



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Título**

**EL JUEGO COOPERATIVO PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL  
EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de  
Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

**Autora:**

Nagely Veronica Flores Jimenez

**Tutora:**

Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio

**Riobamba, Ecuador .2026**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Nagely Verónica Flores Jiménez, con cédula de ciudadanía 1950098531, autor del trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO COOPERATIVO PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a los 15 días del mes de mayo del 2026



---

Nagely Verónica Flores Jiménez

C.I: 1950098531



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.11  
VERSIÓN 01: 06-09-2021

## ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 09 días del mes de enero de 2026, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **NAGELY VERONICA FLORES JIMENEZ** con CC: **1950098531**, de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado **"EL JUEGO COOPERATIVO PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA"**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.

MSc. Patricia Elizabeth Vera Rubio  
TUTOR(A)

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

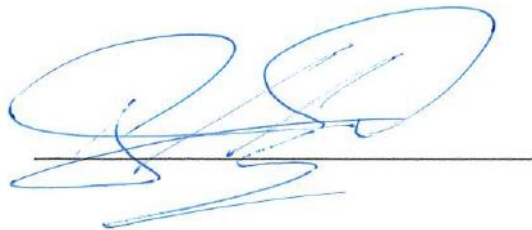
Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **EL JUEGO COOPERATIVO PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA** presentado por Nagely Veronica Flores Jimenez, con cédula de identidad número 1950098531, bajo la tutoría de Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 23 de junio del 2026.

Mgs. Johana Katherine Montoya Lunavictoria  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO**



Mgs. Paco Fernando Janeta Patiño  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**



Mgs. Gladys Patricia Bonilla González  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**





DIRECCIÓN ACADÉMICA  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.20

## CERTIFICACIÓN

Que, **Nagely Verónica Flores Jimenez**, con CC: 1950098531 estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **EL JUEGO COOPERATIVO PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, que corresponde al dominio científico **Desarrollo socioeconómico y educativo para el fortalecimiento de la institucionalidad democrática y ciudadana** y alineado a la línea de investigación **Ciencias de la Educación y formación profesional/no profesional**, cumple con el 9%, reportado en el sistema Antiplagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo con la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, mayo 15 del 2026

  
Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio  
TUTORA

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo está dedicado a Mi madre Olga y a mi idolatrado hermano Bayron quien fue mi pilar fundamental para llegar a obtener este título en memoria de su apoyo, ángeles que velan el cielo, a mi Gran Amor Mi Padre Romelio por su apreciada compañía en este camino, quien es mi compañero de vida, mi corazón engalana este título para ellos mis seres queridos.

Mis hermanos Andrea, Deyber, Jhonatan, Bayron (+) Edwin, Antony gracias por su apoyo con palabras de aliento, por confiar en mi, por su apoyo incondicional, por cuidar de mí, por los consejos brindados.

*Nagely Flores Jimenez*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco de una manera especial y desde lo más profundo de mi corazón a Mi padre Romelio y mis queridos hermanos, por confiar en mí y no dejarme sola en este camino hacia mi futuro, por estar en los obstáculos que se presentaron durante estos últimos años y así mismo en las caídas y por siempre brindarme su apoyo.

Un agradecimiento a la vida por las personas que a puesto en mi camino, en especial a todas las personas que han compartido conmigo esta trayectoria universitaria.

Gracias Mi querida Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio, por ser mi guía en esta investigación, por la paciencia por la enseñanza que me brindo durante este trayecto, por sus consejos tan nobles que han permitido el desarrollo del trabajo de investigación.

## ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ANEXOS

RESUMEN

ABSTRACT

**CAPÍTULO I..... 16**

**INTRODUCCIÓN ..... 16**

Planteamiento del problema..... 17

Justificación ..... 20

Objetivos ..... 21

*Objetivo General*..... 21

Objetivos Específicos..... 21

**CAPÍTULO II ..... 21**

**MARCO TEÓRICO ..... 21**

Antecedentes de estudios o investigaciones anteriores..... 21

Marco científico .....	23
<i>El juego</i> .....	23
Tipos de juegos. ....	23
<i>Juegos informales</i> .....	23
<i>Juegos formales.</i> ....	24
<i>Juegos académicos.</i> .....	24
<i>Juegos de relevos</i> .....	24
<i>Juegos adaptados</i> .....	24
<i>Juegos intergeneracionales</i> .....	25
<i>Juegos de persecución</i> .....	25
<i>Juegos tradicionales</i> .....	25
<i>Juegos cooperativos</i> .....	25
Beneficios del juego cooperativo.....	26
Características de los juegos cooperativos.....	27
Importancia de los juegos cooperativos.....	27
Utilidad del juego cooperativo en educación.....	28
<i>Regulación emocional</i> .....	29
Clasificación de las Emociones .....	29
Componentes de la regulación emocional .....	30
<i>Estrategias de regulación emocional</i> .....	31
<i>Estrategias de Regulación Emocional Adaptativas y Desadaptativas</i> .....	31
<i>Técnicas para la Regulación Emocional</i> .....	32
<i>Proceso de la regulación emocional</i> .....	33
Importancia de la regulación emocional .....	34
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>37</b>
<b>METODOLOGÍA.....</b>	<b>37</b>

Enfoque de la investigación .....	37
Diseño de la investigación .....	37
<i>No experimental</i> .....	37
Tipo de investigación.....	37
<i>Por los objetivos</i> .....	37
<i>Nivel o alcance de la investigación</i> .....	38
Descriptiva .....	38
<i>Población y muestra</i> .....	38
Población de estudio .....	38
Tamaño de muestra .....	39
<i>Técnicas e instrumentos para la recolección de datos</i> .....	39
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>40</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>40</b>
Resultados de la entrevista dirigida a los docentes .....	40
Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes. ....	44
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>52</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>52</b>
CONCLUSIONES .....	52
RECOMENDACIONES.....	53
REFERENCIAS.....	54
ANEXOS .....	56

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Población.....	38
<b>Tabla 2</b> Muestra .....	39
<b>Tabla 3</b> ¿De qué manera ayuda a que sus estudiantes sean capaces de reconocer sus emociones?.....	40
<b>Tabla 4</b> ¿Cuáles son las señales que le indican que su estudiante necesita orientación emocional? .....	40
<b>Tabla 5</b> ¿Cuáles son las estrategias que utiliza para que sus estudiantes aprendan a reconocer las emociones en otros? .....	41
<b>Tabla 6</b> ¿Cómo ayuda a que sus estudiantes anticipen sus reacciones para un resultado positivo en sus relaciones interpersonales?.....	42
<b>Tabla 7</b> ¿Qué importancia tiene para usted la educación emocional dirigida a los estudiantes para su desarrollo personal y académico?.....	42
<b>Tabla 8</b> ¿De qué manera promueve en sus estudiantes la comunicación asertiva? .....	43
<b>Tabla 9</b> Sus docentes suelen organizar juegos cooperativos (no competitivos) .....	44
<b>Tabla 10</b> Los juegos cooperativos que practican con los docentes mejoran la colaboración, comunicación e inclusión en los estudiantes .....	44
<b>Tabla 11</b> Los juegos cooperativos que son organizados por los docentes ayudan a que los estudiantes demuestren actitudes más positivas hacia el trabajo en equipo .....	45
<b>Tabla 12</b> Cuando practican juegos cooperativos, el docente se asegura que todos colaboren por igual, explica el propósito del juego y cuenta ofrece recompensas a todos los equipos que participan.....	46
<b>Tabla 13</b> Al practicar juegos cooperativos el docente cuida que disfruten de manera individual y grupal utilizando habilidades estratégicas y sociales.....	47
<b>Tabla 14</b> Al practicar juegos cooperativos el docente cuida que disfruten de manera individual y grupal utilizando habilidades estratégicas y sociales.....	47
<b>Tabla 15</b> Cuando el docente organiza juegos cooperativos se mejora el clima de confianza en el aula lo cual se refleja en la reflexión, la comunicación y el apoyo mutuo entre estudiantes .....	48
<b>Tabla 16</b> El docente organiza juegos cooperativos con situaciones reales o simuladas para ayudar a desarrollar la capacidad de resolver problemas en los estudiantes. ....	49

<b>Tabla 17</b> Cuando el docente organiza juegos cooperativos mejora la motivación y el interés en el aprendizaje en los estudiantes. ....	49
<b>Tabla 18</b> Cuando el estudiante o grupo se equivoca en los juegos cooperativos no existen consecuencias negativas por parte del docente. ....	50

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo 1</b> Aprobación del tema y tutor (resolución de comisión de carrera).....	56
<b>Anexo 2</b> Instrumentos de datos utilizados .....	59
<b>Anexo 3</b> Encuesta dirigida a estudiantes de quinto de básica .....	64
<b>Anexo 4</b> Entrevista aplicada a Docentes de quinto de básica.....	64

## RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito determinar los beneficios de la implementación de juego cooperativo como estrategias didácticas para la regulación emocional los estudiantes de quinto año de Educación Básica. Mediante el enfoque mixto, alcance descriptivo, tipo básica, bibliográfica, transversal. La población está conformada de 80 estudiantes de Educación Básica y 7 docentes por lo cual se tomó como muestra a 7 estudiantes de quinto de básica y docentes de quinto de básica. Para la recolección de la información se emplean las técnicas de encuesta y entrevista, utilizando como instrumentos un cuestionario dirigido a los estudiantes y una guía de preguntas aplicada a los docentes. Dentro de los resultados se halla que los docentes no mencionan un trabajo específico con estrategias que fortalezcan la regulación emocional en los estudiantes, limitándose a solucionar conflictos como. Además, un porcentaje mencionan que los juegos cooperativos que organizan los docentes apuntan a la formación en valores o desarrollo comportamental enfocado en reglas escolares, pero no al desarrollo emocional. El estudio concluye que en la institución se trabaja de manera escasa con juegos cooperativos como estrategia para el desarrollo de la regulación emocional en los estudiantes de educación básica.

**Palabras claves:** Desarrollo emocional, educación básica, juego cooperativo.

## ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the benefits of implementing cooperative games as didactic strategies for emotional regulation in fifth-grade Basic Education students. The study follows a mixed-method approach with a descriptive scope and a basic, bibliographic, and cross-sectional design. The population consisted of 80 Basic Education students and 7 teachers, from which a sample of 7 fifth-grade students and fifth-grade teachers was selected. Data collection techniques included surveys and interviews, using a questionnaire addressed to students and an interview guide applied to teachers as instruments. The results show that teachers do not mention specific work with strategies aimed at strengthening emotional regulation in students, limiting their actions mainly to conflict resolution. In addition, a percentage of participants stated that the cooperative games organized by teachers are focused on values formation or behavioral development related to school rules, rather than emotional development. The study concludes that the institution makes limited use of cooperative games as a strategy to promote emotional regulation in Basic Education students.

**Keywords:** Emotional development, basic education, cooperative games.



Reviewed by:  
MsC. Edison Damian Escudero  
**ENGLISH PROFESSOR**  
C.C.0601890593

## CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

La situación actual de la actividad física en los niños en Ecuador es preocupante debido a altos niveles de sedentarismo, tiempo frente a las pantallas y bajo cumplimiento de las recomendaciones internacionales. Según los estudios realizados por Pineda (2024) el 88% de los niños y adolescentes entre 5 y 17 años realizan menos de una hora diaria de ejercicio físico, cuando la Organización Mundial de la Salud (OMS) recomienda al menos 60 minutos diarios para prevenir enfermedades crónicas como diabetes, hipertensión y problemas cardíacos. Esto significa que más de 4,3 millones de niños y adolescentes ecuatorianos no practican suficiente actividad física, lo que incrementa su riesgo de problemas de salud a mediano y largo plazo.

Cordoni y Norscia (2024) realizaron un estudio titulado: *Combinando el juego social «emocional»: ¿La conducta lúdica subyace siempre a un estado emocional positivo?*, esta investigación estudió cómo se desarrollan de mejor manera las emociones, mediante una correcta intervención familiar. En esta investigación se evidenció que una interacción directa puede influir positivamente en la autorregulación emocional de los niños. Este estudio se realizó con la participación de estudiantes en actividades guiadas con el apoyo de sus padres, a través del juego cooperativo que fue utilizado como una estrategia lúdica y didáctica para el correcto desarrollo de la empatía, lo que ayudará a mejorar los vínculos entre sus semejantes, las cualidades que son muy importantes para un correcto desarrollo emocional de los niños, con una adecuada intervención. Entonces, los participantes lograron expresar de mejor manera sus emociones y sentimientos, afrontando situaciones de frustración, ira o conflicto de forma efectiva, sin acudir a emociones negativas.

