comprender cómo este tipo de actividades puede influir en el fortalecimiento afectivo de los adolescentes en su contexto escolar.

La investigación busca responder a la pregunta principal: ¿Qué relación existe entre los juegos cooperativos y la afectividad en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa “¿Fe y Alegría N° 69” de Cutervo, 2024?

La hipótesis general plantea que existe una relación positiva y significativa entre los juegos cooperativos y la afectividad de los estudiantes de primer grado de secundaria, favoreciendo la mejora en sus habilidades de cooperación, comunicación, regulación emocional, autoestima, relaciones interpersonales y bienestar emocional.

El objetivo general de la investigación es determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la afectividad en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Fe y Alegría N.º 69” de Cutervo, durante el año 2024.

Los objetivos específicos comprenden:

- Describir el nivel de juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Fe y Alegría N.º 69” de Cutervo, durante el año 2024
- Describir el nivel de afectividad en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Fe y Alegría N.º 69” de Cutervo, durante el año 2024.
- Establecer la relación entre los juegos cooperativos y la afectividad en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Fe y Alegría N.º 69” de Cutervo, durante el año 2024.

La indagación se centró en la afectividad y las dificultades que los estudiantes de secundaria exteriorizan al expresar emociones y modos de relacionarse con sus compañeros. Si existe un modo inadecuado de relación o una inadecuada expresión de emociones, entonces se afecta el desempeño escolar y la estabilidad del entorno educativo. En el contexto institucional, se observó limitaciones emocionales y relacionales, los cuales indican, claro está, un bajo desarrollo socioemocional de los adolescentes, subsecuentemente se afecta el ambiente de convivencia. Desde luego preocupa de sobremanera la afectividad de los estudiantes.

Por otro lado, los estudiantes si bien practican algunos juegos, específicamente juegos cooperativos, se desconoce el modo como se relaciona la implementación de los juegos cooperativos, reconocido como una estrategia pedagógica innovadora con la afectividad. Es

sabido, que los juegos se diferencian de las dinámicas competitivas tradicionales en tanto promueven colaboración, empatía y participación inclusiva. Este tipo de juegos fortalece la confianza y las habilidades sociales.

Al observar la Institución Educativa “Fe y Alegría 69” de Cutervo, brota la necesidad de conocer el modo como afectividad de los estudiantes se relaciona con los juegos cooperativos. En consecuencia, el estudio busca sentar las bases para que los docentes integren metodologías participativas e inclusivas en el aula. De esta forma, se espera contribuir significativamente al desarrollo emocional de los adolescentes, a la mejora de la convivencia escolar y al fortalecimiento del sentido de comunidad, siempre con un enfoque centrado en la gestión afectiva.

## **I. DISEÑO TEÓRICO**

### **1.1. Antecedentes**

#### **1.1.1. Antecedentes internacionales**

Un estudio realizado por Parra (2023), examina cómo las actividades físico-recreativas influyen en la autoestima de estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Gabriela Mistral” ubicada en Catamayo, Ecuador, planteándose como objetivo determinar la incidencia de dichas actividades en el desarrollo emocional de los escolares. La investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi-experimental de alcance explicativo, aplicándose a una población de 71 estudiantes y trabajándose con una muestra no probabilística de 30 participantes. Para la recolección de datos se emplea la encuesta y se utiliza como instrumento el Test de Rosenberg, procesándose la información mediante el programa estadístico SPSS versión 25. Los resultados muestran que la intervención basada en actividades físico-recreativas provoca mejoras significativas en los niveles de autoestima, por lo que el estudio concluye que este tipo de dinámicas favorece el fortalecimiento emocional de los escolares, aportando bases relevantes para investigaciones que buscan comprender la relación entre estrategias cooperativas y la afectividad estudiantil.

En Ecuador Bonilla & Marcano (2024), su estudio tuvo como propósito examinar cómo los juegos cooperativos influyen como estrategia psicopedagógica en el desarrollo social de los estudiantes de primer grado de la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln” de Quito, Ecuador. Para ello, se aplicó un diseño cualitativo que permitió interpretar la naturaleza compleja

y subjetiva del fenómeno analizado; la población estuvo compuesta por los alumnos de primer grado y la muestra incluyó a los estudiantes que participaron directamente en las dinámicas cooperativas. La información se obtuvo mediante la observación participante y una lista de cotejo, instrumentos que facilitaron la valoración de las interacciones sociales y del efecto que generaron los juegos cooperativos. Los hallazgos indicaron que estas actividades favorecieron una participación activa y estimularon la cooperación, el trabajo conjunto, la comunicación asertiva y el respeto entre compañeros, además de impulsar la resolución positiva de conflictos, lo cual reflejó un impacto significativo en su desarrollo social. Las entrevistas realizadas reforzaron estos resultados, al subrayar el aporte formativo de emplear juegos cooperativos en el aula; pese a algunos retos vinculados con promover la participación equitativa y administrar los recursos, se concluyó que esta metodología constituye una alternativa efectiva para fortalecer las habilidades sociales y mejorar las relaciones entre los estudiantes.

### **1.1.2. Antecedentes nacionales**

Un estudio realizado en Huaraz el cual tiene como propósito determinar la relación entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 240 de Huaripampa, Olleros–Huaraz en el departamento de Áncash. La investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental de tipo descriptivo correlacional, aplicándose a una muestra de 21 estudiantes pertenecientes al último grado de educación inicial. Para la recolección de información se emplea una lista de cotejo destinada a evaluar la primera variable y un cuestionario para valorar la segunda. Los datos son analizados mediante la prueba no paramétrica Rho de Spearman con un nivel de significancia de 0.05, evidenciándose una relación directa y significativa entre la práctica de juegos cooperativos

y el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes, lo que permite concluir que estas dinámicas favorecen positivamente la interacción y el desarrollo socioemocional infantil ( Ramos & Robles , 2024).

Díaz (2021), determino la medida en que los juegos cooperativos aplicados en el área de Educación Física se relacionan con las habilidades sociales de los estudiantes de la I.E. “Mariscal Ramón Castilla” de Piura. La investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo y corresponde a un tipo descriptivo con un método descriptivo correlacional y un diseño no experimental. La población estuvo conformada por alumnos de cuarto y quinto de secundaria, trabajándose con una muestra censal de 205 estudiantes. Para la recolección de información se utilizaron dos cuestionarios con escala politómica (siempre, a veces, nunca); el primero, compuesto por 30 ítems, evaluó dimensiones vinculadas a la confianza, comunicación y resolución de conflictos en los juegos cooperativos, mientras que el segundo, integrado por 29 ítems, midió aspectos relacionados con la empatía, el asertividad y la escucha activa. El análisis de los datos se efectuó mediante Excel y el programa SPSS, aplicándose el coeficiente Rho de Spearman, cuyo resultado arrojó un nivel de significancia de 0.003 y un valor de Rho de 0.210. Estos hallazgos permiten concluir que existe una relación significativa entre la participación en juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.

Por su parte, Encalada y Tafur (2022) destaca la importancia de las habilidades socioemocionales para el bienestar y la convivencia armónica entre los estudiantes de una institución educativa pública de Ate en Lima, y tiene como objetivo determinar la relación entre dichas habilidades y el aprendizaje cooperativo en escolares de educación secundaria de una institución pública del distrito de Ate, en Perú. La investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, es de tipo básico y adopta un diseño no experimental, transversal y de nivel

correlacional. La población está integrada por 145 estudiantes, a quienes se aplica un cuestionario validado mediante juicio de expertos y cuya fiabilidad se comprueba con una prueba piloto realizada a 20 estudiantes, alcanzando valores de Alfa de Cronbach de 0,838 para habilidades socioemocionales y 0,830 para aprendizaje cooperativo. Para el análisis de datos se utiliza el programa SPSS versión 25, aplicándose la prueba Rho de Spearman, cuyos resultados revelan una correlación positiva considerable (0,707) con un nivel de significancia de 0,000. El estudio concluye que el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales favorece la puesta en práctica del aprendizaje cooperativo, facilitando la consecución de objetivos comunes y promoviendo un clima escolar más funcional y beneficioso para todos los estudiantes.

De manera similar, Ávila (2020) hizo un estudio sobre juegos cooperativos y habilidades sociales en la Institución Educativa N.º 18 de Sullana, Piura. Tuvo como propósito determinar la incidencia de los juegos cooperativos en la convivencia escolar de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N.º 18 de Sullana durante el año 2020. La variable juegos cooperativos se fundamentó en la Teoría del Juego de Torres (2002) y en el modelo de Orlick (1996), mientras que la convivencia escolar se sustentó en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1977) y en el modelo teórico de Hernández (2009). La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, de tipo correlacional, transversal y con un diseño no experimental de carácter causal. La población estuvo conformada por 140 estudiantes, de los cuales 24 integraron la muestra. Para la recolección de datos se empleó la técnica de la encuesta mediante un cuestionario con escala ordinal para ambas variables. Los resultados evidenciaron que las dimensiones de cooperación, participación y diversión no mostraron incidencia significativa sobre la convivencia escolar, y que en general los juegos cooperativos tampoco influyeron de manera significativa en dicha variable, según los valores  $p = 0,430$ ;  $\rho = -0,169$  y  $R = 0,029$ .

Asimismo, Vergara (2019) desarrolló una investigación relacionada con un programa de afectividad familiar para fortalecer la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa N° 11516 de Tuman, Chiclayo, Lambayeque. Tuvo como finalidad proponer un programa de afectividad familiar orientado a fortalecer la autoestima de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 11516 de Tuman, apoyándose en los modelos teóricos de Pí Osaría y Cabían para la afectividad en la familia, y en el modelo de Coopersmith para la autoestima. El estudio se desarrolló mediante un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y con un diseño no experimental de carácter propositivo. La muestra estuvo conformada por 144 estudiantes de ambos sexos del tercer grado de primaria, a quienes se aplicó un inventario de autoestima como instrumento de recolección de datos. Los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes presentaban un nivel medio de autoestima, reflejado en la poca valoración de sus capacidades; además, se identificó que la dimensión predominante era el área escolar, mientras que los niveles más bajos se observaron en las áreas personal y familiar. También se determinó que factores como la baja valoración personal, la falta de confianza, el escaso reconocimiento de habilidades y la limitada atención de los padres afectan directamente la autoestima, lo que justificó la necesidad de diseñar un programa de afectividad familiar estructurado para intervenir en las problemáticas detectadas.