Además, se evidenció un incremento en la cooperación dentro de los grupos. Se considera al juego como una herramienta muy importante para desarrollar una correcta regulación emocional, enfatizando que la cooperación afectiva en actividades colaborativas tiene un gran impacto positivo en el desarrollo emocional de los infantes. El uso de actividades lúdicas en el aula no solo fortalece las relaciones sociales, sino que también es un recurso pedagógico muy importante para el correcto manejo emocional de los estudiantes de Educación Básica.

El juego sirve para el desarrollo cerebral, la regulación emocional, despierta la creatividad, permite a los niños explorar, descubrir, enfrentar sus miedos y construir conocimientos de manera significativa. Este tipo de actividades recreativas ayuda a reducir la ansiedad, incrementa la motivación y mejora las habilidades de la lectura y escritura, además, estimula la imaginación y la creatividad, mejorando la expresión oral, también, se desarrolla una actitud más crítica, reflexiva y lógica, lo que facilita un aprendizaje más activo y significativo, superando a los métodos de enseñanza tradicionales (Buldu, 2022).

La regulación emocional son todos los procesos mediante el cual las personas reflexionan sobre sus propias emociones, cómo las experimentan y cómo las expresan. En ocasiones se modula tanto de emociones positivas como negativas, ya sea para intensificarlas o reducirlas, de acuerdo como el individuo requiera. Existen diversas estrategias que pueden aplicarse de forma consciente y deliberada o de manera implícita, para regular el nivel emocional de un individuo (McRae y Gross, 2020).

El objetivo general de la presente investigación fue determinar los beneficios de la implementación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica para la regulación emocional en Quinto año de Educación Básica Media. Este estudio tiene un enfoque mixto alcance descriptivo, diseño no experimental, de tipo básica, con una población de 200 estudiantes, con 17 docentes de educación básica media y como muestra se obtuvo a 15 estudiantes y 3 docentes de quinto de básica. La técnica de recolección de datos fueron la encuesta y la observación y como instrumentos aplicados fueron el cuestionario estructurado y la lista de cotejo.

Los resultados demostraron que la aplicación del juego cooperativo en el aula favorece significativamente la participación de los estudiantes, promoviendo la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo, lo que permitió generar un clima escolar más armónico e inclusivo durante el desarrollo de las actividades académicas. Además, cuando los estudiantes participan en actividades de juego cooperativo presentan una mejora en la regulación emocional, evidenciándose en un mayor control de sus emociones, mejor manejo de la frustración, con actitudes más empáticas y respetuosas frente a sus compañeros.

Los datos recaudados concluyen que los docentes utilizan juegos cooperativos de manera escasa en sus procesos pedagógicos. Además, expresan que cuando participan en juegos cooperativos la sensación de bienestar emocional y clima de confianza mejora parcialmente, algunos estudiantes manifiestan que se enfocan más en la respuesta del docente al desempeño en los juegos que en el disfrute y el aprendizaje emocional.

Se evidencia un trabajo docente apuntado al desarrollo de valores y a una convivencia armónica como lo establece el marco legal educativo, sin embargo, no se evidencia un trabajo que fortalezca la regulación emocional en concordancia con la etapa evolutiva de los estudiantes de quinto de básica.

Es necesario una formación del docente en el uso pedagógico de los juegos cooperativos, incorporando estrategias específicas para fortalecer la regulación emocional que permitan una aplicación planificada, reflexiva la cual tenga en cuenta las necesidades socioemocionales de los estudiantes.

Se recomienda implementar de manera continua los juegos cooperativos dentro de la planificación curricular, que este tipo de actividades sean planificadas y no una simple actividad de distracción, asegurando la participación equitativa de los estudiantes, esta estrategia pedagógica debe de contar con objetivos claros y específicos generando espacios colaborativos, donde el error sea visto como una forma de aprendizaje.

## **Planteamiento del problema**

A nivel mundial la Organización Mundial de la Salud (2024) menciona que alrededor del 80% de los adolescentes entre 11 y 18 años no realiza suficiente actividad física para mantener un desarrollo adecuado de su cuerpo y esta situación preocupa porque a futuro muchos jóvenes podrían tener entre un 20% y 30% más de probabilidades de reducir su esperanza de vida en comparación con quienes practican actividad física desde la niñez.

En América Latina esta realidad también se observa dentro de las instituciones educativas ya que aunque varios países han incorporado programas de educación física en

las escuelas muchas veces no se da prioridad a actividades cooperativas que favorezcan la convivencia y el trabajo grupal. Estudios regionales indican que menos del 40% de los docentes de educación inicial y primaria aplica estrategias de juego cooperativo de manera frecuente en sus clases (CEPAL 2022) y esto demuestra que todavía existen limitaciones para fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes desde edades tempranas sobre todo en contextos donde continúan presentes problemas como la violencia escolar y la discriminación. También se evidencia poca capacitación docente en metodologías lúdicas y colaborativas y por esa razón resulta más difícil construir espacios educativos inclusivos y orientados a la convivencia pacífica.

En Ecuador la situación relacionada con la actividad física infantil también resulta preocupante debido al aumento del sedentarismo y al tiempo excesivo que niños y adolescentes pasan frente a las pantallas. Según Pineda (2024) el 88% de los niños y adolescentes entre 5 y 17 años realiza menos de una hora diaria de actividad física pese a que la Organización Mundial de la Salud recomienda al menos 60 minutos diarios para prevenir enfermedades como diabetes hipertensión y problemas cardíacos. Esto significa que más de 4.3 millones de niños y adolescentes ecuatorianos no practican suficiente actividad física y en consecuencia aumentan las probabilidades de desarrollar problemas de salud en el futuro.

En relación con la regulación emocional la OMS ha advertido que los problemas de salud mental en niños y adolescentes han incrementado durante los últimos años debido a la falta de espacios adecuados para expresar emociones y fortalecer habilidades socioemocionales. Dentro del ámbito escolar la autorregulación emocional cumple un papel importante en el aprendizaje la convivencia y el desarrollo personal, aunque muchos sistemas educativos todavía no integran estrategias efectivas para fortalecer estas capacidades. UNICEF (2022) señala que más del 60% de los niños en edad escolar no recibe orientación constante sobre cómo manejar sus emociones y esto favorece el aumento de ansiedad depresión y conductas inadecuadas dentro del aula.

La UNESCO (2019) realizó un estudio sobre habilidades socioemocionales en América Latina y encontró diferencias importantes entre varios países de la región. En Cuba el 87% de los niños evaluados presentó adecuados niveles de autorregulación emocional mientras que en Brasil apenas se alcanzó un 57%. De manera similar ocurre con la empatía ya que en Cuba el 70% de los estudiantes manifestó comportamientos empáticos y en México el porcentaje llegó al 47%. Estos resultados reflejan que todavía existen debilidades en la aplicación de políticas educativas orientadas al desarrollo socioemocional y también limitaciones en la formación docente relacionada con habilidades blandas. En muchos casos las instituciones educativas no cuentan con suficientes recursos ni profesionales preparados para atender las necesidades emocionales de los estudiantes y esto termina afectando el ambiente escolar y el aprendizaje.

Salazar et al. (2024) menciona que Ecuador presenta cifras preocupantes sobre el bienestar emocional de niños y adolescentes pues estudios realizados en diferentes instituciones educativas revelan que cerca del 35% de los estudiantes tiene dificultades para regular sus emociones y esta situación suele relacionarse con problemas de convivencia bajo rendimiento académico y mayor vulnerabilidad emocional.

De igual manera investigaciones desarrolladas por Román (2023) indican que alrededor del 40% de los niños entre 5 y 6 años presenta deficiencias en habilidades sociales y emocionales y estas dificultades se reflejan en acciones cotidianas como colaborar, compartir o resolver conflictos grupales. Aunque el sistema educativo ecuatoriano reconoce la importancia del desarrollo socioemocional todavía continúa priorizando el aspecto cognitivo y deja en segundo plano metodologías activas como el juego cooperativo.

En los estudiantes de Educación Básica de la Unidad Educativa Fe y Alegría Yayulihui del cantón Quero en la provincia de Tungurahua se evidencian ciertas manifestaciones de inmadurez emocional. Durante el proceso de observación se identificó que el 7% de los estudiantes no escucha las ideas de sus compañeros y prefiere actuar de manera individual mientras que el 14% considera importante competir solo para ganar. Aun así el 64% manifestó que cuando siente tristeza o enojo busca conversar con un amigo o familiar para sentirse mejor y estos resultados permiten evidenciar algunas limitaciones en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. También muestran que los docentes no siempre cuentan con suficientes estrategias para fortalecer la regulación emocional en los estudiantes.

Frente a esta situación surge la necesidad de recopilar información relevante que permita analizar el juego cooperativo como una estrategia útil para fortalecer la regulación emocional de los estudiantes tomando en cuenta los aportes y recomendaciones planteadas por organismos internacionales relacionados con la salud, la educación y la infancia.

### **Formulación del problema**

¿Cómo la implementación de actividades lúdicas como el juego cooperativo puede ayudar en la regulación emocional de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fe y Alegría Yayulihui del cantón Quero?

### **Preguntas de Investigación**

¿Cuáles son los beneficios de implementar actividades de juego cooperativo en la regulación emocional de los estudiantes de Educación Básica?

¿Cómo el juego cooperativo contribuye al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los estudiantes?

¿Qué metodologías lúdicas pueden aplicar los docentes para integrar el juego cooperativo como herramienta para el desarrollo emocional dentro del aula?

## **Justificación**

Esta investigación determina la importancia del juego cooperativo como estrategia didáctica para regular de manera correcta las emociones en los estudiantes de Educación Básica. Este tema fue seleccionado debido a la limitada atención que se presta al desarrollo socioemocional de los niños, donde en las aulas de clase se prioriza, en muchos casos únicamente la enseñanza de contenidos académicos por encima del bienestar emocional de los estudiantes.

La educación actualmente no debe verse limitada en la enseñanza de contenidos científicos, sino que también, debe favorecer el desarrollo de habilidades esenciales para la vida, que les permita actuar de manera positiva, empática y resiliente en el contexto en el que se encuentren. Es necesario formar a los niños para que sean capaces de manejar sus emociones de forma correcta y establecer relaciones positivas con sus semejantes. Según estos precedentes, el juego cooperativo se presenta como una herramienta didáctica y lúdica con gran potencial, para desarrollar valores esenciales para la vida diaria, como la empatía, la colaboración y el respeto mutuo, mientras se fortalecen las competencias emocionales.

La finalidad de esta investigación es contribuir al bienestar integral de los estudiantes, ofreciendo metodologías de aprendizaje basados en el juego, que les permitirán controlar sus emociones en situaciones estresantes dentro del aula. De igual forma, se pretende dar a conocer a los docentes las diversas estrategias pedagógicas lúdicas de fácil aplicación, y de interés para los niños, con la finalidad de promover un ambiente escolar armónico, seguro y propicio para el desarrollo integral de sus emociones.

Esta investigación es importante debido al impacto que tendrá en la formación emocional y social de los niños. La adecuada regulación de las emociones en la infancia influye de forma directa en el rendimiento académico, la interacción y el desarrollo de la personalidad de los estudiantes. Para la realización de este estudio se cuenta con disponibilidad de recursos, acceso a información actualizada y confiable, así como con la apertura de una institución educativa que proporcionará el acceso necesario para la obtención de datos. Gracias a estos factores, es posible indagar sobre las diferentes estrategias lúdicas cooperativas que aplican los docentes, las cuales no solo fortalecerán la autorregulación emocional, sino que también abrirán el camino hacia nuevas metodologías de enseñanza orientadas al bienestar socioemocional, utilizando el juego como estrategia pedagógica clave.

## **Objetivos**

### ***Objetivo General***

- Determinar la importancia del uso de los juegos cooperativos, como estrategias didácticas para la regulación emocional en Quinto año de Educación Básica Media de la Unidad Educativa Fe y Alegría Yayulihui, Cantón Quero, Provincia de Tungurahua.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar los juegos cooperativos que se practican en el quinto año de educación Básica
- Reconocer las habilidades sociales relacionados con la regulación emocional en el aula de Educación Básica
- Caracterizar los beneficios de los juegos cooperativos en la regulación emocional.

## **CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO**

### **Antecedentes de estudios o investigaciones anteriores**

Para desarrollar la presente investigación, se realizó una revisión de varias investigaciones que se relacionan con las variables de regulación emocional y el juego cooperativo.

Según Aziz y Rizawati, (2022), en su investigación titulada: *La aplicación de los juegos cooperativos al desarrollo socioemocional de la primera infancia*, el implementar juegos cooperativos en la educación de los niños de 4 a 5 años tiene gran importancia para su desarrollo emocional y social. Se realizaron diversas actividades, a través del uso de tareas lúdicas y recreativas centradas principalmente en la cooperación, las cuales se organizaron en dos fases de intervención, tales como: juegos de clasificación por colores y juegos de roles en grupo, de esta manera, se logró estimular las habilidades sociales y emocionales. Los resultados mostraron una interacción positiva entre los involucrados, además, siempre se respetaron las reglas establecidas por los equipos, gracias a la comunicación efectiva que se mantuvo, mediante el uso de estos juegos, las cualidades como la colaboración, la empatía, la comunicación y el control emocional fueron desarrolladas de manera progresiva por los participantes. Las actividades cooperativas representaron una estrategia efectiva para reforzar el desarrollo integral desde la primera infancia, involucrando aspectos de ámbito social y emocional, el desarrollo correcto de estas habilidades es muy importantes para un adecuado desenvolvimiento en el entorno escolar y social.

Un estudio realizado por Vega (2018), titulado: *La autoestima y los juegos cooperativos en adolescentes en una comunidad rural de Quito*, esta investigación estudió cómo se desarrollan de mejor manera las emociones, mediante una correcta intervención familiar. En esta investigación se evidenció que, una interacción directa puede influir positivamente en la autorregulación emocional de los niños, este estudio se realizó con la participación de estudiantes en actividades guiadas con el apoyo de sus padres donde, el juego cooperativo es utilizado una como estrategia lúdica y didáctica para el correcto desarrollo de la empatía, lo que ayudará a mejorar los vínculos entre sus semejantes, cualidades muy importantes para un correcto desarrollo emocional de los niños, mediante una adecuada intervención, los participantes lograron expresar de mejor manera sus emociones y sentimientos, afrontando situaciones de frustración, ira o conflicto de forma efectiva, sin acudir a emociones negativas. Además, se evidenció un incremento en la cooperación dentro de los grupos. Se ve al juego como herramienta muy importante para desarrollar una correcta regulación emocional, enfatizando que la cooperación afectiva en actividades colaborativas tiene un gran impacto positivo en el desarrollo emocional de los niños. Es decir, el uso de actividades lúdicas en el aula no solo fortalece las relaciones sociales, sino que también es un recurso pedagógico muy importante para el correcto manejo emocional de los estudiantes de Educación Básica.

Un estudio realizado por Arias (2023), titulado: *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños de 5 a 6 años de la “Escuela de Educación Básica 21 de Abril”*, ciudad de Riobamba, esta investigación tuvo la finalidad elaborar un conjunto de estrategias lúdicas destinadas al desarrollo de la inteligencia emocional en los niños, para fomentar una mejora significativa en sus habilidades sociales y también se refleja en su desempeño académico. Se utilizó un enfoque cualitativo, la muestra estuvo compuesta por 21 estudiantes entre los 5 y 6 años. En la recolección de datos, se utilizó una ficha de observación para evaluar los comportamientos y conocimientos de los niños para el desarrollo de la inteligencia emocional. Según los resultados obtenidos, se menciona que a

la docente le falta incluir en sus clases actividades para el desarrollo de la inteligencia emocional.

## **Marco científico**

### ***El juego***

El juego es una forma en la que los individuos pueden comunicarse, expresarse y aprender de una forma diferente, los involucrados expresan sus emociones, reflexionan a medida que aprenden y se divierten conviviendo unos con otros, se construye conocimientos de una manera lúdica y diferente a la enseñanza tradicional, esta es una actividad muy importante para su correcto desarrollo físico, mental, social y emocional (Silva et al., 2024). La palabra juego proviene del latín “locus” que tiene el significado de una broma o entretenimiento. El diccionario de las Ciencias de la Educación lo define como, una actividad lúdica y divertida, que tiene como propósito brindar un sano entretenimiento y se lo realiza con la finalidad de tener una diversión sana y saludable (García et al., 2020).

El juego ayuda al desarrollo cerebral, la regulación emocional, despierta la creatividad, permite a los niños explorar, descubrir, enfrentar sus miedos y construir conocimientos de manera significativa. Este tipo de actividades recreativas ayuda a reducir la ansiedad, incrementa la motivación y mejora las habilidades de la lectura y escritura, además, estimula la imaginación y la creatividad, mejorando la expresión oral, se desarrolla una actitud más crítica, reflexiva y lógica, lo que facilita un aprendizaje más activo y significativo, superando a los métodos de enseñanza tradicionales (Buldu, 2022).

### **Tipos de juegos.**

Existe una amplia variedad de juegos, estas se dividen en dos categorías; juegos formales y los juegos informales

#### ***Juegos informales***

Son actividades lúdicas que no tienen reglas claras ni a objetivos predefinidos, son más espontáneos y libres, en ocasiones estos juegos suelen ser improvisados por la creatividad de los participantes, permite a los jugadores explorar y experimentar sin ningún tipo de limitación, la única limitación que existe es su nivel de creatividad. Estos juegos pueden incluir actividades como: jugar en el parque, construir cualquier cosa con los materiales que se tengan a disposición, o simplemente correr y jugar sin un propósito específico. La práctica de estos juegos potencia el desarrollo de la creatividad, la imaginación, la relación con los demás y la diversión en general sin ninguna presión por cumplir normas o reglas concretas. (Cabrera, 2022)

### ***Juegos formales.***

Este tipo de juegos tiene reglas y normas claras y objetivas, poseen un objetivo específico que el cual se debe de lograr, como ganar un juego de mesa o anotar determinados puntos en un deporte específico. Estos juegos promueven el desarrollo cognitivo, social y motor, enseñando sobre reglas, equidad, cooperación y sana competencia (Léxico de Psicología, 2022).

### **Tipos de juegos formales**

Los juegos formales se dividen en varios tipos, en las cuales se encuentran las siguientes:

#### ***Juegos académicos***

Son diseñados para aprender conceptos o adquirir habilidades académicas, algunas actividades se enfocan en mejorar funciones cognitivas esenciales para un mejor rendimiento escolar, como la memoria, la atención y la resolución de problemas, se lo realiza dentro de una institución educativa y su objetivo es que el aprendizaje sea de manera sencilla, jugando y divirtiéndose (Saraswati, 2024).

#### ***Juegos de relevos***

Se utilizan en entornos educativos y recreativos, son actividades grupales donde los participantes realizan determinadas tareas por turnos individuales. Estos juegos fomentan la cooperación, la actividad física y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, mejoran las habilidades motoras de quienes la realizan, tales como: la coordinación, la agilidad y la velocidad, a su vez, aumentar la independencia y confianza, al verse involucradas varias personas fomentan la cooperación y la responsabilidad (Nurhana y Latief, 2021).

#### ***Juegos adaptados***

Los juegos adaptados son diseñados para satisfacer las necesidades que poseen ciertos jugadores, y estos tienen diversos objetivos, ya sean educativos, de acceso o de inclusión. Es en estos cambios donde se ajusta la dificultad o accesibilidad, se realiza una personalización en la manera de interactuar de las personas que requieren algún tipo de modificación, tiene la finalidad de personificar el aprendizaje, la interacción y la participación. Cada actividad que se realizará cuenta con ciertos ajustes de manera individualizada, la cual se acomoda a los requerimientos de los estudiantes, aumentando su motivación y mejora los resultados en el aprendizaje (Shum et al., 2023).

### ***Juegos intergeneracionales***

En estos juegos se reúnen personas de diferentes edades, pueden ser niños, jóvenes, adultos y personas mayores, son actividades recreativas que fortalece las relaciones familiares, o sociales, esto se debe a la convivencia e interacción que existe entre los jugadores, lo que desarrolla un aprendizaje basado en la cooperación. Los juegos intergeneracionales, pueden ser espacios tanto digitales como físicos, debido a esta interacción, hay un apoyo mutuo y cooperación entre los involucrados, con el uso de estas actividades se pretende reducir la soledad los adultos mayores incluyéndolos en este tipo de actividades, además, se desarrolla la empatía y habilidades sociales en los niños y jóvenes, fortaleciendo los vínculos entre familiares y amigos, pueden contribuir a la salud mental y física, y a la transmisión de valores y experiencias (Sun et al., 2025).

### ***Juegos de persecución***

Estas son actividades físicas, en la que se involucran varias personas, consiste en que uno o varios jugadores persiguen a otros, generando un movimiento de manera continua, se llevan a cabo diferentes estrategias en las que se interactúa socialmente con las personas que componen el grupo que participa. En los juegos de persecución existen varias reglas a seguir de forma rigurosa, además, los docentes pueden desarrollar diversas metodologías de enseñanza con la finalidad de alcanzar la meta propuesta, lo que contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo. Los maestros pueden usar estas actividades para fomentar la participación, y la socialización en el aula de clases. De hecho, el diseño de juegos de persecución en el medio natural ayuda al desarrollo psicomotor (Campbell et al., 2024).

### ***Juegos tradicionales***

Son actividades lúdicas que se transmiten de generación en generación, que están inmersas en la cultura y la identidad de cada sociedad. Estos juegos desempeñan un papel clave en el desarrollo físico, social, emocional y cultural de niños y jóvenes, contribuyen en la transmisión de valores como la honestidad, el trabajo cooperativo, la responsabilidad y el respeto. Todos estos valores al ser aplicados de forma correcta en la sociedad refuerzan la identidad cultural de cada individuo, estas actividades actúan como puentes entre generaciones para preservar el patrimonio inmaterial que posee cada sociedad. Su uso en la práctica educativa contribuye a mantener las tradiciones y a la formación de ciudadanos con valores. (Temel et al., 2024).

### ***Juegos cooperativos***

Son aquellos en los cuales los participantes desarrollan un trabajo cooperativo en función de cumplir un objetivo común, no existe una competencia entre ellos. Este tipo de juegos contribuye a la colaboración, la comunicación y a la inclusión, al sentirse parte de un grupo, la cooperación ayuda al desarrollo de actitudes más positivas hacia el trabajo en equipo. La cooperación es más significativa cuando los juegos son diseñados con

características que requieren la colaboración entre los involucrados para superar los desafíos que se presenten, es importante que todos los involucrados cooperen de forma igualitaria, contar con metas claras y objetivas, además de contar con recompensas para los grupos (Gilles y Mallozzi, 2025).

### **Beneficios del juego cooperativo**

En la educación, los juegos cooperativos promueven el compromiso tanto individual como grupal, además se fomenta un aprendizaje que se basa en las experiencias vividas en el transcurso de las actividades desarrolladas, al mismo tiempo se desarrollan habilidades sociales y estratégicas. Su diseño está muy vinculado a diferentes teorías tales como el **constructivismo social** o el **aprendizaje experiencial**, lo cual hace que puedan ser aplicado en distintos contextos y niveles de escolarización (Morschheuser et al., 2020)

De acuerdo con ScienceDirect (2021), *el constructivismo social un tipo de aprendizaje donde el conocimiento y la realidad se desarrollan por medio de la interacción y la experiencia directa compartida (p. 51)*, independientemente del contexto en que este se aplique, enfatiza que, el aprendizaje y relación social se producen a través de una interacción directa, colaboración e intercambio de ideas entre los que participan. Los juegos cooperativos van en la línea del constructivismo social, debido a que exigen que los participantes trabajen en conjunto, compartan estrategias, pensamientos y sentimientos, construyendo el aprendizaje cooperativamente, alcanzando así los objetivos comunes propuestos.

Por otro lado, los juegos cooperativos cuando son utilizados como estrategia pedagógica promueve un aprendizaje colaborativo y desarrollo social, ya que implican comunicación, reflexión y apoyo mutuo, además favorecen un clima de aula agradable y motivador aumentando la participación y el desarrollo social de los que participan. Estas actividades son métodos efectivos para construir relaciones sociales agradables con nuestros semejantes, se fomenta la construcción conjunta de conocimientos, la participación y la integración social en entornos educativos lúdicos y divertidos (Darnis, F. y Lafont, L 2020).