## **1.2. Bases teóricas**

### **1.2.1 Variable Juegos Cooperativos.**

Definir las variables es una tarea vital para las investigaciones. Es así como se revisó la definición que brinda

*Omeñaca y Ruiz (2007):*

quienes entienden que los juegos cooperativos son actividades en las que los estudiantes colaboran entre sí para alcanzar un propósito común. Esto marca una pauta que dista de los juegos competitivos, dicho en otros términos en los cooperativos no existen rivales, se destaca que todos los miembros trabajan juntos, comparten responsabilidades y se esfuerzan colectivamente para lograr una meta. De ese modo la meta es común. Al ser común se fomenta valores fundamentales como solidaridad, empatía, comunicación y trabajo en equipo. Estos valores puestos en practica de manera conjunta, ayudan a un desarrollo integral de los estudiantes.

En el caso de los estudiantes del primer grado de secundaria, esta definición adquiere especial importancia porque en esta etapa fortalecen sus relaciones interpersonales, aprenden a trabajar en equipo, compartir responsabilidades, respetar acuerdos grupales y expresar emociones de manera más adecuada dentro de la convivencia escolar. Por ejemplo, cuando un grupo de estudiantes debe trasladar objetos entre todos para alcanzar una meta común, el éxito depende de la participación colectiva y no de la competencia individual. Esto fortalece el sentido de pertenencia, la cooperación y la convivencia armoniosa dentro del aula. Además, este tipo de experiencias permite que los adolescentes comprendan que ayudar a los demás también beneficia al grupo completo, favoreciendo así el desarrollo de conductas prosociales, la empatía y la integración social.

Por otro lado, Agramonte (2011):

ofrece una definición distinta e indica que los juegos cooperativos hay que comprenderlos a partir de sus características, en tanto permiten lograr aceptación, inclusión y participación de todos los estudiantes. Vistas las cosas de esa manera, se puede afirmar que los juegos cooperativos generan espacios de respeto y disfrute. Si el estudiante disfruta en el juego con sus compañeros,

entonces le será más fácil fortalecer sus habilidades sociales. En equipos con metas comunes se logra desarrollar la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos.

Esta definición es relevante en los estudiantes del primer grado de secundaria porque durante esta etapa muchos adolescentes aún presentan dificultades para integrarse adecuadamente, controlar emociones, aceptar opiniones diferentes o resolver conflictos con sus compañeros. Los juegos cooperativos, al no centrarse únicamente en ganar o perder, disminuyen sentimientos de exclusión, rivalidad y frustración, permitiendo que todos participen activamente dentro del grupo. Por ejemplo, en dinámicas donde los estudiantes deben resolver retos colectivos o cumplir metas comunes, aprenden a escucharse, dialogar, coordinar acciones y valorar el apoyo mutuo. De esta manera, el juego cooperativo se convierte en una experiencia social positiva que fortalece la seguridad emocional, la convivencia escolar y la interacción respetuosa entre pares.

Otra definición ofrecen Benalcazar et al. (2024):

indican que los juegos cooperativos deben ser vistos como herramienta pedagógica, en tanto es un medio que potencia las habilidades sociales. Coincide con los autores anteriores, ya que también destaca el fortalecimiento de la solidaridad, el respeto y la empatía.

En los estudiantes del primer grado de secundaria, las habilidades sociales y afectivas continúan en proceso de fortalecimiento, razón por la cual requieren experiencias constantes que les permitan practicar conductas positivas dentro del grupo. Los juegos cooperativos funcionan como estrategias pedagógicas porque enseñan de manera práctica cómo convivir con otros, resolver conflictos, trabajar en equipo y actuar respetuosamente durante las actividades colectivas. Por ejemplo, cuando un estudiante ayuda a un compañero a cumplir una tarea grupal o colaborar en una dinámica compartida, desarrolla actitudes de solidaridad, empatía y compromiso con el

*equipo. De esta manera, el aprendizaje social y emocional se fortalece de forma significativa mediante la interacción cooperativa y la participación grupal.*

Gutiérrez y Castellanos (2024) :

están de acuerdo en que estos juegos son herramientas, pero precisan que los estudiantes encuentran muy atractivo este tipo de juegos, debido a que el éxito es para todos, por lo que las necesidades también lo son y eso ayuda mucho a la socialización de pares.

Esta definición permite comprender que los estudiantes del primer grado de secundaria suelen sentirse más motivados cuando participan en actividades donde todos pueden integrarse y aportar al logro grupal. A diferencia de los juegos competitivos, donde predominan la rivalidad y las diferencias entre ganadores y perdedores, los juegos cooperativos generan satisfacción colectiva, fortaleciendo la amistad, la confianza y el compañerismo entre los estudiantes. Por ejemplo, cuando todos deben resolver juntos un reto grupal o alcanzar una meta común dentro de una dinámica cooperativa, aprenden a colaborar, comunicarse y valorar el esfuerzo compartido. Esto favorece un clima emocional positivo dentro del aula y contribuye significativamente al fortalecimiento de relaciones sociales saludables y una convivencia escolar más armoniosa.

## **1.2.2. Teorías De La Variable Juegos Cooperativos.**

### **1.2.2.1. Cooperación**

Cooperar es entendido como ejecutar operaciones juntos, así en los juegos todos operan por un objetivo común. Sobre esto la Teoría del Desarrollo Psicosocial desarrollado por Erikson (1963):

El mencionado autor señaló que durante la adolescencia los individuos atraviesan la etapa de identidad frente a confusión de roles. Esta confusión precisamente es consecuencia de los cambios sociales, psicológicos y biológicos del ser humano.

Los cambios hacen que haya una configuración distinta de la interacción social y el sentido de pertenencia, esto puede ser encaminado a través de los juegos o actividades que permitan el diálogo, el compartir acciones, emociones. Una de esas actividades tiene que ver con los juegos cooperativos. Estos juegos ofrecen un entorno seguro donde los estudiantes pueden construir su identidad social y reforzar su bienestar emocional. Cuando los estudiantes juegan en conjunto se sienten más seguros, más dialogantes, más comprometidos.

Por lo que Orlick (2006):

afirma que la cooperación es esencial en estos juegos, en tanto los jugadores deben combinar sus habilidades y conseguir un objetivo común. Desde tal definición, los juegos cooperativos permiten que los estudiantes del primer grado de secundaria aprendan a relacionarse de manera positiva con sus compañeros, fortaleciendo vínculos afectivos basados en la ayuda mutua, la confianza y la empatía. En esta etapa, los adolescentes necesitan sentirse aceptados, valorados e integrados dentro del grupo, por lo que las actividades cooperativas favorecen la expresión de emociones, la comunicación afectiva y el compañerismo.

Por ejemplo, cuando los estudiantes participan en dinámicas donde todos deben colaborar para alcanzar una meta común —como resolver retos grupales, desarrollar circuitos colectivos o cumplir actividades en equipo— desarrollan sentimientos de pertenencia, seguridad emocional y satisfacción compartida. Estas experiencias contribuyen significativamente al fortalecimiento de la afectividad, ya que los estudiantes aprenden a escuchar, apoyar y comprender a sus compañeros,

disminuyendo conductas de aislamiento, rivalidad o rechazo. Asimismo, el logro grupal fortalece la autoestima y genera un ambiente emocional positivo dentro del aula, favoreciendo relaciones sociales más respetuosas y una convivencia escolar más armoniosa.

### **1.2.2.2. Participación Activa**

Participar o tomar parte en alguna actividad es fundamental para el desarrollo humano. Desde luego la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget (1970):

plantea que el conocimiento se construye activamente a través de la experiencia. El mundo práctico exige que los estudiantes trabajen en conjunto y aprendan siempre en articulación de experiencias.

Una de actividades más importantes para las diversas experiencias es el juego. En concreto los juegos cooperativos permiten que los estudiantes participen en aprendizajes significativos mediante la resolución conjunta de problemas, una experiencia que promueve el desarrollo cognitivo y social. El juego exige participación activa e involucra a todos los estudiantes en los roles y tareas, sin importar sus habilidades individuales, asegurando que todos contribuyan al éxito del equipo. El equipo se ve así fortalecido y se incrementa la confianza de cada jugador.

### **1.2.2.3. Expresión Socioemocional**

Para nadie es un secreto que la interacción genera modos de entendimiento y disentimiento. Desde la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1977):

se entiende que las personas aprenden observando las conductas de los demás, es decir aprender a consensuar o aprenden a discrepar. Estos procesos incluyen interacciones, emociones diversas, de ahí que importe mucho el modo como cada estudiante se expresa tanto socialmente como emocionalmente. Desde la teoría se indica que, los juegos cooperativos favorecen la observación y la imitación de comportamientos positivos, fortaleciendo la empatía, la comunicación y la cooperación.

La acepción de expresión socioemocional queda entendida como la capacidad de los participantes para comunicar y regular sus emociones al relacionarse con los demás. Esa relación con los otros fortalece la empatía. Si se trata de asociar esta variable con los juegos cooperativos, entonces se identifica una herramienta que impulsa no solo la colaboración y la convivencia, sino también el desarrollo socioemocional y el bienestar integral de quienes participan, así lo ha precisado también. Por lo que es muy importante el mundo social y emocional de los estudiantes, para comprender la dinámica de su convivencia en el aula y en los juegos.

Bisquerra (2009)

Precisa que el desarrollo socioemocional es fundamental en la formación integral de los estudiantes, ya que las emociones influyen directamente en la convivencia, las relaciones interpersonales y el bienestar dentro del aula. En relación con los juegos cooperativos, esta perspectiva permite comprender que dichas actividades no solo fortalecen la colaboración y el trabajo en equipo, sino también la afectividad, la empatía y la interacción positiva entre los estudiantes del primer grado de secundaria. A través de experiencias grupales compartidas, los adolescentes aprenden a expresar emociones, respetar a sus compañeros y desarrollar vínculos afectivos saludables, favoreciendo así una convivencia armónica y un adecuado desarrollo emocional dentro del contexto escolar.

### **1.2.3. Variable La Afectividad**

La afectividad o ese conjunto de emociones, sentimientos que se articulan directamente con las decisiones se vuelve un tema relevante en el escenario educativo. Una definición de esta variable la ofrece Lima et al. (2023):

Los autores indican que se debe entender como el conjunto de emociones, sentimientos y estados de ánimo que influyen en la conducta y en las relaciones interpersonales.