Mediante un enfoque educativo, se tiene la premisa que los individuos aprenden mediante una participación en experiencias y la reflexión de estas. Su idea objetivo primordial es "aprender haciendo" conectando la teoría con la práctica, desarrollando habilidades y conocimientos de manera más significativa. Cuando el aprendizaje experiencial es utilizado mediante juegos cooperativos, los estudiantes aprenden de manera más significativa al participar en situaciones reales o simuladas, interactuando en equipo, con la finalidad de resolver problemas, tomar mejores decisiones y reflexionar sobre las experiencias adquiridas. Estas actividades crean entornos lúdicos y divertidos, donde los involucrados colaboran, se comunican y se apoyan mutuamente, lo que fortalece habilidades, sociales y personales. Además, facilita la comprensión de conceptos abstractos, se practican y desarrollan habilidades de pensamiento crítico y la aplican lo aprendido a situaciones reales fuera del aula, incrementan la motivación, la participación y la inclusión, los estudiantes se sienten parte del proceso y experimentan emociones positivas que favorecen el aprendizaje significativo. (Ryan 2025).

Los juegos cooperativos ofrecen múltiples habilidades, tanto educativas como sociales.

En este contexto, las habilidades sociales están relacionadas a la regulación emocional y son diversas, por mencionar:

- La relación con los demás
- La integración
- La comunicación efectiva
- Los comportamientos aceptables
- La autoestima

Tanto los niños como adolescentes con un nivel deficiente de habilidades sociales tienden a presentar problemas emocionales, por ello es importante reconocer estas carencias en los estudiantes de Educación Básica, porque la regulación emocional es la habilidad para comprender, integrar y manejar la información de las emociones, además se debe componer de procesos intrínsecos que permiten evaluar y modular reacciones negativas. De esta manera el docente debe aplicar juegos cooperativos que provoquen respuestas positivas (Naranjo et al, 2025, pp. 3-4).

### **Características de los juegos cooperativos**

En la vida diaria, muchas actividades que realizamos suelen generar un ambiente de competencia. Sin embargo, cuando esa competencia no se maneja de forma adecuada, puede provocar que las personas lleguen a agredirse, ya sea física o psicológicamente. Esto termina por quitarle a la actividad o al juego su propósito principal: la diversión y el disfrute (German, 2020). Para entender mejor qué son los juegos cooperativos, es importante considerar las ideas de varios investigadores que han estudiado este tipo de actividades y sus características. Según Vélez et al. (2021), los juegos cooperativos poseen ventajas que tienen relación con las habilidades del trabajo en equipo. Entre sus características principales, pueden citarse las siguientes:

- **Sin competición:** El objetivo primordial que se debe de tomar en cuenta, es el de que los miembros del grupo se incorporen y participen en el desarrollo de la actividad, no en ver quien es mejor.
- **Sin eliminación:** En este tipo de juegos no hay eliminación, es decir, que la idea es incluir a todos y no excluir a nadie.
- **Libertad para crear:** Cualquier persona tiene la libertad de opinar e incluir sus propuestas e ideas con la finalidad de alcanzar el objetivo que tiene la actividad.
- **Sin agresión:** Este tipo de actividades es adecuada para eliminar cualquier conducta de agresión con un respeto y una capacidad para colaborar.

### **Importancia de los juegos cooperativos**

Los juegos cooperativos pueden considerarse importantes, ya que contribuyen a que los estudiantes sean más colaboradores y que puedan resolver de forma estratégica cualquier

tipo de problema, convirtiéndolo en un instrumento muy importante para la educación y también para el ámbito social. Los juegos cooperativos favorecen la participación, el compromiso y la motivación de los que participan, lo que contribuye a que se desarrollen habilidades sociales gracias a la constante comunicación que hay entre compañeros. Los estudiantes que participan en estas actividades disfrutan de la experiencia y reconocen la importancia de la colaboración y las habilidades asociadas, como la empatía y la correcta organización. (Sousa y Luz, 2023).

### **Utilidad del juego cooperativo en educación**

El juego cooperativo en educación tiene una serie de beneficios, favorece el desarrollo de las habilidades sociales, las habilidades emocionales, la mejora de las relaciones interpersonales, crea mejor clima escolar, disminuye la violencia y favorece la inclusión del alumnado. Además, la práctica de estas actividades lúdicas favorece la motivación, la autoestima y la participación de todos los alumnos y se relaciona con mejores logros académicos respecto de las intervenciones tradicionales (Rojas y Diaz, 2025).

En etapas tempranas, como la educación preescolar, el juego cooperativo ayuda a los niños a aprender a, compartir, escuchar y trabajar en equipo, sentando las bases para una integración social efectiva, lo que desarrollará de forma correcta su personalidad. En niveles superiores, la continuidad en el uso de metodologías cooperativas fortalece competencias clave para el trabajo en equipo y la vida profesional, como el asertividad, la responsabilidad y la resolución de conflictos. Es muy importante que los docentes estructuren adecuadamente las actividades cooperativas para maximizar sus beneficios (Abramczyk y Jurkowski, 2020).

### **Juegos cooperativos para la educación básica**

Para abarcar este tema es necesario revisar la definición de “Juego “los autores (Sinbaña, Gonzáles, Obando, & Hinojosa, 2022), mencionan que el juego es: “un eje de aprendizaje en los más pequeños, conocer como ha sido su evolución esto ayudara a reconocer sus beneficios y de esta manera mantenerlo vigente dentro del campo educativo como una estrategia infalible en el desarrollo de los estudiantes” ( p. 147).

En este sentido, en la Educación General Básica, los niños están en una etapa decisiva para su desarrollo integral, en donde el juego se presenta como recursos que ayuda estimular el ámbito cognitivo, socioemocional y creativo, interpretándose en una eficaz para promover aprendizajes relevantes (Romero, Amangandi, Cabrera, Garrido, & Moyano, 2025, pág. 4).

### **Juegos de mesa**

Existen varios tipos de juego que forman parte del juego cooperativo, pero es importante considerar a los juegos de mesa. De esta manera, los juegos de mesa se utilizan cuando se quiere trabajar con pequeños grupos de estudiantes, este tipo de juegos se enfoca en fortalecer el conocimiento en materias específicas como Matemáticas, Ciencias y Estudios Sociales . También, son utilices para desarrollar habilidades específicas como la ortografía, la lectura, la escritura o la explicación de reglas. Sin embargo, no se considera

mucho estos juegos para fomentar la buena conducta y las emociones, componentes indispensables para un buen desarrollo integral (Garrido & Crisol, 2023).

Ejemplos:

Los juegos de miniatura: Se presentan según su categoría, pero sin embargo su diferencia está en que la mayoría de los juegos de guerra se utiliza un tablero, empleando solo figuras en miniatura en el desplazamiento de fichas o figuras que simbolizan unidades de combate.

Los juegos de fichas: son aquellos que se utiliza marcadores

### **Juegos de aula**

Los juegos para aula son diversos, y se categorizan según su función, por ello, buscan desarrollar habilidades sociales, autonomía y comunicación en todos los niveles educativos (Otero, Sandoval, Ocapos, & Elguera, 2023, pág. 7). Es por ello, que se mencionan los siguientes:

Categorización de juegos de aula:

- **Juego libre:**  
Se caracteriza porque los niños juegan sin reglas estrictas ni intervención directa del docente, como por ejemplo tenemos rincón de construcción con bloques donde los estudiantes crean lo que deseen.
- **Juego estructurado:**  
Por lo tanto, tiene reglas definidas y objetivos claros, generando guiones por el docente, por lo cual tener el juego bingo de números o palabras.

### ***Regulación emocional***

La regulación emocional son todos los procesos mediante el cual las personas reflexionan sobre sus propias emociones, cómo las experimentan y cómo las expresan. En ocasiones se quiere modular tanto de emociones positivas como negativas, ya sea para intensificarlas o reducirlas, de acuerdo como el individuo requiera. Existen diversas estrategias que pueden aplicarse de forma consciente y deliberada o de manera implícita, para regular el nivel emocional de un individuo, (McRae y Gross, 2020)

### **Clasificación de las Emociones**

Según Zinck, y Newen, (2020), las emociones se dividen en primarias, secundarias, positivas, negativas y neutras. Se describen de la siguiente forma:

- **Emociones primarias:** Son respuestas emocionales básicas e innatas, presentes desde los primeros meses de vida y compartidas por todas las personas y culturas. Su desarrollo se produce de forma progresiva en función del aprendizaje y de las experiencias del individuo.
- **Emociones secundarias:** Son respuestas emocionales más complejas que surgen a partir de la combinación o modificación de las emociones primarias. Su manifestación depende del grado de desarrollo del individuo y está influenciada por factores sociales, culturales y por las experiencias personales.

- **Emociones positivas:** Son estados afectivos agradables que favorecen el bienestar, mejoran el estado de ánimo y estimulan la motivación, el aprendizaje y las relaciones interpersonales. Aunque su duración suele ser breve, generan sensaciones de satisfacción y contribuyen al desarrollo personal y social.
- **Emociones negativas:** Son estados afectivos que provocan malestar o incomodidad y que, si no se regulan de forma adecuada, pueden afectar el bienestar personal y social. Suelen asociarse a valoraciones desfavorables y requieren un esfuerzo significativo para su afrontamiento, pudiendo alterar la estabilidad emocional.
- **Emociones neutras:** Son estados afectivos cuya valoración no es claramente positiva ni negativa. Su efecto emocional depende del contexto o de la interpretación que haga el individuo, y pueden servir como transición hacia otros estados emocionales más definidos.

## **Componentes de la regulación emocional**

### ***Reconocimiento de emociones***

Es la capacidad de identificar, diferenciar y nombrar las emociones propias y las de otras personas. Constituye el primer paso en el proceso de regulación emocional, ya que solo se puede gestionar una emoción de forma efectiva cuando se es consciente de su presencia y de la intensidad con la que se experimenta. Se busca identificar los estados emocionales de las personas a través de diferentes señales, como expresiones faciales, voz, texto, movimientos oculares y señales fisiológicas. Este proceso es fundamental tanto para la interacción humana, la salud emocional y educación, mediante este reconocimiento se puede adaptar respuestas y mejorar la comunicación (Lim, Mountstephens, y Teo, 2020).

### ***Comprensión emocional***

Es la habilidad para interpretar y dar sentido a las emociones propias y las de otras personas, identificando de donde se originan, las causas que las provocaron y las posibles consecuencias de su expresión. Supone entender por qué surge y cómo influye en la forma de pensar y el comportarse. La comprensión emocional permite anticipar las posibles consecuencias que una emoción puede tener ante una situación, comprendiéndola se puede tomar decisiones más convenientes. El correcto desarrollo de esta habilidad se relaciona a la educación emocional, la comunicación efectiva y la práctica reflexiva, mediante su uso constante se comprende de mejor manera las emociones y se responde de manera adecuada ante ellas (Abramson et al., 2020).

### ***Control y manejo de emociones***

Es la capacidad para regular la intensidad, la duración y la expresión de las emociones, adecuándolas a cada situación de forma correcta. No se debe de reprimir las emociones, sino controlarlas de manera que contribuya al bienestar personal y las relaciones interpersonales. Esta habilidad permite actuar de forma efectiva ante reacciones que generan emociones intensas, se debe de evitar y controlar reacciones impulsivas que puedan tener consecuencias desfavorables. Se controla las emociones mediante prácticas de

autorreflexión, entrenamiento en habilidades sociales y la aplicación de técnicas de regulación como el mindfulness. Estas prácticas no buscan eliminar las emociones negativas, sino gestionarlas de manera constructiva para utilizarlas como oportunidades de crecimiento personal y social. (Yunus y Chaudhary, 2023).

### ***Estrategias de regulación emocional***

Existen múltiples estrategias de regulación emocional, como la reevaluación cognitiva (cambiar la forma de pensar sobre una situación), la distracción, la aceptación, la evitación y la supresión expresiva, cada una con diferentes consecuencias para la salud mental y el bienestar (Schäfer et al, 2020).

- La **reevaluación cognitiva** implica cambiar la forma de pensar sobre una determinada situación, se asocia con la mejora en la forma de expresión de las emociones, mayor bienestar y mejor interacción social. Son todos los conjuntos de procesos mediante los cuales las personas intentan influir en qué emociones tienen, cuándo las tienen y cómo las experimentan y expresan. Permite ajustar las emociones para que estén alineadas con los objetivos. Implica aumentar, mantener o reducir emociones, tanto positivas como negativas, de manera sistemática, según la situación lo requiera.
- La **distracción**, que implica desviar la atención hacia otra actividad o pensamiento, es útil en situaciones de alta intensidad emocional, aunque su efectividad depende de la forma y el momento que se utilice
- La **aceptación**, se asocia con una mejor tolerancia al malestar y menor tendencia a sobre pensar las cosas
- La **evitación**, tanto conductual como experiencial, suele considerarse desadaptativa, ya que se relaciona con mayor malestar emocional y menor tolerancia al estrés
- La **supresión expresiva**, que consiste en reprimir la expresión externa de las emociones, suele relacionarse con mayores niveles de malestar y peores resultados en bienestar psicológico

### ***Estrategias de Regulación Emocional Adaptativas y Desadaptativas***

Las estrategias de regulación emocional son las formas que utilizan las personas para manejar lo que sienten en diferentes situaciones. Algunas ayudan a afrontar mejor las emociones y otras terminan afectando el bienestar emocional y mental. Por esa razón suelen clasificarse en adaptativas y desadaptativas (Navas-Casado et al. 2023).

Las **estrategias adaptativas** permiten enfrentar los problemas emocionales de una manera más saludable. Entre las más conocidas están la aceptación la reevaluación cognitiva el mindfulness y la resolución de problemas. Estas estrategias suelen relacionarse con menores niveles de ansiedad estrés agresividad y síntomas depresivos. También ayudan a mantener una mayor estabilidad emocional y un mejor bienestar psicológico. Técnicas como la respiración consciente la relajación progresiva o el entrenamiento asertivo permiten que

las personas controlen mejor sus emociones y reaccionen con más tranquilidad frente a situaciones complicadas.

En cambio, las **estrategias desadaptativas** producen efectos negativos en la salud emocional porque dificultan el manejo adecuado de las emociones. Entre ellas se encuentran el aislamiento la falta de expresión emocional la autocrítica excesiva y la preocupación constante. Estas conductas suelen relacionarse con ansiedad depresión agresividad y en casos más graves pensamientos suicidas. El aislamiento emocional por ejemplo puede generar mayor malestar psicológico y afectar la relación con otras personas. Del mismo modo cuando estas estrategias se mantienen por mucho tiempo suelen dificultar los procesos terapéuticos y empeorar el estado emocional de quien las utiliza.

### ***Técnicas para la Regulación Emocional***

Existen distintas técnicas que ayudan a mejorar la regulación emocional y muchas de ellas se utilizan tanto en contextos educativos como terapéuticos (López 2021).

- **Mindfulness**

El mindfulness también conocido como atención plena consiste en centrar la atención en el momento presente. Esta práctica se relaciona con la meditación y actualmente es utilizada para mejorar la concentración reducir el estrés y controlar respuestas impulsivas. Además, ha mostrado buenos resultados en personas con ansiedad depresión y estrés emocional.

Una de las actividades más utilizadas dentro del mindfulness es la respiración consciente donde la persona presta atención al ritmo de la respiración. También pueden realizarse ejercicios sencillos como caminar lentamente poniendo atención a cada paso o realizar actividades cotidianas enfocándose en cada movimiento y sensación.

- **Relajación progresiva**

La relajación progresiva consiste en tensar y relajar diferentes grupos musculares para disminuir la tensión acumulada en el cuerpo. Esta técnica suele utilizarse para controlar ansiedad estrés insomnio y algunas fobias moderadas. Su práctica ayuda a generar calma física y mental además de permitir que la persona identifique en qué partes del cuerpo acumula mayor tensión.

- **Respiración**

La respiración adecuada es una herramienta sencilla pero muy importante para controlar estados de ansiedad estrés irritabilidad y tensión muscular. Una técnica frecuente consiste en mantener una postura relajada y observar cómo se mueve el cuerpo al respirar. Cuando solamente se mueve el pecho significa que la respiración no es completamente

correcta. Por eso se busca coordinar el movimiento entre tórax y abdomen hasta lograr una respiración más profunda y equilibrada.

- **Entrenamiento asertivo**

El entrenamiento asertivo busca mejorar la manera en que las personas se comunican y expresan sus pensamientos o emociones. Esta técnica resulta útil especialmente en personas que tienen dificultades para relacionarse con los demás o expresar lo que sienten de forma adecuada.

El proceso inicia identificando el tipo de conducta interpersonal que predomina ya sea agresiva pasiva o asertiva. Después se analizan situaciones donde la persona desea actuar de una manera más segura y respetuosa identificando emociones pensamientos preocupaciones y miedos presentes en esos momentos. Finalmente se plantean estrategias que ayuden a mejorar la comunicación y las relaciones personales.

También es importante mencionar que ninguna estrategia funciona igual en todas las situaciones. Todo depende del contexto de la emoción y de cómo cada persona enfrenta sus problemas emocionales.

### ***Proceso de la regulación emocional***

#### **1. Identificar la necesidad de regular una emoción**

El primer paso consiste en reconocer cuándo una emoción necesita ser controlada para responder mejor frente a determinada situación.

#### **2. Seleccionar una estrategia adecuada**

Existen distintas estrategias para manejar emociones negativas y la elección dependerá del contexto de las emociones presentes y de la situación que atraviesa la persona.

#### **3. Implementación de la estrategia adecuada**

En esta etapa se pone en práctica la técnica elegida con el objetivo de modificar la respuesta emocional y lograr un mayor control sobre las emociones.

#### **4. Monitoreo de la efectividad de la estrategia utilizada**

Finalmente es importante evaluar si la estrategia aplicada realmente está funcionando. Cuando la emoción cambia de manera positiva significa que la técnica utilizada es adecuada para esa situación. Si no ocurre así será necesario modificar la estrategia hasta encontrar una más efectiva. Estudios realizados por Roth Vansteenkiste y Ruiz (2020) indican que la capacidad de adaptar las estrategias emocionales se relaciona con un mayor bienestar y una mejor adaptación emocional.

## **Importancia de la regulación emocional**

La regulación emocional es importante para el bienestar psicológico y para la manera en que las personas se relacionan con los demás. Cuando alguien aprende a manejar sus emociones puede reaccionar de una forma más tranquila frente a situaciones difíciles y eso influye tanto en su salud mental como en su convivencia diaria. Además, ayuda a comprender mejor lo que se siente y permite actuar de manera más adecuada en momentos de estrés o presión.

Existen estrategias que favorecen una regulación emocional saludable como la aceptación y la reevaluación cognitiva. Estas ayudan a mejorar la autoestima el bienestar personal y la satisfacción con la vida. También funcionan como una protección frente a problemas como la ansiedad la depresión y el malestar emocional especialmente en adolescentes que atraviesan cambios constantes en su desarrollo.

En cambio, algunas estrategias como evitar los problemas guardar constantemente las emociones o pensar demasiado en situaciones negativas suelen afectar el bienestar emocional y aumentar el riesgo de desarrollar trastornos psicológicos. Cuando las personas no logran expresar lo que sienten muchas veces terminan acumulando tensión emocional y eso afecta diferentes aspectos de su vida.

La regulación emocional también tiene relación con la salud física y con la capacidad para tomar decisiones. Una persona que logra controlar mejor sus emociones puede enfrentar de manera más adecuada situaciones complicadas y adaptarse con mayor facilidad a los cambios o dificultades. Por esa razón fortalecer estas habilidades desde edades tempranas resulta importante tanto en espacios educativos como familiares.

Además, desarrollar la regulación emocional ayuda al manejo de impulsos mejora las relaciones sociales y favorece el cumplimiento de metas personales. Por eso diferentes estudios consideran que la regulación emocional es una base importante para mantener una buena salud integral y una mejor adaptación a lo largo de la vida (Kraiss et al. 2020).

## **El juego cooperativo como aporte a la madurez de la regulación emocional en estudiantes de educación básica.**

El juego cooperativo tiene un papel importante en el desarrollo emocional de los estudiantes de educación básica porque mediante estas actividades los niños aprenden a convivir compartir y controlar mejor sus emociones. A diferencia de los juegos competitivos aquí no se busca ganar individualmente sino trabajar en grupo para alcanzar un objetivo común y eso cambia mucho la manera en que los estudiantes interactúan entre sí.

Durante las actividades cooperativas los niños desarrollan autocontrol porque necesitan aprender a escuchar respetar turnos y pensar también en sus compañeros. Poco a poco entienden que actuar impulsivamente puede afectar al grupo y por esa razón empiezan a controlar mejor sus reacciones emocionales. Además, este tipo de juegos fortalece la empatía ya que permite comprender lo que sienten los demás y valorar el trabajo colectivo.

Las actividades lúdicas también ayudan a reducir conductas agresivas porque promueven espacios más tranquilos y seguros dentro del aula. Los estudiantes aprenden que

colaborar puede ser más importante que competir y descubren que disfrutar una actividad no siempre depende de ganar. Educación Física y Salud (2021) menciona que estas experiencias favorecen valores como la solidaridad el respeto y la cooperación entre compañeros.

Otro aspecto importante es que el juego cooperativo permite manejar emociones como la frustración el enojo y la ansiedad. Cuando los niños participan en actividades grupales aprenden a resolver problemas junto a otros compañeros y entienden que los errores forman parte del proceso. Esto contribuye al desarrollo de habilidades emocionales más maduras como la escucha activa la empatía y la resolución pacífica de conflictos.

Delgado y Cabrera (2022) señalan que los juegos cooperativos fortalecen tanto las relaciones personales como la seguridad emocional de los estudiantes ya que muchos niños se sienten más aceptados y valorados dentro del grupo. De la misma manera Vásquez y Cabrera (2022) consideran que estas actividades ayudan a mejorar la convivencia escolar porque sustituyen la competencia excesiva por el trabajo colaborativo y el apoyo mutuo.

Además, las actividades lúdicas permiten que los estudiantes expresen sus emociones de manera más natural y aprendan a controlar impulsos negativos como la ira el estrés o la frustración. Gracias a estas experiencias los niños no solo fortalecen habilidades emocionales sino también sociales lo que favorece un ambiente escolar más armónico y participativo.

### **Juegos de regulación emocional**

La secuencia didáctica se desarrollará mediante actividades lúdicas y experienciales donde los niños y niñas participarán de manera activa en juegos orientados al reconocimiento y manejo de sus emociones. La intención es que puedan expresar lo que sienten de forma más libre mientras aprenden estrategias sencillas para controlar sus emociones en diferentes situaciones.

### **Juegos para la autorregulación**

Diversos estudios realizados en países europeos muestran que las dinámicas lúdicas dentro del aula ayudan a crear ambientes seguros donde los estudiantes pueden reconocer y expresar sus emociones con mayor facilidad. Además, estas actividades favorecen el aprendizaje cooperativo y fortalecen la convivencia escolar (Boen Bravo Delgado Pico y Sánchez 2025 pág. 3).

Tomando en cuenta estos aportes se utilizarán juegos enfocados en la respiración y la calma.

Uno de ellos es el juego de respiración propuesto por Álvarez (2023) donde el docente realiza un conteo del 1 al 6 mientras los estudiantes regulan su respiración de manera lenta y consciente buscando alcanzar un estado de tranquilidad. Primero de forma ordenada y después de forma desordenada. Cada número tiene una acción específica como se explica a continuación:

1. Caminar lentamente por el espacio del aula en la dirección que desee el niño (imaginan que son astronautas y que están en el espacio)

2. Empiezan a correr en el espacio como si estuvieran paseando del collar a un perro inquieto.
3. Después, deben parar en el lugar donde se encuentren y van a respirar profundamente, el docente les indica como respirar.
4. Los niños cerraran los ojos y van a escuchar con atención los sonidos de su alrededor. Después de forma ordenada deben contar lo que escucharon.

También, se considera el juego de la técnica del globo, que consiste en:

1. Los niños van a imaginar que son un globo.
2. Van a tomar aire hasta llenar sus pulmones
3. Por último, van a soltar el aire muy despacio (Técnicas para prevenir la ansiedad en niños por medio del juego, 2023, pág. 20).

### **Juegos para el reconocimiento emocional**

El reconocimiento emocional consiste en que cada niño experimenta emociones de manera diferente, que están influenciados por experiencias pasadas, los procesos de aprendizaje y el contexto social de cada uno. Las reacciones emocionales se adquieren por la observación de su entorno, destacando la importancia de los padres y docentes como modelos para los estudiantes.

En base a ello, se investigaron ejemplos de juegos de reconocimiento emocional enfocados en la expresión y la empatía:

Según la autora Bernal (2024) menciona que:

“Implementar actividades artísticas estas favorecen la inteligencia interpersonal de los niños y niñas y al brindarles la oportunidad de expresar y reconocer emociones estas de cierto modo contribuyen al desarrollo de la empatía”

También se menciona la importancia de Actividades como Learning by Doing o el Aprendizaje basado en proyectos.