Lo que se ha señalado anteriormente permite decir que toda relación humana posee un conjunto de sentimientos y emociones. De esa manera en los juegos cada acción representa una relación compleja cargada de alegría, de amistad, de furor; también de impotencia, de rabia, de nostalgia que se enfrenta a través de la experiencia y nuevas formas de relacionarse. En el ámbito educativo, esta variable, desempeña un papel determinante en el aprendizaje, ya que las emociones condicionan la motivación, la atención y la convivencia dentro del aula, consecuentemente su estudio está bien fundamentado.

### **1.2.4. Teorías De La Variable La Afectividad.**

#### **1.2.4.1. Comunicación afectiva**

Cuando se habla de comunicación afectiva, se hace referencia a la capacidad de expresar emociones, sentimientos, opiniones y necesidades de manera adecuada dentro de las relaciones interpersonales. En el ámbito educativo, esta dimensión resulta fundamental porque permite fortalecer la convivencia, el respeto y la interacción positiva entre los estudiantes.

Luque et al. (2021):

Han dejado apuntado que la cooperación y la comunicación constituyen pilares esenciales de la interacción social y del aprendizaje, debido a que permiten el intercambio de información,

emociones y experiencias dentro de un entorno colaborativo. Desde esta perspectiva, la comunicación afectiva no solo implica hablar, sino también escuchar, comprender y respetar las opiniones de los demás.

En los estudiantes del primer grado de secundaria, la comunicación afectiva adquiere especial importancia porque durante esta etapa los adolescentes fortalecen sus vínculos sociales y emocionales dentro del grupo escolar. A través de los juegos cooperativos, los estudiantes aprenden a dialogar, expresar emociones, escuchar activamente y resolver dificultades mediante acuerdos colectivos. Por ejemplo, cuando participan en dinámicas grupales donde deben coordinar acciones para alcanzar una meta común, necesitan comunicarse constantemente para organizar tareas, compartir ideas y apoyarse mutuamente.

De igual manera, este tipo de experiencias favorece una convivencia positiva dentro del aula, ya que los estudiantes comprenden que la comunicación respetuosa facilita mejores relaciones interpersonales y fortalece el compañerismo. Así, la comunicación afectiva contribuye al desarrollo emocional, social y afectivo de los adolescentes dentro del contexto escolar.

#### **1.2.4.2. Autoestima**

La autoestima representa la valoración que cada persona tiene de sí misma, de sus capacidades, cualidades y posibilidades dentro de los diferentes espacios sociales donde interactúa. En el contexto educativo, esta dimensión es importante porque influye directamente en la seguridad personal, la participación y la manera en que los estudiantes enfrentan las experiencias escolares y sociales.

Rosenberg (1965):

Considera que la autoestima debe entenderse como la valoración positiva o negativa que el individuo construye acerca de sí mismo a partir de sus experiencias y relaciones interpersonales. Desde esta perspectiva, las interacciones sociales favorables fortalecen la seguridad, la confianza y la aceptación personal.

En los estudiantes del primer grado de secundaria, la autoestima se fortalece mediante experiencias donde se sienten aceptados, escuchados y valorados por sus compañeros y docentes. Los juegos cooperativos favorecen este proceso porque permiten que todos participen activamente y se sientan importantes dentro del grupo, evitando comparaciones negativas y situaciones de exclusión.

Por ejemplo, cuando un estudiante participa en actividades grupales donde debe colaborar con otros compañeros para resolver un reto colectivo, experimenta sentimientos de pertenencia, reconocimiento y satisfacción personal. Asimismo, cuando recibe apoyo o reconocimiento por parte de sus compañeros y docentes, fortalece su confianza y desarrolla una percepción positiva de sí mismo. De esta manera, la autoestima se relaciona directamente con la afectividad y con la construcción de relaciones sociales saludables dentro del entorno escolar.

#### **1.2.4.3. Regulación emocional**

La regulación emocional comprende la capacidad de reconocer, comprender y controlar adecuadamente las propias emociones frente a diversas situaciones de la vida cotidiana. En el ámbito escolar, esta dimensión resulta importante porque influye en la convivencia, el comportamiento y la forma en que los estudiantes enfrentan conflictos, frustraciones o dificultades dentro del grupo.

Goleman (1995):

Ha subrayado que la inteligencia emocional constituye un elemento esencial del desarrollo humano, ya que permite reconocer las emociones propias y comprender las emociones de los demás. Desde esta perspectiva, la regulación emocional favorece relaciones interpersonales más equilibradas y una convivencia escolar más armoniosa.

Gross (2002):

Precisa que la regulación emocional es la capacidad que tiene la persona para controlar y modular sus emociones frente a diferentes circunstancias. Esto implica manejar adecuadamente el enojo, la frustración, la ansiedad o la tensión durante las interacciones sociales.

En los estudiantes del primer grado de secundaria, la regulación emocional se fortalece mediante experiencias grupales donde deben trabajar en equipo, respetar acuerdos y enfrentar situaciones que requieren autocontrol. Los juegos cooperativos favorecen esta capacidad porque exigen tolerancia, diálogo y control emocional durante las dinámicas compartidas.

Por ejemplo, cuando un grupo de estudiantes participa en actividades donde deben resolver retos colectivos o cumplir metas comunes, aprenden a controlar impulsos, tolerar errores y manejar desacuerdos sin afectar la convivencia. Estas experiencias contribuyen significativamente al equilibrio emocional y al fortalecimiento de relaciones sociales más respetuosas dentro del aula.

#### **1.2.4.4. Empatía**

La empatía se entiende como la capacidad de comprender las emociones, sentimientos y necesidades de otras personas, permitiendo establecer relaciones basadas en el respeto, la solidaridad y el apoyo mutuo. Dentro del contexto educativo, esta dimensión resulta esencial para fortalecer la convivencia y favorecer interacciones sociales positivas entre los estudiantes.

Piaget (1952):

Indicó que las relaciones interpersonales y las interacciones sociales cumplen un papel fundamental en el desarrollo emocional y afectivo de los estudiantes, debido a que favorecen la comprensión de los demás y la construcción de vínculos sociales positivos.

Orlick (2006):

Afirma que la cooperación dentro de los juegos permite desarrollar actitudes de ayuda mutua, comprensión y trabajo conjunto, fortaleciendo sentimientos de pertenencia y respeto entre los participantes.

En los estudiantes del primer grado de secundaria, la empatía adquiere especial importancia porque durante esta etapa los adolescentes fortalecen sus relaciones sociales y aprenden a comprender diferentes puntos de vista dentro del grupo. Los juegos cooperativos favorecen esta capacidad al promover experiencias donde los estudiantes deben apoyarse, escucharse y colaborar para alcanzar objetivos comunes.

Por ejemplo, cuando un estudiante ayuda a un compañero que presenta dificultades dentro de una dinámica grupal, desarrolla sensibilidad emocional y comprensión hacia las necesidades de los demás. Asimismo, al compartir experiencias cooperativas, los adolescentes aprenden a valorar las emociones de sus compañeros y a construir relaciones más respetuosas, solidarias y armoniosas dentro del aula.

### **1.3. Bases Conceptuales.**

#### **1.3.1. Juegos cooperativos**

Omeñaca y Ruiz (2007):

Señaló que los juegos cooperativos, son términos que involucran a juegos y cooperar, vistos de modo separado cada una tiene su acepción y concepción, pero en conjunto reflejan una realidad variopinta. Los juegos cooperativos se entienden como actividades lúdicas estructuradas cuya finalidad es promover la participación conjunta, la colaboración y la interacción positiva entre los estudiantes. Esta concepción desde luego indica que, a diferencia de los juegos competitivos, en los que predomina la rivalidad, los juegos cooperativos buscan que todos los participantes sean parte activa del logro común, se comparte la meta y las acciones.

Agramonte (2011):

Señala que los especialistas indican que el fundamento se sostiene en la teoría sociocultural, que resalta el papel del trabajo colaborativo como medio para el desarrollo social y emocional del estudiante. También puede considerarse, los juegos cooperativos como mecanismos que se relacionan con los estados afectivos.

Benalcázar et al. (2024):

Entiende los juegos cooperativos como un proceso dinámico, se ha optado por el uso de la lista de cotejo, especialmente para medir los indicadores de esta variable. Desde luego estas dimensiones teóricas se organizan según los indicadores que operativiza el instrumento. Esta coherencia garantiza que la conceptualización, la medición y el análisis estadístico mantengan una misma lógica metodológica, y sigue las pautas establecidas en investigaciones previas.

## **Cooperación**

Luque et al. (2021):

Entiende este término como operación conjunta o asociada, por lo que implica un conjunto de actores tejiendo un sinnúmero de acciones para lograr un objetivo común. En consecuencia, la cooperación es entendida como capacidad del estudiante para trabajar junto a sus compañeros y alcanzar un objetivo común. Para medir esta realidad se incluyó indicadores como:

- participación colaborativa;
- disposición para ayudar a otros;
- cumplimiento de acuerdos grupales;
- responsabilidad dentro del equipo.

Una forma muy común de medir las conductas observables es a través de estos ítems. Los ítems podrán determinar lo que se observa y se registrarán las acciones como apoyar al compañero, coordinar acciones y participar en tareas conjuntas. La evidencia pedagógica, será la que señala si la cooperación promueve un clima positivo y fortalece la cohesión grupal, o en que medida no esta logrando esta ansiada meta.

## **Participación**

Agramonte (2011):

Señala que la participación hace referencia al grado de implicación activa del estudiante durante las actividades.

Sus indicadores comprenden

- iniciativa para integrarse al grupo,

- constancia en la dinámica,
- atención durante la actividad,
- disposición para interactuar con todos los compañeros.

Los ítems correspondientes determinan si el estudiante se involucra de manera voluntaria, mantiene la atención durante el juego y participa sin necesidad de presión externa. La literatura destaca que una participación sostenida refleja motivación intrínseca y apertura a las experiencias cooperativas, por lo tanto, dice que se debe precisar, medir y correlacionar.

### **Expresión socioemocional**

Bisquerra (2009):

Hace referencia a esta es dimensión muy importante, y entiende que evalúa la forma en que el estudiante gestiona y expresa sus emociones al momento de ejecutar los juegos cooperativos.

Sus indicadores incluyen:

- expresión de emociones positivas,
- regulación emocional en situaciones de tensión,
- expresión asertiva,
- empatía durante las interacciones.

Los ítems asociados permiten observar si el estudiante respeta turnos, controla la frustración, celebra logros del equipo y reconoce las emociones de los demás. Desde la teoría socioemocional se configura un fundamento científico que expresa que estas prácticas fortalecen la convivencia y el desarrollo afectivo.