Las actividades colaborativas y la reflexión sobre las emociones de los demás permite a los niños o niñas ponen en práctica competencias sociales, la resolución de conflictos y la 16 escucha activa.

Por último, la autora considera que las experiencias en la expresión artística orientada al manejo de las emociones, estableció la actividad "mi mundo" que invita a los niños a imaginar y dibujar cómo sería un mundo en el que se sientan felices y seguros.

### **Juegos cooperativos de conexión y cohesión**

**PASA EL BALÓN**”: Los estudiantes forman grupos de 6 integrantes, van trotando por el campo. Cuando escuchen el silbato, tendrán que comenzar desde una de las líneas fijadas al principio de la actividad. Colocándose en fila, a la indicación de la señal, deberán ir pasándose la pelota, para llegar a la línea contraria:

- Reglas: - No se permite devolver el balón a quien lo acaba de pasar.  
- El que posea el balón no puede dar más de dos pasos.

“QUE NO CAIGA”: Los estudiantes están distribuidos en varios grupos, estarán trotando por el campo. A la señal, deberán agarrarse de las manos y salir de una línea que previamente habrá sido asignada:

Tienen que llevar el balón a la otra línea del campo, mediante pases con la cabeza, con el pie y con otra parte del cuerpo que les ayude a sostener para que no caiga. Antes de comenzar el juego, se recordará la importancia de llegar, y no de llegar al primero lugar.

Reglas:

- Si el balón cae, hay que volver a empezar.
- No se pueden dar más de 2 toques seguidos (Una propuesta educativa en 4º de Primaria basada en juegos de, pág. 14).

## **CAPÍTULO III METODOLOGÍA**

### **Enfoque de la investigación**

Esta investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. El enfoque cuantitativo se aplicó mediante una encuesta dirigida a los estudiantes de Quinto año de Educación Básica paralelo “A”. Por otra parte, el enfoque cualitativo se utilizó mediante una entrevista aplicada a los docentes, con el objetivo de identificar el nivel de conocimiento que poseen sobre la regulación emocional de sus estudiantes.

### **Diseño de la investigación**

#### *No experimental*

Para el desarrollo de este estudio se utilizó un diseño de investigación no experimental, lo que significa que, no existió ningún tipo de intervención o manipulación de las variables en estudio limitándose a registrar el fenómeno como se presenta.

### **Tipo de investigación**

#### *Por los objetivos*

- **Básica**

El estudio no generó alternativas de solución limitándose a describir los elementos en investigación, lo cual generó un nuevo conocimiento acerca de la realidad educativa en el contexto elegido donde se identificó de manera empírica el problema.

#### *Por el Lugar*

- **Bibliográfica**

Se tomó como referencia información proveniente de diversas fuentes bibliográficas, incluyendo libros, tesis, revistas académicas y resultados de investigaciones relacionadas con el tema. La selección de estos contenidos se realizó tomando como base las variables de estudio planteadas en la investigación.

- **De campo**

La recolección de datos se realizó en el lugar donde sucede el fenómeno socioeducativo identificado, por medio de procesos técnicos científicos.

*Por el tiempo.*

- **Transversal**

Esta investigación se realizó en la Unidad Educativa Fe y Alegría Yayulihui, con la participación de los docentes y estudiantes de Educación Básica. Los instrumentos de recolección de datos fueron aplicados en una sola vez, para recopilar la información necesaria sobre el uso de juegos cooperativos como estrategia para la regulación emocional en el aula.

*Nivel o alcance de la investigación*

### **Descriptiva**

El estudio permitió obtener detalles sobre el uso del juego cooperativo en los procesos didáctico-curriculares para garantizar una formación holística tal como lo establece la Constitución ecuatoriana.

*Población y muestra*

### **Población de estudio**

**Tabla 1** Población

	<b>Hombres</b>	<b>%</b>	<b>Mujeres</b>	<b>%</b>	<b>Total</b>	<b>%</b>
Estudiantes de Educación Básica	80	36,9%	120	55,3%	200	92,2%
Docentes de Educación Básica	7	3,2%	10	4,6%	17	7,8%
<b>TOTAL</b>	<b>87</b>	<b>40,1%</b>	<b>130</b>	<b>59,9%</b>	<b>217</b>	<b>100%</b>

Nota: Unidad Educativa Fe y Alegría Yayulihui. Cantón Quero

## Tamaño de muestra

Tabla 2 Muestra

	Hombres	%	Mujeres	%	Total	%
Estudiantes de quinto de básica	7	35,29%	8	47.06%	15	82.35%
Docentes de quinto de básica	2	11,76%	1	5.88%	3	17.65%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>38,9%</b>	<b>11</b>	<b>61,1%</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Unidad Educativa Fe y Alegría Yayulihui. Cantón Quero

## *Técnicas e instrumentos para la recolección de datos*

La técnicas e instrumentos que se utilizaron en la presente investigación fueron:

### **Técnicas.**

- **Encuesta:** A través de la encuesta se recolectó información detallada sobre la práctica del juego cooperativo en los estudiantes.
- **Entrevista:** Se aplicó a los docentes de Educación Básica con el fin de identificar el conocimiento y uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de la regulación emocional de los estudiantes.

### **Instrumento: Cuestionario y guía de preguntas**

Se aplicó un cuestionario dirigido a los estudiantes de Quinto año de Educación Básica, el cual incluyó una serie de ítems cerrados relacionados con la frecuencia de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia para favorecer la regulación emocional. De igual manera, se aplicó una guía de preguntas dirigida a los docentes de quinto "A", inglés y Educación Física, con el propósito de saber su conocimiento y percepción sobre la regulación emocional de los estudiantes dentro del aula.

## CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### Resultados de la entrevista dirigida a los docentes

**Pregunta 1** *¿De qué manera ayuda a que sus estudiantes sean capaces de reconocer sus emociones?*

**Tabla 3**

ENTREVISTADO	RESPUESTA
Entrevistado 1	A mis estudiantes ayudo a que reconozcan sus emociones mediante juegos, diálogo e incluso cuando se presentan conflictos dentro del aula también por medio de pictogramas
Entrevistado 2	A través del juego
Entrevistado 3	A través de preguntas que les ayuda a identificar lo que siente y les pueda dar un nombre a cada emoción

Nota: Entrevista aplicada a los Docentes de Quinto año de Educación Básica.

### Análisis

Los docentes entrevistados mencionan que utilizan actividades relacionadas con el juego para ayudar a los estudiantes a reconocer sus emociones. Algunos trabajan mediante dinámicas grupales mientras que otro docente señala que también utiliza momentos de introspección y reflexión personal para que los estudiantes expresen lo que sienten.

### Interpretación

Las actividades que aplican los docentes ayudan al reconocimiento emocional y muestran interés por trabajar este aspecto dentro del aula. Aun así, se nota que en algunos casos falta un conocimiento más amplio sobre otras estrategias que podrían fortalecer de mejor manera el desarrollo emocional de los estudiantes. Darling-Hammond et al. (2020) mencionan que el docente tiene un papel importante en el desarrollo emocional cuando posee formación en competencias socioemocionales ya que esto le permite aplicar estrategias más intencionadas dentro del aula. Actividades como el juego el diálogo las preguntas reflexivas o el uso de recursos visuales favorecen espacios donde los estudiantes pueden expresar emociones compartir experiencias y fortalecer sus habilidades emocionales junto a sus compañeros.

**Pregunta 2** *¿Cuáles son las señales que le indican que su estudiante necesita orientación emocional?*

**Tabla 4**

ENTREVISTADO	RESPUESTA
Entrevistado 1	Las señales que presentan un estudiante cuando necesita orientación emocional es cuando están tristes, en muchas ocasiones lloran al

	abordar temáticas relacionadas con los problemas que está atravesando
<b>Entrevistado 2</b>	Por qué se presenta baja autoestima y déficit de atención
<b>Entrevistado 3</b>	Cuando se acercan a contarme algo, pero no soy capaz de decir lo que quieren o necesitan

Nota: Entrevista aplicada a los Docentes de Quinto año de Educación Básica.

### **Análisis**

Las señales que muestran los estudiantes cuando necesitan apoyo emocional suelen reflejarse mediante tristeza llanto baja autoestima o dificultades para mantener la atención en clases. Además, uno de los docentes reconoce que, aunque algunos estudiantes buscan acercarse para hablar sobre problemas personales muchas veces resulta complicado brindar el acompañamiento adecuado.

### **Interpretación**

Los docentes logran identificar cuándo un estudiante necesita ayuda emocional, aunque en la mayoría de casos actúan cuando el problema ya es visible. Esto demuestra que todavía existen limitaciones para trabajar de manera preventiva y para intervenir antes de que las dificultades emocionales se vuelvan más evidentes. Bisquerra (2022) señala que el docente cumple un papel fundamental en la detección temprana de las necesidades emocionales debido a que la manera en que interpreta las conductas y emociones de los estudiantes influye directamente en el acompañamiento que puede brindarles especialmente cuando los estudiantes no expresan de forma clara lo que sienten.

**Pregunta 3** *¿Cuáles son las estrategias que utiliza para que sus estudiantes aprendan a reconocer las emociones en otros?*

**Tabla 5**

<b>ENTREVISTADO</b>	<b>RESPUESTA</b>
<b>Entrevistado 1</b>	Díálogo sobre los problemas que está atravesando, reflexionar sobre el problema, aplicar valores como la empatía la solidaridad para ayudarse entre ellos
<b>Entrevistado 2</b>	La socialización
<b>Entrevistado 3</b>	El emociómetro y la rueda de emociones

Nota: Entrevista aplicada a los Docentes de Quinto año de Educación Básica.

### **Análisis**

Para trabajar el reconocimiento de emociones en los demás estudiantes los docentes utilizan estrategias como el diálogo reflexivo la socialización y algunos recursos didácticos como el emociómetro y la rueda de emociones. Estas actividades permiten que los estudiantes comprendan mejor las emociones propias y las de sus compañeros.

### **Interpretación**

Las estrategias utilizadas por los docentes resultan adecuadas porque combinan el diálogo la interacción y la participación grupal favoreciendo el reconocimiento emocional y el desarrollo de la empatía dentro del aula. Goleman (2021) sostiene que la empatía y el reconocimiento emocional necesitan del acompañamiento del docente mediante actividades organizadas que permitan a los estudiantes comprender y respetar las emociones de los demás. Cuando estas estrategias no son trabajadas de forma clara puede dificultarse el desarrollo de habilidades socioemocionales importantes para la convivencia escolar.

**Pregunta 4** *¿Cómo ayuda a que sus estudiantes anticipen sus reacciones para un resultado positivo en sus relaciones interpersonales?*

**Tabla 6**

<b>ENTREVISTADO</b>	<b>RESPUESTA</b>
<b>Entrevistado 1</b>	Se ayuda a los estudiantes mediante la aplicación del respeto, también en clases de pastoral, se les inculca diferentes valores para ser aplicados en comunidad
<b>Entrevistado 2</b>	-A través del diálogo -Participación activa -Líder
<b>Entrevistado 3</b>	A través del diálogo, indicándoles que primero deben pensar en las consecuencias antes de actuar

Nota: Entrevista aplicada a los Docentes de Quinto año de Educación Básica.

### **Análisis**

La anticipación de reacciones emocionales en los estudiantes se trabaja principalmente a través del diálogo la participación y la enseñanza de valores como el respeto especialmente en espacios formativos como las clases de pastoral. También se promueve la reflexión sobre las consecuencias que pueden generar las acciones y decisiones tomadas por los estudiantes.

### **Interpretación**

Los docentes utilizan estrategias como el diálogo y la reflexión para lograr que los estudiantes piensen antes de actuar y esto representa un aspecto positivo dentro del desarrollo emocional y social. Zimmerman (2020) menciona que la autorregulación emocional se fortalece cuando el docente guía procesos de reflexión y análisis antes de actuar. Este acompañamiento ayuda a que los estudiantes aprendan a controlar mejor sus reacciones emocionales y desarrollen relaciones más positivas basadas en el respeto y la empatía.

**Pregunta 5** *¿Qué importancia tiene para usted la educación emocional dirigida a los estudiantes para su desarrollo personal y académico?*

**Tabla 7**

<b>ENTREVISTADO</b>	<b>RESPUESTA</b>
---------------------	------------------

<b>Entrevistado 1</b>	Es importante ya que primero se debe estar bien en la salud emocional para poder desarrollar diferentes destrezas en mis estudiantes
<b>Entrevistado 2</b>	Para mí es importante ya que en lo Personal – Desarrolla pensamiento crítico Académico – Desarrollo profesional
<b>Entrevistado 3</b>	Si trabajamos primero en las emociones de los estudiantes y aprenden a regularlas y responder a ellas de forma adecuada, para ellos será más fácil aprender

Nota: Entrevista aplicada a los Docentes de Quinto año de Educación Básica.

### **Análisis**

Los docentes consideran que la educación emocional es importante para el desarrollo personal y académico de los estudiantes debido a que una adecuada estabilidad emocional facilita el aprendizaje el pensamiento crítico y el desarrollo de diferentes habilidades. También mencionan que trabajar primero las emociones permite que los estudiantes se sientan más seguros y motivados durante el proceso educativo.

### **Interpretación**

Los resultados evidencian que los docentes reconocen la importancia de la educación emocional y la relación directa que tiene con el aprendizaje el comportamiento y el desarrollo integral de los estudiantes. Durlak et al. (2020) señalan que la educación emocional fortalece habilidades como la autorregulación el pensamiento crítico y la disposición para aprender. Además, destacan que el acompañamiento docente en el ámbito socioemocional influye en el desarrollo de competencias emocionales sociales y afectivas necesarias para afrontar las exigencias escolares y sociales.

**Pregunta 6** *¿De qué manera promueve en sus estudiantes la comunicación asertiva?*

**Tabla 8**

<b>ENTREVISTADO</b>	<b>RESPUESTA</b>
<b>Entrevistado 1</b>	Dar a conocer sus sentimientos y opiniones de forma directa, manteniendo el respeto, sin levantar la voz
<b>Entrevistado 2</b>	A través de un diálogo interactivo
<b>Entrevistado 3</b>	A través de estrategias que generen pensamiento (rutinas de pensamiento) y promuevan la expresión oral

Nota: Entrevista aplicada a los Docentes de Quinto año de Educación Básica.

### **Análisis**

La comunicación asertiva se trabaja principalmente mediante el diálogo la expresión de opiniones y sentimientos y algunas estrategias que buscan fortalecer la participación y la expresión oral de los estudiantes. También se considera importante mantener el respeto y controlar el tono de voz para lograr una mejor comunicación dentro del aula.

## Interpretación

Los docentes consideran que la comunicación asertiva debe practicarse constantemente para que los estudiantes no solo comprendan su importancia, sino que también puedan aplicarla en su vida diaria y en la convivencia con otras personas. Rosenberg (2020) menciona que la comunicación asertiva se desarrolla cuando el docente orienta la expresión de emociones ideas y necesidades desde el respeto y la empatía generando espacios adecuados para el diálogo. De esta manera los estudiantes aprenden a comunicarse de forma más clara respetuosa y consciente fortaleciendo sus relaciones interpersonales y la convivencia escolar.

## Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes.

### Ítem 1 *Sus docentes suelen organizar juegos cooperativos (no competitivos)*

Tabla 9

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	40%
Muchas veces	0	0%
Algunas veces	8	53%
Nunca	1	7%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Nota: Encuesta aplicada a los Estudiantes de Quinto año de Educación Básica.

## Análisis

Del total de estudiantes encuestados, el 40% de los estudiantes indica que sus docentes siempre usan juegos cooperativos, mientras que un 53.3% señala que esto ocurre solamente algunas veces. Por otro lado, un 6.7% reporta que los docentes nunca organizan juegos cooperativos. Ninguno optó por la respuesta de muchas veces.

## Interpretación

Muestran que el uso del juego cooperativo por parte de los docentes es insuficiente ya que la mayoría de estudiantes indica que solo se aplica algunas veces en clases.

Según Rodríguez y González (2021), la utilidad de los juegos cooperativos reside precisamente en su planificación y su aplicación en la enseñanza, que solamente se consigue a partir de un marco reflexivo donde se interioriza los valores personales y sociales además va fortaleciendo las habilidades interpersonales de los estudiantes, creando una educación más inclusiva, participativa y que favorezca a la salud emocional.

### Ítem 2 *Los juegos cooperativos que practican con los docentes mejoran la colaboración, comunicación e inclusión en los estudiantes*

Tabla 10

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	40%

Muchas veces	2	13.3%
Algunas veces	4	26.7%
Nunca	3	20%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Nota: Encuesta aplicada a los Estudiantes de Quinto año de Educación Básica.

### Análisis

Del total de estudiantes encuestados, el 40% considera que los juegos cooperativos siempre mejoran la colaboración, comunicación e inclusión; mientras que un 13.3% señala que esto ocurre muchas veces. Por otro lado, un 26.7% indica que los juegos cooperativos solo algunas veces generan estos beneficios, y un 20% reporta que nunca mejoran estas habilidades.

### Interpretación

Se reconoce que los estudiantes existen una mejora en los juegos cooperativos mediante la colaboración, comunicación, además se puede evidenciar que siempre practican de una manera adecuada. Tal y como menciona Fernández (2022), el resultado del juego cooperativo no consiste únicamente en realizarlo, sino que depende en gran medida de la calidad que le otorgue el docente a la integración de los principios de cooperación, inclusión y comunicación; sin una supervisión adecuada, los juegos cooperativos pueden llegar a propiciar la exclusión o la competición como manera de significativa, en vez de reducirlas o eliminarlas. Por ello los profesores deben de ser una guía en este proceso; hacer juegos cooperativos es necesario, si se busca fomentar la inclusión, la participación, y la correcta regulación emocional.

**Ítem 3** *Los juegos cooperativos que son organizados por los docentes ayudan a que los estudiantes demuestren actitudes más positivas hacia el trabajo en equipo*

**Tabla 11**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	33.3%
Muchas veces	3	20%
Algunas veces	3	20%
Nunca	4	26.7%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Nota: Encuesta aplicada a los Estudiantes de Quinto año de Educación Básica.

### Análisis

Del total de estudiantes encuestados, el 33.3% considera que los juegos cooperativos siempre ayudan a crear actitudes más positivas hacia el trabajo en equipo, mientras que un 20% señala que esto ocurre muchas veces, un 20% indica que algunas veces se logra esto, y un 26.7% afirma que nunca se fomentan actitudes positivas mediante el uso de estas actividades.

### Interpretación

Reconocen que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en algunos estudiantes, pero no de manera generalizada, ya que un porcentaje considerable indica que nunca se logran actitudes favorables hacia el trabajo en equipo.

Para Hernández y Vargas (2023), la buena actitud hacia el trabajo cooperativo solamente se dará en situaciones donde los alumnos experimenten efectivamente una interdependencia positiva y perciban que sus aportaciones se valoran de modo igualitario con sus compañeros; si no se cumplen estas condiciones, las actividades cooperativas carecerán de significado y propósito, pueden llevar a la exclusión o a formas de trabajo individualista que van en contra del valor de la cooperación en el aula.

**Ítem 4** *Cuando practican juegos cooperativos, el docente se asegura que todos colaboren por igual, explica el propósito del juego y cuenta ofrece recompensas a todos los equipos que participan.*

**Tabla 12**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	20%
Muchas veces	3	20%
Algunas veces	4	26.7%
Nunca	5	33.3%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Nota: Encuesta aplicada a los Estudiantes de Quinto año de Educación Básica.

### Análisis

Del total de estudiantes encuestados, el 20% indica que el docente siempre asegura la colaboración equitativa, explica el propósito del juego y ofrece recompensas a todos los equipos; mientras que otro 20% señala que esto ocurre muchas veces. Un 26.7% afirma que estas condiciones se cumplen solo algunas veces, y un 33.3% dice que nunca se implementa la colaboración equitativa, ni que existen recompensas.

### Interpretación

Se menciona que los juegos cooperativos no se aplican de manera adecuada ni equitativa, lo que reduce su efectividad en el aprendizaje.

Según Johnson (2022), la efectividad de los juegos cooperativos depende de una adecuada formación de los docentes en el diseño de estas actividades, además de contar con los recursos y recompensas adecuadas, esto despertará la motivación y el interés por llevar a cabo la actividad; cuando esta actividad no se realiza con objetivos claros, los alumnos tienden a ver el juego como simple distracción, disminuyendo su valor pedagógico y su impacto en la construcción de aprendizajes significativos.

**Ítem 5** *Al practicar juegos cooperativos el docente cuida que disfruten de manera individual y grupal utilizando habilidades estratégicas y sociales.*

**Tabla 13**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	26.7%
Muchas veces	4	26.7%
Algunas veces	6	40%
Nunca	1	6.7%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Nota: Encuesta aplicada a los Estudiantes de Quinto año de Educación Básica.

### Análisis

Del total de estudiantes encuestados, el 26.7% indica que el docente siempre cuida que los estudiantes disfruten de manera individual y grupal haciendo uso de habilidades estratégicas y sociales, mientras que otro 26.7% señala que esto ocurre muchas veces. Un 40% reporta que solo se disfruta y se desarrollan habilidades estratégicas y sociales solo en algunas veces, y un 6.7% afirma que nunca se promueve este aspecto durante los juegos cooperativos.

### Interpretación

La práctica no es constante, lo que limita el desarrollo de habilidades sociales y estratégicas en los estudiantes.

Para Gómez (2023), el aprender y disfrutar en las actividades cooperativas lúdicas es un factor determinante para aumentar y potenciar la motivación de los estudiantes además de la integración e inclusión al ser parte de un grupo; la incorrecta practica de estas actividades impide obtener los beneficios pedagógicos y socioemocionales que este tipo de estrategias ofrecen. La intervención del docente, mediante una práctica pedagógica adecuada, permite la posibilidad de que el aprendizaje no solamente se convierta en una forma de diversión, sino que también se convierta en un proceso de reflexión de las actividades, una comprensión de los valores del trabajo cooperativo y del reforzamiento de la convivencia entre los estudiantes

**Ítem 6** *Al participar en juegos cooperativos el docente anima a los estudiantes para que compartan experiencias vividas, estrategias, pensamientos y sentimientos*

**Tabla 14**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	26.7%
Muchas veces	4	26.7%
Algunas veces	5	33.3%
Nunca	2	13.3%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Nota: Encuesta aplicada a los Estudiantes de Quinto año de Educación Básica.

## **Análisis**

Del total de estudiantes encuestados, el 26.7% indica que el docente siempre anima a compartir experiencias, estrategias, pensamientos y sentimientos durante los juegos cooperativos, mientras que otro 26.7% señala que esto ocurre muchas veces. Un 33.3% reporta que esto sucede solo algunas veces, y un 13.3% afirma que nunca se realiza esta práctica durante las actividades cooperativas.

## **Interpretación**

El docente fomenta en algunos casos el intercambio de experiencias y emociones, no es una práctica constante, ya que muchos estudiantes indican que solo ocurre algunas veces, lo que limita el desarrollo de la expresión y la reflexión en los juegos cooperativos.

Tal y como dice Thompson (2023), es importante reflexionar sobre las experiencias vividas en las actividades cooperativas que se realizan en las aulas de clases, estas se convierten en experiencias y aprendizajes significativos, por lo que la práctica inefectiva de estas estrategias de aprendizaje limita sus beneficios formativos y emocionales. El intercambio de experiencias vividas, estrategias o sentimientos entre los alumnos son aspectos muy importantes para desarrollar un aprendizaje cooperativo significativo, puesto que favorece la reflexión grupal, el entendimiento y la inteligencia interpersonal

*Ítem 7 Cuando el docente organiza juegos cooperativos se mejora el clima de confianza en el aula lo cual se refleja en la reflexión, la comunicación y el apoyo mutuo entre estudiantes.*

**Tabla 15**

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Mucho	6	40%
Algo	3	20%
Poco	4	26.7%
Nada	2	13.3%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Nota: Encuesta aplicada a los Estudiantes de Quinto año de Educación Básica.

## **Análisis**

De los estudiantes encuestados el 40% considera que los juegos cooperativos ayudan mucho a mejorar el clima de confianza dentro del aula. Otro 20% menciona que sí existe una mejora, aunque en menor nivel. Mientras tanto el 26.7% piensa que estos juegos mejoran poco el ambiente de confianza y un 13.3% considera que no generan cambios positivos dentro del grupo.