## **Técnica e instrumento**

- Técnica: Observación estructurada.
- Instrumento: Lista de cotejo de juegos cooperativos.
- Escala: Ordinal (Siempre / A veces / Nunca).
- Ítems: Distribuidos según las dimensiones mencionadas.
- Aplicación: Individual, en contexto grupal durante la dinámica cooperativa.

### **1.3.2. Afectividad**

Piaget (1952):

Parte de la idea de que los conceptos son importantes porque permiten centrarse en los objetos y objetivos de la investigación. De manera sistematizada, la afectividad se concibe como el conjunto de emociones, sentimientos y disposiciones internas que influyen en la manera en que los estudiantes se relacionan consigo mismos y con los demás. Esta identificación y descripción de términos que configuran una realidad indican que, en la adolescencia, la afectividad determina la forma de expresar emociones, establecer vínculos interpersonales y enfrentar situaciones de convivencia.

La definición operacional le asigna un significado al término y es así que el utilizó un cuestionario de afectividad, cuyos ítems están formulados en escala tipo Likert. En la escala se colocaron los indicadores de las dimensiones conceptuales, asegurando la coherencia entre teoría y medición.

### **Autoestima**

Rosenberg (1965):

Toma en consideración la naturaleza de la autoestima, e indica que esta se puede definir como la valoración que el estudiante tiene de sí mismo.

Sus indicadores incluyen:

- seguridad personal,
- autoconfianza en sus capacidades,
- percepción positiva de sí mismo,
- aceptación de logros y errores.

Los ítems de esta dimensión indagan si el estudiante se siente capaz, valioso, respetado y seguro en su entorno escolar. Desde el punto de vista de la teoría del autoconcepto una autoestima sólida facilita el desarrollo emocional y académico.

### **Comunicación afectiva**

Luque et al. (2021):

Se refiere a esta dimensión como la capacidad del estudiante para expresar emociones y establecer interacciones afectivas positivas.

Para esta dimensión se ha considerado los indicadores siguientes:

- expresión verbal del afecto,
- lenguaje no verbal positivo,

- escucha activa,
- respeto durante el diálogo.

Los ítems permiten identificar si el estudiante expresa sentimientos de manera adecuada, escucha con atención y dialoga sin generar confrontación. La evidencia ha demostrado que la comunicación afectiva reduce conflictos y mejora la convivencia.

### **Regulación emocional**

Bisquerra (2009):

Indica que la regulación emocional o el equilibrio de las emociones consiste en la habilidad de reconocer, interpretar y controlar las propias emociones.

Para este caso, los indicadores son:

- tolerancia a la frustración,
- control de impulsos,
- manejo adecuado del enojo o la tensión,
- capacidad de resolver situaciones conflictivas.

Los ítems miden si los estudiantes manejan adecuadamente situaciones estresantes, evitan reacciones impulsivas y buscan soluciones pacíficas. La literatura revisada destaca que la inteligencia emocional es clave para regular emociones.

### **Empatía**

Orlick (2006):

Sostiene que la empatía es entendida como capacidad para comprender y compartir las emociones de los demás, es decir ponerse en el lugar de los otros.

Sus indicadores son:

- sensibilidad emocional,
- comprensión de sentimientos ajenos,
- disposición a ofrecer ayuda,
- reconocimiento del punto de vista del otro.

Los ítems indagan si el estudiante se preocupa por sus compañeros, muestra comprensión emocional y actúa con solidaridad. La empatía es considerada un componente central del desarrollo socioemocional.

### **Técnica e instrumento**

- Técnica: Encuesta.
- Instrumento: Cuestionario de afectividad.
- Escala: Likert (1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre).
- Ítems: Distribuidos según las dimensiones mencionadas.
- Aplicación: Colectiva, en horario escolar regular.



### 1.4. Operacionalización de las variables.

**Tabla 1**

*Operacionalización de las variables.*

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Técnica	Instrumento
Juegos cooperativos (Variable Independiente)	Cooperación	Participación conjunta, ayuda mutua, coordinación grupal	1, 2, 3, 4	Siempre / A veces / Nunca	Observación	Lista de cotejo
	Participación	Iniciativa, constancia, disposición para integrarse al grupo	5, 6, 7, 8	Siempre / A veces / Nunca	Observación	Lista de cotejo
	Expresión socioemocional	Regulación emocional, expresión positiva, respeto, empatía	9, 10, 11, 12	Siempre / A veces / Nunca	Observación	Lista de cotejo
	Interacción grupal	Comunicación, convivencia, integración, apoyo mutuo	13, 14, 15, 16	Siempre / A veces / Nunca	Observación	Lista de cotejo
Afectividad (Variable Dependiente)	Autoestima	Autovaloración, autoconfianza, autoconcepto positivo	1, 2, 3, 4	Likert (1– 5)	Encuesta	Cuestionario de afectividad
	Comunicación afectiva	Expresión emocional, escucha activa, interacción respetuosa	5, 6, 7, 8	Likert (1– 5)	Encuesta	Cuestionario
	Regulación emocional	Control de impulsos, manejo del estrés, tolerancia a la frustración	9, 10, 11, 12	Likert (1– 5)	Encuesta	Cuestionario
	Empatía	Comprensión emocional, sensibilidad social, disposición a ayudar	13, 14, 15, 16	Likert (1– 5)	Encuesta	Cuestionario

## II. DISEÑO METODOLÓGICO

### 2.1. Metodología de la investigación.

El enfoque adoptado es cuantitativo, dado que se recopilarán datos numéricos con el fin de medir la relación entre los juegos cooperativos y el desarrollo afectivo de los estudiantes. Para ello, se emplearán instrumentos estructurados como cuestionarios y escalas que permitirán analizar dimensiones tales como la cooperación y comunicación, la regulación emocional, la autoestima y las relaciones interpersonales (Hernández et al., 2014).

De acuerdo con Hernández et al. (2014) , la investigación correlacional se orienta a examinar la relación existente entre dos o más variables sin que estas sean manipuladas por el investigador. Su propósito principal es comprender cómo se asocian los fenómenos dentro del contexto real de los participantes. En este tipo de estudios, no se busca una aplicación práctica inmediata, sino interpretar la naturaleza y el grado de vínculo entre las variables analizadas.

En cuanto al nivel, la investigación es descriptiva, ya que pretende detallar las características del fenómeno en estudio tal como se manifiesta en su entorno natural, sin intervenir ni alterar sus condiciones.

El diseño es no experimental, puesto que las variables son observadas en su forma natural, sin manipulación o control por parte del investigador. Asimismo, es de corte transversal, ya que la recolección de los datos se realiza en un único momento del tiempo, permitiendo obtener una visión instantánea del estado de las variables sin considerar su evolución (Creswell, 2014).

La contrastación de hipótesis se efectuará mediante el estadístico Rho de Spearman, el cual permite determinar el grado de relación entre variables de tipo ordinal.

Representación Gráfica:

X — R — Y

Donde:

- X: Juegos cooperativos
- Y: Afectividad
- R: Relación entre variables medida mediante Spearman

## 2.2. Población, muestra

Según (Arias, 2006), la población está constituida por el conjunto de personas o elementos que comparten características comunes y que son objeto de estudio dentro de una investigación. En este caso, la población estuvo conformada por los N= 210 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Fe y Alegría N.º 69” de Cutervo.

Distribución de la población por sección y grado de estudios

Grado de Secundaria	Número de aulas (Secciones)	alumnos por aula	Población por grado
1.º de Secundaria	4 (A, B, C,	21	86
2.º de Secundaria	D) 2 (A, B)	22	44
3.º de Secundaria	2 (A, B)	20	40
4.º de Secundaria	1 (A)	25	25
5.º de Secundaria	1 (A)	15	15
Total	10 Secciones	21 (promedio)	210 Alumnos

De acuerdo con Hernández et al. (2014) , la muestra debe representar de manera adecuada a la población, de modo que los resultados puedan ser generalizables. La muestra, integrada por 86 estudiantes del primer grado de secundaria, fue seleccionada mediante muestreo no probabilístico por conveniencia.

#### Distribución de la muestra por sección y grado de estudios

Sección	Número de alumnos
1.º Grado "A"	28
1.º Grado "B"	22
1.º Grado "C"	18
1.º Grado "D"	18
TOTAL	86

Los criterios de inclusión fueron:

- Estudiantes matriculados en el primer grado de secundaria durante el año académico en curso.
- Estudiantes que asistieron regularmente a clases.
- Estudiantes cuyos padres o tutores autorizaron su participación en la investigación.

Los criterios de exclusión fueron:

- Estudiantes con inasistencia recurrente durante el periodo de aplicación de los instrumentos.
- Estudiantes que presentaron dificultades que impidieran completar los cuestionarios de forma adecuada.

### **2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.**

Para el desarrollo de la investigación se emplearon dos técnicas principales: la observación y la encuesta.

Según Hernández et al. (2014), ambas permiten recoger información válida sobre los comportamientos y percepciones de los participantes dentro de su contexto habitual. En este estudio, la técnica de observación se utilizó para registrar de manera directa y sistemática las conductas de cooperación, participación y expresión socioemocional manifestadas por los estudiantes durante la ejecución de los juegos cooperativos. Esta observación se realizó en el patio de la institución educativa mientras los estudiantes participaban activamente en las dinámicas grupales. Por otro lado, se utilizó la técnica de encuesta con el propósito de obtener información individual sobre las percepciones, emociones y experiencias de los estudiantes respecto al desarrollo afectivo posterior a su participación en las actividades cooperativas. La encuesta se aplicó dentro del aula, en un solo momento y de forma individual, con una duración aproximada de treinta minutos.

En cuanto a los instrumentos, se utilizaron dos herramientas principales. El primero fue una lista de cotejo elaborada a partir de la propuesta de Ramos & Robles (2024) , la cual fue adaptada para este estudio reemplazando la dimensión “diversión” por “expresión socioemocional”, con el fin de evaluar con mayor precisión las manifestaciones afectivas durante los juegos cooperativos. La lista de cotejo estuvo conformada por veinte ítems distribuidos en tres dimensiones: cooperación, participación y expresión socioemocional. Este instrumento se aplicó mientras los estudiantes realizaban los juegos, permitiendo al investigador registrar de manera inmediata los comportamientos observados.

El segundo instrumento fue un cuestionario tipo Likert elaborado a partir de la adaptación de escalas reconocidas, la Escala de Autoestima de Rosenberg (1965), la Escala de Regulación Emocional de Garnefski y Kraaij (2006), y la Escala de Bienestar Emocional de Keyes (2002) , adaptadas al contexto escolar de Cutervo. El cuestionario final estuvo integrado por dieciséis ítems organizados en cinco dimensiones: cooperación y comunicación, regulación emocional, autoestima, relaciones interpersonales y bienestar emocional. Su aplicación permitió obtener información cuantitativa confiable relacionada con la afectividad de los estudiantes después de su participación en los juegos cooperativos. Este cuestionario fue aplicado por la investigadora de forma individual a cada estudiante, dentro del aula, una vez culminadas las actividades cooperativas.

**Tabla 2**

*Validación de Expertos*

<b>No</b>	<b>Expertos</b>	<b>Cuestionario</b>
01	Dr. Lorgio Pacherras Satornicio	Aprobado
02	Mg. Rogelio Ruiz Alvarado	Aprobado
03	Dr. Julio Pedro Alberto Rentería Corrales	Aprobado
<b>TOTAL</b>		Aprobado

Un procedimiento esencial de la investigación es la validación de los instrumentos. Con relación a la validez de los instrumentos, ambos fueron sometidos a la evaluación de tres expertos, quienes examinaron la pertinencia, claridad, coherencia y relevancia de los ítems. El paso siguiente

fue realizar algunas recomendaciones, se ejecutó las correcciones y el acta de validación fue firmada, concluyendo que ambos instrumentos eran adecuados para su aplicación. Por otro lado, también se ejecutó el proceso de confiabilidad. Para la confiabilidad, se empleó el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de 0.74 para la lista de cotejo y 0.7 para el cuestionario, lo cual indica que ambos instrumentos presentan una consistencia interna aceptable, por ende, resultaron ser apropiados para la recolección de datos.

**Tabla 3**  
*Confiabilidad*

<b>No</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>No de Elementos</b>
<b>1</b>	Lista de Cotejo	0.74	22
<b>2</b>	Cuestionario	0.7	20

En cuanto a los equipos y materiales utilizados estas fueron hojas impresas del cuestionario, las fichas de observación, bolígrafos, planillas de registro y los materiales necesarios para el desarrollo de los juegos cooperativos. Así se utilizó pelotas, cuerdas, aros y carteles de instrucciones. Los equipos descritos permitieron ejecutar adecuadamente las actividades y garantizar el registro sistemático de la información.

### III. RESULTADOS

#### 3.1. Resultados

##### 3.1.1. Variable Juegos Cooperativos

Figura 1

##### *Juegos Cooperativos*



**Nota.** Los resultados obtenidos permiten describir el comportamiento de las dimensiones de los juegos cooperativos en los estudiantes evaluados.

Lo hallado, tal como se muestra en el gráfico, indica que los estudiantes muestran una cooperación moderada, con un 48%. Pese a que participaron activamente cuando fue necesario, el nivel de colaboración no fue suficiente para los niveles esperados. Por supuesto que, hay áreas donde se podría mejorar, como en la creación de un ambiente más respetuoso y cordial entre los compañeros, así como una mayor disposición para trabajar juntos en las actividades.

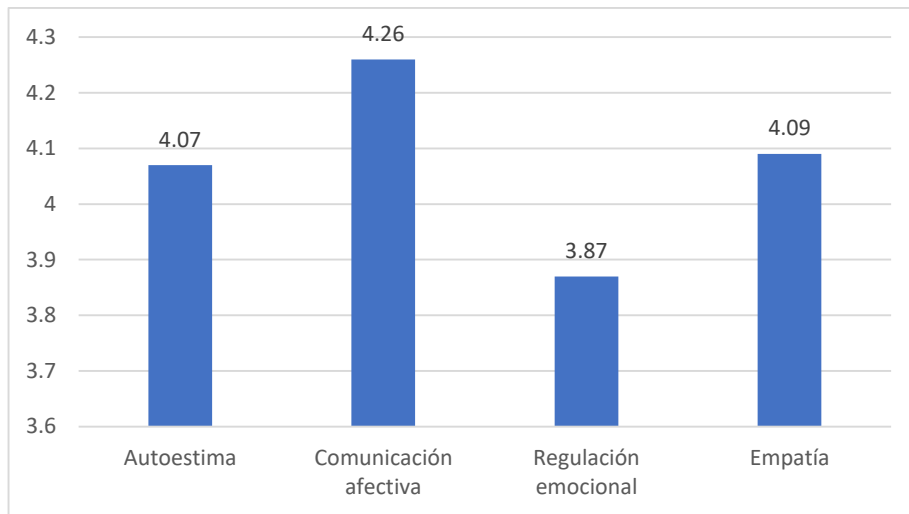
Los hallazgos demuestran que, en la participación, solo 43%, de los estudiantes se integran completamente en las actividades cooperativas. Si bien algunos participan, en general falta iniciativa o motivación para involucrarse de manera constante. Esto refleja una realidad muy compleja. En la institución educativa se observa que algunos estudiantes no se sienten cómodos al asumir roles de liderazgo o no confían completamente en su capacidad para interactuar y colaborar con sus compañeros.

En el diagnóstico realizado a la expresión socioemocional, se halló que solo 39% de algún modo expresan sus emociones. Lo hallado sugiere que los estudiantes tienen dificultades para expresar sus emociones de manera abierta y positiva durante los juegos cooperativos. Por supuesto que hay algunos estudiantes que disfrutan de las actividades; sin embargo, no todos muestran entusiasmo o alegría de manera evidente. A ello se suma el problema de algunos estudiantes para enfrentar dificultades en la gestión de sus emociones. Lo encontrado indica la falta de confianza o inseguridad al compartir sus sentimientos.

### **3.1.2. Variable Afectividad.**

**Figura 2**

***Afectividad***



*Nota.* Los resultados obtenidos permiten describir el comportamiento de las dimensiones de la afectividad en los estudiantes evaluados.

La figura presenta los promedios obtenidos en las dimensiones de la afectividad en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa “Fe y Alegría N.º 69” de Cutervo. Los resultados evidencian que la dimensión comunicación afectiva obtuvo el promedio más alto con 4,26, seguida de empatía con 4,09 y autoestima con 4,07. Por otro lado, la regulación emocional registró el promedio más bajo con 3,87.

Estos hallazgos permiten comprender que los estudiantes presentan mayores capacidades para interactuar, dialogar y expresar emociones dentro de sus relaciones interpersonales. Asimismo, la empatía refleja cierta disposición para comprender emocionalmente a los compañeros y mantener relaciones sociales relativamente positivas dentro del entorno escolar.

Sin embargo, la dimensión regulación emocional presenta mayores dificultades, lo cual indica que algunos estudiantes aún muestran limitaciones para controlar impulsos, manejar frustraciones o responder adecuadamente ante situaciones conflictivas. Del mismo modo, aunque la autoestima presenta un promedio moderado, todavía existen estudiantes con inseguridad personal o escasa confianza en sí mismos.

Los resultados muestran que la afectividad se encuentra en un nivel moderado, evidenciándose fortalezas principalmente en la comunicación afectiva y la empatía, pero ciertas debilidades en el manejo emocional y la autovaloración personal. Estos resultados permiten comprender las características socioemocionales de los estudiantes y facilitan posteriormente el análisis correlacional con la variable juegos cooperativos.

### 3.1.3. Prueba de Hipótesis General

**Tabla 4**  
*Correlación Juegos Cooperativos y Afectividad*

		Juegos Cooperativos		Afectividad
Rho de Spearman	Juegos Cooperativos	Coeficiente de correlación	1	0.205
		Sig. (bilateral)		0.058
	Afectividad	N	86	86
		Coeficiente de correlación	0.205	1
		Sig. (bilateral)	0.058	

---

Los resultados muestran que la relación entre los juegos cooperativos y la afectividad de los estudiantes no es estadísticamente significativa ( $r = 0.205$ ;  $p = 0.058$ ). Esto indica que, aunque se observa una ligera tendencia positiva, dicha relación no alcanza un nivel suficiente para afirmar que existe una asociación estadísticamente significativa entre los juegos cooperativos y la afectividad de los En otras palabras, la práctica de juegos cooperativos presenta una tendencia de relación positiva con algunos aspectos emocionales de los estudiantes, pero no de forma contundente o consistente en la muestra analizada. Esto sugiere que otros factores, como el contexto institucional, la metodología docente o el nivel de participación estudiantil, podrían estar influyendo en el desarrollo afectivo general.

De manera complementaria al contraste de la hipótesis general, se analizaron las relaciones entre los juegos cooperativos y cada una de las dimensiones de la afectividad. Los resultados evidenciaron que no existe una relación estadísticamente significativa entre los juegos cooperativos y las dimensiones autoestima ( $r = 0.127$ ;  $p = 0.244$ ), comunicación afectiva ( $r = -0.059$ ;  $p = 0.588$ ), regulación emocional ( $r = 0.105$ ;  $p = 0.337$ ) y empatía ( $r = 0.173$ ;  $p = 0.111$ ), debido a que los coeficientes obtenidos fueron bajos y los valores de significancia superaron el nivel de 0.05. Estos hallazgos indican que la relación entre los juegos cooperativos y las dimensiones de la afectividad es débil en la muestra estudiada. Sin embargo, se observa una ligera tendencia positiva en algunas dimensiones emocionales, lo que permite considerar que las dinámicas cooperativas guardan cierta asociación con el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

#### IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos permitieron comprender la relación existente entre los juegos cooperativos y la afectividad en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa “Fe y Alegría N.º 69” de Cutervo. De manera general, el coeficiente Rho de Spearman evidenció una relación positiva baja entre ambas variables ( $r = 0.205$ ;  $p = 0.058$ ), lo que indica que los juegos cooperativos sí guardan asociación con el desarrollo afectivo de los estudiantes, aunque dicha relación no alcanzó significancia estadística.

Lo encontrado permite interpretar que las dinámicas cooperativas favorecen ciertos comportamientos emocionales positivos, pero su influencia todavía resulta limitada debido a factores externos como el contexto familiar, la personalidad de los estudiantes, el clima institucional y el tiempo reducido de aplicación de las actividades. En términos prácticos, muchos estudiantes participaron de los juegos y mostraron momentos de integración y entusiasmo; sin embargo, algunos continuaron presentando dificultades para expresar emociones, comunicarse con confianza o manejar desacuerdos dentro del grupo. Esto explica por qué la relación fue positiva, aunque moderada.

Los resultados se aproximan parcialmente a lo encontrado por Díaz (2021), quien identificó una relación significativa entre juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria, destacando que las dinámicas grupales fortalecen la empatía, la comunicación y la convivencia escolar. Asimismo, Encalada y Tafur (2022) hallaron una correlación positiva considerable entre habilidades socioemocionales y aprendizaje cooperativo, señalando que las actividades colaborativas favorecen objetivos comunes y mejoran el clima escolar. Sin embargo, el presente estudio difiere en intensidad correlacional, posiblemente porque en la institución

investigada las actividades cooperativas todavía no se desarrollan de manera permanente ni estructurada dentro de todas las sesiones pedagógicas.

Desde el plano teórico, los hallazgos guardan relación con Omeñaca y Ruiz (2007), quienes sostienen que los juegos cooperativos promueven la interacción positiva, la ayuda mutua y el trabajo conjunto. Precisamente, durante las actividades observadas, varios estudiantes demostraron mayor disposición para colaborar, compartir tareas y resolver retos colectivos. Por ejemplo, en dinámicas donde debían cumplir metas grupales, se observó que algunos alumnos apoyaban espontáneamente a sus compañeros para completar actividades físicas o resolver ejercicios colectivos, fortaleciendo así la interacción social y el sentido de pertenencia grupal.

En relación con la dimensión autoestima, los resultados evidenciaron una correlación positiva baja ( $r = 0.127$ ;  $p = 0.244$ ), lo que indica que los juegos cooperativos contribuyen ligeramente al fortalecimiento de la valoración personal de los estudiantes, aunque sin alcanzar niveles estadísticamente significativos. Este hallazgo sugiere que las actividades cooperativas generan espacios donde algunos adolescentes se sienten aceptados, útiles y reconocidos por sus compañeros, incrementando temporalmente su seguridad personal. No obstante, la autoestima depende también de factores familiares, sociales y personales que exceden el contexto escolar.

Estos resultados guardan relación con Rosenberg (1965), quien señala que la autoestima constituye la valoración que el individuo tiene de sí mismo y se fortalece mediante experiencias positivas de aceptación y reconocimiento. Durante las actividades cooperativas, varios estudiantes mostraron satisfacción al participar en equipos donde todos podían aportar para alcanzar una meta común. Por ejemplo, algunos adolescentes manifestaron mayor seguridad cuando sus compañeros valoraban sus aportes durante los juegos, especialmente en dinámicas grupales donde debían coordinar movimientos o resolver retos físicos colectivos. Sin embargo, la baja intensidad

correlacional demuestra que estas experiencias todavía no generan cambios profundos y permanentes en la autovaloración estudiantil.

En cuanto a la comunicación afectiva, los resultados evidenciaron una correlación negativa muy débil ( $r = -0.059$ ;  $p = 0.588$ ), lo que indica que los juegos cooperativos no produjeron mejoras significativas en la expresión emocional y en las interacciones comunicativas de los estudiantes. Aunque algunos adolescentes lograron dialogar y coordinar durante las dinámicas, otros mantuvieron actitudes reservadas, escasa expresión emocional o dificultades para interactuar abiertamente con sus compañeros.

Lo hallado puede comprenderse desde la postura de Luque et al. (2021), quienes afirman que la cooperación y la comunicación son pilares esenciales del aprendizaje social. Sin embargo, para que dichas capacidades se fortalezcan, las experiencias cooperativas deben desarrollarse de manera constante y acompañarse de espacios de diálogo reflexivo. En el contexto estudiado, algunos estudiantes participaron únicamente para cumplir con la actividad, sin establecer procesos comunicativos profundos. Por ejemplo, durante ciertos juegos grupales se observó que algunos integrantes realizaban las tareas físicas, pero sin dialogar activamente ni expresar opiniones o emociones hacia sus compañeros, limitando así el fortalecimiento de la comunicación afectiva.

Respecto a la regulación emocional, la correlación obtenida fue positiva baja ( $r = 0.105$ ;  $p = 0.337$ ), lo cual indica que los juegos cooperativos contribuyen moderadamente al control emocional de los estudiantes. Las actividades grupales favorecieron ciertos niveles de tolerancia, autocontrol y manejo de frustraciones; sin embargo, estos avances no fueron suficientemente fuertes para consolidarse estadísticamente.

Este resultado se relaciona con la teoría de Goleman (1995), quien sostiene que la regulación emocional requiere procesos permanentes de autoconciencia y control de impulsos. Asimismo, Gross (2002) afirma que las emociones se regulan mejor en contextos de confianza y cooperación. Durante las dinámicas observadas, algunos estudiantes lograron controlar reacciones impulsivas frente a desacuerdos o errores dentro del juego; no obstante, otros mostraron frustración cuando el equipo no cumplía los objetivos esperados. Por ejemplo, en actividades donde debían coordinar movimientos colectivos, ciertos estudiantes reaccionaban positivamente ante las dificultades, mientras otros evidenciaban molestia o poca tolerancia cuando surgían errores grupales. Esto demuestra que los juegos cooperativos ayudan parcialmente a regular emociones, aunque todavía se requiere un trabajo emocional más sistemático.

En la dimensión empatía, los resultados también reflejaron una asociación positiva limitada entre los juegos cooperativos y la capacidad de comprender emocionalmente a los demás. Aunque las actividades promovieron ciertos comportamientos solidarios y colaborativos, no todos los estudiantes mostraron disposición constante para comprender o apoyar emocionalmente a sus compañeros. Esto evidencia que la empatía continúa en proceso de desarrollo y necesita experiencias más frecuentes y sostenidas dentro del entorno escolar.

Los hallazgos guardan relación con Orlick (2006), quien sostiene que los juegos cooperativos favorecen la ayuda mutua, la confianza y la comprensión interpersonal. Durante las dinámicas grupales, algunos estudiantes ayudaban espontáneamente a compañeros con mayores dificultades físicas o motivaban a quienes presentaban inseguridad durante las actividades. Estas conductas reflejan pequeños avances empáticos promovidos por el trabajo cooperativo. Sin embargo, también se observaron casos donde ciertos estudiantes priorizaban el cumplimiento

rápido de la tarea antes que el apoyo emocional al grupo, limitando el fortalecimiento de la empatía colectiva.

Desde una mirada integradora, los resultados permiten sostener que los juegos cooperativos sí constituyen una estrategia pedagógica favorable para fortalecer la afectividad, aunque sus efectos todavía resultan moderados en algunas dimensiones emocionales. Esto puede explicarse porque la afectividad es una variable compleja que depende no solo de actividades recreativas, sino también de factores familiares, sociales, culturales y escolares. Aun así, las dinámicas cooperativas generaron espacios de interacción positiva, compañerismo y expresión emocional que contribuyen progresivamente al desarrollo socioemocional adolescente.

En consecuencia, los hallazgos reafirman lo planteado por Erikson (1963), Piaget (1970) y Bandura (1977), quienes sostienen que las experiencias grupales, la interacción social y el aprendizaje compartido influyen directamente en la construcción emocional y social del individuo. Los juegos cooperativos, al promover metas comunes y participación conjunta, facilitan experiencias de convivencia que favorecen la autoestima, la regulación emocional, la empatía y la comunicación afectiva, aunque su consolidación requiere continuidad pedagógica y acompañamiento emocional permanente dentro de la institución educativa.

## CONCLUSIONES

Se determinó una relación positiva y significativa entre juegos cooperativos y afectividad, evidenciándose asociación favorable con autoestima, comunicación afectiva, regulación emocional y empatía en estudiantes del primer grado de secundaria.

Se describió que los estudiantes presentan un nivel moderado de juegos cooperativos, destacando dimensiones de cooperación, participación y expresión socioemocional durante las actividades grupales desarrolladas dentro del contexto escolar.

Se identificó que los estudiantes presentan un nivel moderado de afectividad, reflejado en autoestima, comunicación afectiva, regulación emocional y empatía, dimensiones importantes para fortalecer la convivencia escolar armónica.

Se estableció que mayores niveles de participación en juegos cooperativos se asocian significativamente con mejores manifestaciones afectivas, favoreciendo interacciones positivas, integración grupal, comunicación respetuosa y equilibrio emocional estudiantil.

## **RECOMENDACIONES**

Se recomienda a los docentes del primer grado de secundaria incorporar dinámicas y juegos cooperativos dentro de las sesiones de aprendizaje, con la finalidad de fortalecer la autoestima, la empatía, la regulación emocional y la comunicación afectiva entre los estudiantes.

Se sugiere al director de la institución educativa promover espacios pedagógicos y talleres de convivencia escolar orientados al desarrollo de actividades cooperativas que favorezcan la participación, la integración grupal y las relaciones interpersonales positivas dentro del aula.

Se recomienda a la UGEL de Cutervo desarrollar capacitaciones dirigidas a docentes sobre estrategias lúdicas y juegos cooperativos, con el propósito de fortalecer la afectividad y mejorar el clima emocional en las instituciones educativas de secundaria.

Se sugiere a los docentes y tutores implementar actividades grupales permanentes basadas en cooperación, diálogo y trabajo compartido, a fin de fortalecer conductas de respeto, comunicación afectiva, empatía y equilibrio emocional en los estudiantes.

## REFERENCIAS

- Benalcazar, I., Shiguango, H., Cando, K., Calero, G., & Calero, J. (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 3(7), 166-186. doi:DOI: <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6723>
- Díaz, M. (2021). *Juegos cooperativos en educación física y habilidades sociales en estudiantes de la I.E. "Mariscal Ramón Castilla"*. Universidad de San Martín de Porres.
- Erikson, E. (1963). *Infancia e historia*. W. W. Norton & Company.
- Gutiérrez, C., & Castellanos, Y. (2024). Juegos cooperativos y competencias matemáticas en educación inicial: una revisión sistemática. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 10(19), 245-262. doi:<https://doi.org/10.35381/cm.v10i19.1375>
- Keyes, C. (2002). The mental health continuum: From languishing to flourishing in life. *Journal of Health and Social Behavior*, 43(2), 207-222. doi:<https://doi.org/10.2307/3090197>
- Lima, L., Silva, I., & Ferreira, C. (2023). AFECTIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE. *Revista Ibero- Americana de Humanidades, Ciências e Educação- REASE*, 9(5), 3348-3365. doi:[doi:doi.org/10.51891/rease.v9i5.10123](https://doi.org/10.51891/rease.v9i5.10123)
- Luque, A., Reyes, I., Aguilar, J., & Rosas, M. (2021). Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. *Horizonte de la Ciencia*, 11(21), 239-254. doi: <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2021.21.909>
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. (Tercera ed.). Editorial Paidotribo.
- Ramos, H., & Robles, M. (2024). *Juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de educación inicial, Huaripampa-Olleros-Huaraz-2022*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle.
- Agramonte, E. (2011). Los juegos cooperativos en educación física. *Pedagogía magna*, 11, 109-116.
- Arias, F. (2006). *Métodos de investigación en ciencias sociales y humanas*. Editorial Universitaria.
- Avila, M. (2020). *Juegos cooperativos y su incidencia en la convivencia escolar de estudiantes en una institución educativa, Sullana - 2020*. Universidad Cesar Vallejo.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Prentice-Hall.
- Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Editorial Síntesis.
- Bonilla, Y., & Marcano, P. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de estudiantes de primer año en la Escuela de Educación Básica

- "Abraham Lincoln". *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 1871-1883. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167>
- Creswell, J. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Encalada , E., & Tafur , N. (2022). Habilidades socioemocionales y aprendizaje cooperativo en estudiantes de educación secundaria. *REVISTA EDUSER*, 9(2), 7-18. doi:DOI:10.18050/eduser.v9n2a1
- Erikson. (1950). *Infancy and society*. . Nueva York: W. W. Norton & Company. .
- Garnefski, N., & Kraaij, V. (2006). The Cognitive Emotion Regulation Questionnaire. *Personality and Individual Differences*, 39(8), 1309-1319.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. . Nueva York: Bantam Books.
- Gross, J. (2002). Emotion regulation: Affective, cognitive, and social consequences. *Psychophysiology*, 39(3), 281-291. doi:<https://doi.org/10.1017/S0048577201393198>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). McGraw-Hill.
- Keyes, C. (2002). The Mental Health Continuum: From Languishing to Flourishing in Life. *Journal of Health and Social Behavior*, 43(2), 207-222.
- Marín, L. (2024). Funcionalidad de la Educación Física en el desarrollo. *Delectus*, 7(1), 1-11. doi: <https://doi.org/10.36996/delectus.v7i1.234>
- Mendez, D. (2022). *Desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de inicial de 5 años Chimbote 2022*. Chimbote.
- Orlick, T. (2006). *Cooperative games and sports: Joyful activities for everyone*. Human kinetics.
- Parra, E. (2023). *Actividades físico-recreativas en el autoestima en escolares de Educación General Básica Media*. Ambato, Ecuador: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e350b81b-334d-4811-a8f9-9ea79d333f6ad/content>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. . International Universities Press.
- Piaget, J. (1970). *Genetic epistemology*. Columbia University Press.
- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.
- Purizaca, G. (09 de Junio de 2023). *Bullying escolar avanza, pero ejecución del presupuesto del Minedu para prevenirlo no supera el 5% en 2023*. Obtenido de <https://data.larepublica.pe/>: <https://data.larepublica.pe/bullying-escolar-en-peru-acoso-en-colegios-avanza-pero-presupuesto-de-Minedu-para-prevenirlo-no-pasa-el-5-por-ciento-2023/>
- Romero, R. (08 de Febrero de 2024). *Tenemos más casos de bullying escolar, pero el 97% de colegios no ha contratado psicólogos*. Obtenido de <https://saludconlupa.com/>:

<https://saludconlupa.com/noticias/tenemos-mas-casos-de-bullying-escolar-pero-el-97-de-colegios-no-ha-contratado-psicologos/>

Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton University Press.

Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton University Press.

UNESCO. (06 de Noviembre de 2024). *Violencia y acoso escolar: la UNESCO reclama una mejor protección de los estudiantes*. Obtenido de <https://www.unesco.org/>:  
<https://www.unesco.org/es/articles/violencia-y-acoso-escolar-la-unesco-reclama-una-mejor-proteccion-de-los-estudiantes>

UNICEF. (29 de Junio de 2020). *¿Cuáles son las consecuencias de la violencia en la crianza?* Obtenido de <https://www.unicef.org/>: <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/etapa-escolar/cuales-son-las-consecuencias-de-la-violencia-en-la-crianza#:~:text=Algunos%20desarrollan%20lentamente%20sentimientos%20de,sus%20padres%20los%20castigan%20f%C3%ADsicamente.>

Vergara , R. (2019). *Afectividad en la familia para fortalecer la autoestima de los estudiantes del tercer grado, Institución Educativa N°11516 - Tumán*. Universidad Cesar Vallejo.

Zhang, Q., Ruan, J., & Xiong, D. (2025). Efectos diferenciales de la exposición a juegos cooperativos versus competitivos sobre el comportamiento de compartir en estudiantes pequeños. *Fronteras en psiquiatría*, 16(1545932). doi:doi: 10.3389/fpsy.2025.1545932

# **ANEXOS**

## Anexo 01. Autorización del director Institución Educativa

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO "

Cutervo 12 de Julio del 2023

OFICIO N °001

Señor: Lidio Muñoz Vásquez

DIRECTOR DE LA I.E.S. " FÉ Y ALEGRÍA 69"  
CUTERVO



**ASUNTO:** Permiso para realizar una encuesta para la obtención de título de Licenciado en Educación.

Tenemos el grado de dirigimos a usted, para solicitarle permiso para realizar una encuesta cuyo propósito es de recopilar datos para nuestro informe de tesis. Este documento es de necesidad para la obtención de nuestro título de Licenciado en Educación.

Es propicia la oportunidad para expresarle nuestra especial consideración y estima personal.

Atentamente estudiantes de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Lidio Muñoz Vásquez".

LIDIO MUÑOZ VÁSQUEZ  
DNI N°: 27296631



# UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO



## FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

Los Juegos Cooperativos y su Relación con la Afectividad en estudiantes de una Institución Educativa de Cutervo, 2024.

### I. PRESENTACIÓN:

Estimado Estudiante, me dirijo a su digna persona para solicitarle respuesta a cada pregunta que se le plantea. Este instrumento es uno de los elementos de la tesis para optar el Título de Licenciado en Educación.

### II. INSTRUCCIONES

Antes de responder al cuestionario considere las siguientes instrucciones.

Instrucciones claras:

Explica a los estudiantes cómo deben responder las preguntas, utilizando la escala tipo Likert (de 1 a 5), donde

1 = Totalmente en desacuerdo

2 = En desacuerdo

3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo

4 = De acuerdo

5 = Totalmente de acuerdo- Cuando tengas alguna dificultad en las preguntas puedes solicitar que te aclaren.

- El tiempo aproximado para responder al cuestionario es de 20 minutos.

### III. DATOS GENERALES:

NOMBRE: \_\_\_\_\_ EDAD: \_\_\_\_\_ SEXO

GRADO: \_\_\_\_\_ SECCIÓN: \_\_\_\_\_ FECHA:

### CUESTIONARIO

Dimensión	Pregunta	Escala
Comunicación afectiva	1. Los juegos cooperativos me ayudan a comunicarme mejor con mis compañeros.	1 2 3 4 5
	2. Durante los juegos cooperativos expreso mis opiniones con respeto.	1 2 3 4 5
	3. En los juegos cooperativos escucho y respeto las ideas de mis compañeros.	1 2 3 4 5
	4. Los juegos cooperativos favorecen una mejor convivencia con mis compañeros.	1 2 3 4 5

Regulación emocional	5. Los juegos cooperativos me ayudan a controlar mis emociones cuando me siento frustrado.	1 2 3 4 5
	6. Durante los juegos cooperativos manejo mejor mi enojo o frustración.	1 2 3 4 5
	7. Participar en juegos cooperativos me ayuda a mantenerme tranquilo cuando existen desacuerdos con mis compañeros.	1 2 3 4 5
	8. En los juegos cooperativos aprendo a resolver conflictos sin discutir agresivamente.	1 2 3 4 5
Autoestima	9. Cuando participo en juegos cooperativos me siento más seguro de mis habilidades.	1 2 3 4 5
	10. Los juegos cooperativos me hacen sentir importante dentro del grupo.	1 2 3 4 5
	11. Mi autoestima mejora cuando logro objetivos junto a mis compañeros.	1 2 3 4 5
	12. Participar en juegos cooperativos fortalece mi confianza personal.	1 2 3 4 5
Empatía	13. Los juegos cooperativos me ayudan a comprender mejor a mis compañeros.	1 2 3 4 5
	14. Durante los juegos cooperativos apoyo a mis compañeros cuando tienen dificultades.	1 2 3 4 5
	15. Los juegos cooperativos fortalecen el respeto y la ayuda mutua entre compañeros.	1 2 3 4 5
	16. Participar en juegos cooperativos me permite comprender los sentimientos de los demás.	1 2 3 4 5



# UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO



## FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

Los Juegos Cooperativos y su Relación con la Afectividad en estudiantes de una Institución Educativa de Cutervo, 2024.

### LISTA DE COTEJO

Juegos Cooperativos		Log rado	N o logrado	Observación
Cooperación	1. Colabora de manera activa en las actividades y juegos cooperativos.			

	2. Mantiene un ambiente de respeto hacia sus compañeros durante el juego.			
	3. Promueve un clima de cordialidad y compañerismo en la dinámica grupal.			
	4. Demuestra disposición para participar en actividades corporales y grupales.			
	5. Se muestra colaborativo con sus compañeros en las tareas asignadas.			
	6. Ofrece apoyo a sus compañeros cuando lo necesitan.			
	7. Comparte materiales o recursos necesarios para la actividad.			
Participación	8. Se integra adecuadamente a los grupos de juego.			
	9. Participa de forma constante y con iniciativa en las actividades propuestas.			

	10. Demuestra confianza al jugar con sus compañeros.			
	11. Acepta las normas y reglas establecidas en los juegos.			
	12. Asume roles de liderazgo o apoyo según la dinámica del juego.			
	13. Ofrece su ayuda ante dificultades que surgen durante el juego.			
	14. Mantiene el control de sus emociones y evita discusiones innecesarias.			
Expresión socioemocional	15. Disfruta de la participación en los juegos grupales.			
	16. Se alegra de los logros de sus compañeros durante la actividad.			
	17. Participa en los juegos mostrando entusiasmo y alegría.			

	<p>18. Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos durante el juego.</p>			
	<p>19. Mantiene una actitud positiva y de respeto sin importar si gana o pierde.</p>			
	<p>20. Valora la actividad como una oportunidad de aprendizaje y convivencia.</p>			

Anexo 03. Ficha de validación de instrumento por expertos.



# UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO



## FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. **Apellidos y nombres del experto:** Lorgio Pacherras Satornicio
- 1.2. **Grado académico:** Doctor
- 1.3. **Documento de identidad:** 17406420
- 1.4. **Título de la investigación:** Los Juegos Cooperativos y su Relación con la Afectividad en estudiantes de una Institución Educativa de Cutervo 2024
- 1.5. **Autor de la investigación** Castro Bernal Jean Duamer.  
Molocho Tello, Yhelin Yhoel.

#### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

INDICADOR	CRITERIOS	VALOR		OBSERVACIÓN
		SI	NO	
CLARIDAD	El lenguaje empleado es claro y apropiado.	X		
OBJETIVIDAD	Está formulado de manera objetiva, de tal manera que se pueda observar.	X		
ACTUALIDAD	Adecuado al contexto actual y de acuerdo al avance de la pedagogía.	X		
ORGANIZACIÓN	Se evidencia una secuencia lógica en su organización	X		

INTENCIONALIDAD	Es adecuado para medir la variable en estudio.	X		
CONSISTENCIA	Está basado en teorías científicas.	X		
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición	X		
SUFICIENCIA	Es suficiente en cantidad y calidad	X		

**III. OPINION DE APLICABILIDAD: PROCEDE SU APLICACIÓN SI (X) NO ( )**



Dr. Lorgio Pacherras Satornicio

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS**

## I. DATOS GENERALES

- 1.1. **Apellidos y nombres del experto:** Rogelio Ruiz Alvarado
- 1.2. **Grado académico:** Magister
- 1.3. **Documento de identidad:** 16682295
- 1.4. **Título de la investigación:** Los Juegos Cooperativos y su Relación con la Afectividad en estudiantes de una Institución Educativa de Cutervo 2024
- 1.5. **Autor de la investigación** Castro Bernal Jean Duamer.  
Molocho Tello, Yhelin Yhoel.

## II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

INDICADOR	CRITERIOS	VALOR		OBSERVACIÓN
		SI	NO	
CLARIDAD	El lenguaje empleado es claro y apropiado.	X		
OBJETIVIDAD	Está formulado de manera objetiva, de tal manera que se pueda observar.	X		
ACTUALIDAD	Adecuado al contexto actual y de acuerdo al avance de la pedagogía.	X		
ORGANIZACIÓN	Se evidencia una secuencia lógica en su organización	X		
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para medir la variable en estudio.	X		
CONSISTENCIA	Está basado en teorías científicas.	X		
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición	X		
SUFICIENCIA	Es suficiente en cantidad y calidad	X		

**III. OPINION DE APLICABILIDAD: PROCEDE SU APLICACIÓN SI (X) NO**

A handwritten signature in purple ink, appearing to read 'José Rogelio Ruiz Alvarado'.

Mg. José Rogelio Ruiz Alvarado

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. **Apellidos y nombres del experto:** Julio Pedro Alberto Rentería Corrales
- 1.2. **Grado académico:** Doctor
- 1.3. **Documento de identidad:** 17433876
- 1.4. **Título de la investigación:** Los Juegos Cooperativos y su Relación con la Afectividad en estudiantes de una Institución Educativa de Cutervo 2024
  
- 1.5. **Autor de la investigación** Castro Bernal Jean Duamer.  
Molocho Tello, Yhelin Yhoel.

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

INDICADOR	CRITERIOS	VALOR		OBSERVACIÓN
		SI	NO	
CLARIDAD	El lenguaje empleado es claro y apropiado.	X		
OBJETIVIDAD	Está formulado de manera objetiva, de tal manera que se pueda observar.	X		
ACTUALIDAD	Adecuado al contexto actual y de acuerdo al avance de la pedagogía.	X		
ORGANIZACIÓN	Se evidencia una secuencia lógica en su organización	X		
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para medir la variable en estudio.	X		
CONSISTENCIA	Está basado en teorías científicas.	X		
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición	X		
SUFICIENCIA	Es suficiente en cantidad y calidad	X		

**III. OPINION DE APLICABILIDAD: PROCEDE SU APLICACIÓN SI (X) NO**

Dr. Julio Pedro Alberto Rentería Corrales

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Julio Rentería', with a stylized flourish above the name.

Anexo 04. Matriz de Consistencia

<i>Los Juegos Cooperativos y su Relación con la Afectividad en estudiantes de una Institución Educativa de Cutervo, 2024.</i>						
<b>Problema General</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Tipo y diseño</b>
¿De qué manera los juegos cooperativos se relacionan con la afectividad en los estudiantes de una Institución Educativa de Cutervo, 2024?	Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la afectividad en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Fe y Alegría N.º 69” de Cutervo, durante el año 2024. Los objetivos específicos son los siguientes:	Existe una relación significativa y positiva entre los juegos cooperativos y la afectividad en los estudiantes de una Institución Educativa de Cutervo, 2024.	<b>Juegos Cooperativos</b>	Cooperación Participación Expresión socioemocional	Cuestionario tipo Likert adaptado de las escalas de Rosenberg (1965), Garnefski y Kraaij (2006) y Keyes (2002), contextualizado al entorno educativo de Cutervo.	Investigación básica, de enfoque cuantitativo, alcance correlacional y diseño no experimental.
			<b>Afectividad</b>	Autoestima Comunicación afectiva	<b>Técnicas e instrumentos:</b> <b>Observación (lista de cotejo) y</b>	<b>Análisis de datos:</b> <b>Estadística descriptiva e inferencial,</b>

	<p>Describir el nivel de juegos cooperativos en los estudiantes del primer grado de secundaria.</p> <p>Describir el nivel de afectividad en los estudiantes del mismo grado.</p> <p>Establecer la relación entre los juegos cooperativos y la afectividad.</p>			<p>Regulación emocional</p> <p>Empatía</p>	<p><b>encuesta (cuestionario tipo Likert).</b></p>	<p><b>aplicando la correlación de Spearman mediante SPSS.</b></p>
--	--	--	--	--	--	---

Anexo 05. Tabulación

	Comunicación afectiva				Regulación Emocional				Autoestima				Empatía			
Encuesta	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16
1	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4
2	5	4	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5
3	4	4	5	4	5	4	5	3	5	4	4	4	4	5	5	5
4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4
5	5	4	5	4	5	5	4	2	5	4	4	2	4	5	5	5
6	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	5	3	5	5	3	4
7	4	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	4	5	5
8	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
9	4	3	3	5	5	5	4	2	5	2	4	2	1	5	3	5
10	5	4	4	4	4	4	5	3	4	3	3	1	2	4	5	3
11	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4
12	5	4	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5
13	4	4	5	4	5	4	5	3	5	4	4	4	4	5	5	5
14	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4
15	5	4	5	4	5	5	4	2	5	4	4	2	4	5	5	5
16	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	5	3	5	5	3	4
17	4	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	4	5	5
18	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
19	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
20	4	4	4	5	5	5	4	2	5	3	4	5	4	4	3	5
21	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	5	3	5	4	5	4
22	4	3	3	5	5	5	4	2	5	2	4	2	1	5	3	5

23	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4
24	5	4	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5
25	4	4	5	4	5	4	5	3	5	4	4	4	4	5	5	5
26	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4
27	5	4	5	4	5	5	4	2	5	4	4	2	4	5	5	5
28	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	3	4
29	4	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	4	5	5
30	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
31	5	3	5	5	4	5	4	4	4	5	5	3	5	5	4	4
32	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	5	3	5	5	3	4
33	4	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	4	5	5
34	4	4	4	5	5	5	4	2	5	3	4	5	4	4	4	5
35	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4
36	5	4	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5
37	4	4	5	4	5	4	5	3	5	4	4	4	4	5	5	5
38	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4
39	5	4	5	4	5	5	4	2	5	4	4	2	4	5	5	5
40	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	5	3	5	5	3	4
41	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	5	3	5	5	3	4
42	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
43	4	3	3	4	5	3	4	3	5	3	3	1	2	4	5	3
44	4	3	4	4	5	2	5	2	4	3	3	2	1	5	3	3
45	4	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	4	5	5
46	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
47	4	3	3	5	5	5	4	2	5	2	4	2	1	5	3	5
48	4	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	4	5	5
49	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
50	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
51	5	4	5	5	4	3	5	2	4	2	3	3	3	4	5	5
52	4	4	3	5	3	4	4	2	5	1	5	5	5	5	4	4

53	4	5	4	4	4	5	5	3	4	3	3	2	4	4	4	5
54	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
55	4	3	3	4	5	3	4	3	5	3	3	1	2	4	5	3
56	4	3	4	4	5	2	5	2	4	3	3	2	1	5	3	3
57	4	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	4	5	5
58	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
59	4	3	3	5	5	5	4	2	5	2	4	2	1	5	3	5
60	4	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	4	5	5
61	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
62	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
63	4	3	3	4	5	3	4	3	5	3	3	1	2	4	5	3
64	4	3	4	4	5	2	5	2	4	3	3	2	1	5	3	3
65	4	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	4	5	5
66	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
67	4	3	3	5	5	5	4	2	5	2	4	2	1	5	3	5
68	5	4	4	4	4	4	5	3	4	3	3	1	2	4	5	3
69	4	3	4	4	5	5	4	3	5	3	3	2	1	5	3	3
70	5	4	5	5	4	3	5	2	4	2	3	3	3	4	5	5
71	4	4	3	5	3	4	4	2	5	1	5	5	5	5	4	4
72	4	5	4	4	4	5	5	3	4	3	3	2	4	4	4	5
73	4	5	3	5	3	3	4	3	5	2	5	3	5	5	4	3
74	5	5	4	4	5	2	5	3	3	1	5	2	2	4	3	2
75	5	4	3	5	5	2	4	2	5	2	3	1	4	4	4	4
76	5	4	4	4	5	4	4	5	4	3	2	5	1	4	5	5
77	4	3	5	4	4	3	4	5	5	2	3	3	3	5	5	3
78	4	4	5	5	4	3	5	4	4	4	4	2	5	5	5	5
79	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	2	4	4	4	4	3
80	5	4	3	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4
81	4	5	4	4	5	5	4	3	5	4	4	3	4	4	4	5
82	4	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	4	5	5

83	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
84	4	3	3	4	5	4	5	4	5	4	4	2	4	5	5	5
85	4	4	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	4	5	5
86	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4