## **Interpretación**

Los resultados muestran que los juegos cooperativos sí aportan al fortalecimiento de la confianza entre estudiantes, aunque este efecto no se presenta de la misma manera en todos los casos. Una parte importante de los estudiantes todavía percibe pocos cambios en el ambiente del aula y eso puede deberse a que estas actividades no siempre se aplican con continuidad o de una manera adecuada. Anderson (2023) menciona que las actividades

cooperativas permiten crear espacios de confianza donde los estudiantes pueden compartir ideas expresar opiniones y apoyarse mutuamente durante el aprendizaje. Además, señala que este tipo de dinámicas favorecen la comunicación la convivencia y el trabajo colaborativo dentro del aula fortaleciendo las relaciones entre compañeros.

**Ítem 8** *El docente organiza juegos cooperativos con situaciones reales o simuladas para ayudar a desarrollar la capacidad de resolver problemas en los estudiantes.*

**Tabla 16**

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	5	33.3%
Muchas veces	3	20%
Algunas veces	7	46.7%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Nota: Encuesta aplicada a los Estudiantes de Quinto año de Educación Básica.

### **Análisis**

Del total de estudiantes encuestados el 33.3% señala que el docente siempre organiza juegos cooperativos relacionados con situaciones reales o simuladas mientras que el 20% considera que esto ocurre muchas veces. Por otro lado, el 46.7% indica que estas actividades solamente se realizan algunas veces y ningún estudiante eligió la opción nunca.

### **Interpretación**

Se observa que el docente utiliza juegos cooperativos vinculados a situaciones reales, aunque no de manera constante y eso limita el fortalecimiento continuo de habilidades relacionadas con la resolución de problemas y el pensamiento crítico en los estudiantes. Zhang (2023) sostiene que las situaciones reales o simuladas dentro de los juegos cooperativos ayudan a desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad para resolver problemas. Estas experiencias permiten que los estudiantes enfrenten desafíos dentro de ambientes seguros donde pueden analizar reflexionar y tomar decisiones junto a sus compañeros. También menciona que para lograr un impacto más significativo es necesario aplicar estas actividades de manera continua y organizada favoreciendo así el desarrollo de competencias cognitivas emocionales y sociales.

**Ítem 9.** *Cuando el docente organiza juegos cooperativos mejora la motivación y el interés en el aprendizaje en los estudiantes.*

**Tabla 17**

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	4	26.7%
Muchas veces	3	20%
Algunas veces	7	46.7%
Nunca	1	6.7%

<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>
--------------	-----------	-------------

Nota: Encuesta aplicada a los Estudiantes de Quinto año de Educación Básica.

### **Análisis**

El 26.7% de los estudiantes menciona que los juegos cooperativos siempre mejoran su motivación e interés por aprender mientras que un 20% considera que esto sucede muchas veces. Sin embargo, el 46.7% afirma que estas actividades solo algunas veces logran despertar su interés y un 6.7% señala que nunca generan motivación dentro del proceso de aprendizaje.

### **Interpretación**

Los resultados permiten entender que los juegos cooperativos sí contribuyen a mejorar la motivación de los estudiantes, aunque su impacto todavía es limitado debido a que no siempre se desarrollan de forma permanente dentro del aula. Deci y Ryan (2023) explican que la motivación en los juegos cooperativos depende mucho de cómo se planifican y aplican las actividades. La motivación aparece cuando los estudiantes disfrutan la actividad sienten que pueden participar activamente y perciben que son capaces de aportar dentro del grupo. Por esa razón el docente necesita adaptar las dinámicas a las características y necesidades de los estudiantes para lograr mayor interés y participación en el aprendizaje.

**Ítem 10** *Cuando el estudiante o grupo se equivoca en los juegos cooperativos no existen consecuencias negativas por parte del docente.*

**Tabla 18**

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	4	26.7%
Muchas veces	1	6.7%
Algunas veces	5	33.3%
Nunca	5	33.3%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Nota: Encuesta aplicada a los Estudiantes de Quinto año de Educación Básica.

### **Análisis**

Del total de estudiantes encuestados el 26.7% menciona que siempre existen consecuencias negativas cuando se equivocan durante los juegos cooperativos mientras que el 6.7% señala que esto sucede muchas veces. Por otro lado, el 33.3% indica que solo algunas veces recibe este tipo de reacciones y otro 33.3% afirma que nunca experimenta consecuencias negativas durante las actividades cooperativas.

### **Interpretación**

Los resultados reflejan que existe cierta inconsistencia en la manera en que el docente maneja los errores dentro de las actividades cooperativas. Mientras algunos estudiantes consideran que los errores son tratados de manera negativa otros no perciben este problema lo que puede generar diferencias en la confianza y seguridad emocional dentro del aula. Dweck (2022)

menciona que la manera en que se manejan los errores influye directamente en la motivación y en la disposición de los estudiantes para aprender. Cuando el error se entiende como una oportunidad de mejora se fortalece la confianza la resiliencia y el deseo de participar. En cambio, cuando las equivocaciones generan miedo o consecuencias negativas puede aparecer inseguridad y una actitud de rechazo hacia el aprendizaje. Por esta razón resulta importante que el docente promueva un ambiente donde el error sea visto como parte natural del proceso educativo y no como un motivo de castigo o desvalorización.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### Conclusiones

- En respuesta al primer objetivo específico, los datos recaudados concluyen que los docentes utilizan juegos cooperativos en sus procesos didácticos, de manera escasa. Además, expresan que cuando participan en juegos cooperativos la sensación de bienestar emocional y clima de confianza mejora parcialmente, algunos estudiantes manifiestan que se enfocan más en la respuesta del docente al desempeño en los juegos que en el disfrute y aprendizaje emocional.
- En relación con el segundo objetivo específico, los resultados evidencian que los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo de habilidades sociales vinculadas a la regulación emocional, como la comunicación, la colaboración y la confianza. No obstante, su aplicación en el aula es irregular, ya que muchos estudiantes señalan que estos beneficios se alcanzan solo algunas veces. Además, se identifican limitaciones en aspectos clave como la participación equitativa, la motivación y el manejo del error. Esto demuestra que la efectividad de estas estrategias depende de una adecuada intervención docente.
- En respuesta al tercer objetivo, la literatura científica y páginas web especializadas, que fueron revisadas dan cuenta de variados beneficios del uso de juegos cooperativos para la regulación emocional en los estudiantes de educación básica. De esta manera, se caracteriza que el juego cooperativo es una estrategia pedagógica que fortalece la socialización, el clima de confianza, el trabajo en equipo, la comunicación asertiva, la identificación de situaciones a resolver.
- A través de estos juegos los estudiantes adquieren un aprendizaje colaborativo y desarrollo social, ya que implican comunicación, reflexión y apoyo mutuo.

## Recomendaciones

- Es necesario la formación del docente en el uso pedagógico de los juegos cooperativos, como: los de mesa, la rueda de emociones, el emocionómetro, el pasa el balón, y el juego titulado que no caiga, incorporando estrategias específicas para fortalecer la regulación emocional, estos juegos deben aplicarse de forma planificada y reflexiva, las cuales tienen en cuenta las necesidades socioemocionales de los estudiantes de quinto grado de educación básica.
- Se sugiere aplicar juegos cooperativos que sean planificados y orientados pedagógicamente. De este modo, se podrá fortalecer de manera integral la regulación emocional en los estudiantes.
- Se recomienda a los docentes de educación básica darle un valor significativo al juego cooperativo para que de este modo puedan desarrollar su labor docente de manera adecuada. Es necesario que se apliquen varios juegos de reconocimiento emocional, de conexión y cohesión, por igual, juegos orientados a la regulación emocional. Además, se debe incluir espacios de diálogo con los estudiantes para que puedan identificar, expresar y gestionar sus emociones durante su periodo escolar.

## REFERENCIAS

- Abramczyk, A., y Jurkowski, S. (2020). *El aprendizaje cooperativo como estrategia docente basada en la evidencia: Qué saben, creen y cómo lo utilizan los docentes*. *Journal of Education for Teaching*, 46, 296-308.
- Abramson, L., Uzefovsky, F., Toccaceli, V., y Knafo-Noam, A. (2020). *Los orígenes genéticos y ambientales de la empatía emocional y cognitiva: Revisión y metaanálisis de estudios con gemelos*. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 114, 113-133. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2020.03.023>
- Anderson, M. (2023). *Trust and collaboration in educational settings*. Routledge.
- Aziz, H. C., & Rizawati. (2022). *Implementación de juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional de niños en edad preescolar*. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(01), 24-30. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i03.9920>
- Bisquerra, R. (2022). *Educación emocional y bienestar*. Editorial Praxis.
- Bisquerra, R. (2022). *Psicopedagogía de las emociones*. Editorial Síntesis.
- Black, P., & Wiliam, D. (2020). *Assessment and classroom learning*. Routledge.
- Borelli, S., Gulemetova, M., & Paredes, M. (2023). *Impactos experimentales del desarrollo profesional docente en habilidades socioemocionales, logros académicos y trabajo infantil peligroso en adolescentes: Evidencia de un programa escolar de refuerzo en Ecuador*. *International Journal of Educational Research*, 118, 102095. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.102095>
- Brackett, M. (2023). *Emotional intelligence and academic achievement: The role of emotion regulation in learning*. Educational Psychology Press.
- Cabrera, C. S. V. (2022). *Programa de juegos recreativos para los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Escuela Isaac María Peña de la Parroquia San José de Raranga, Cantón Sigsig*.
- Campbell, J., Marshall, P., y Monedero, J. (2024). *Perseguir o ser perseguido: Motivando el rendimiento físico mediante mecánicas de juego basadas en la persecución*. 2024 IEEE International Conference on Metrology for eXtended Reality, Artificial Intelligence and Neural Engineering (MetroXRINE), 295-300. <https://doi.org/10.1109/MetroXRINE62247.2024.10797093>
- Cordoni, G., & Norscia, I. (2024). *Matizando el juego social "emocional": ¿Siempre el comportamiento de juego refleja un estado emocional positivo?* *Animals*, 14(19), 2769. <https://doi.org/10.3390/ani14192769>
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). *Implications for educational practice of the science of learning and development*. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97-140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Darnis, F., & Lafont, L. (2020). *Aprendizaje cooperativo e interacciones diádicas: Dos modos de construcción del conocimiento en entornos socioconstructivistas para la enseñanza de deportes de equipo*. *Pedagogía de la Educación Física y el Deporte*, 20(5), 459-473. <https://doi.org/10.1080/17408989.2013.803528>

- Dawson, P., & Guare, R. (2023). *The smart but scattered guide to success: How to use your brain's executive skills to keep up, stay calm, and get organized at work and at home*. Guilford Press.
- Diarjan, H., Ahmadi, S., & E., S. (2021). *Efectos del juego interactivo entre padres e hijos sobre la ira, la ansiedad y la regulación cognitiva emocional en estudiantes con conductas agresivas*.
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2020). *The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions*. *Child Development*, 82(1), 405–432. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>
- Fernández, R. (2022). *Aprendizaje cooperativo crítico: más allá de la técnica*. Editorial Pedagógica.
- Gilles, R. P., & Mallozzi, L. (2025). *Valores de Gately en juegos cooperativos*. *Economic Theory*, 79(3), 723-758. <https://doi.org/10.1007/s00199-024-01612-6>
- Goleman, D. (2021). *Inteligencia emocional*. Editorial Kairós.
- Goleman, D., & Senge, P. (2021). *Triple focus: A new approach to education*. Bloomsbury Publishing.
- Gómez, A. (2023). *Educación emocional y aprendizaje cooperativo*. Editorial Pedagógica Contemporánea.
- Hattie, J. (2023). *Visible learning: Feedback and error management*. Routledge.
- Hernández, R., & Vargas, M. (2023). *Pedagogía de la cooperación: fundamentos y prácticas*. Editorial Educativa.
- Jennings, P. A., & Greenberg, M. T. (2009). *The prosocial classroom: Teacher social and emotional competence in relation to student and classroom outcomes*. *Review of Educational Research*, 79(1), 491–525. <https://doi.org/10.3102/0034654308325693>
- Johnson, D. W. (2022). *Cooperative learning in the classroom*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Kraiss, J. T., ten Klooster, P. M., Moskowitz, J. T., & Bohlmeijer, E. T. (2020). *La relación entre la regulación emocional y el bienestar en pacientes con trastornos mentales: Un metaanálisis*. *Comprehensive Psychiatry*, 102, 152189. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2020.152189>
- Léxico de Psicología. (2022). *Juegos formales*. <https://www.psychology-lexicon.com/cms/glossary/39-glossary-f/23425-formal-game.html>
- Lim, J., Mountstephens, J., & Teo, J. (2020). *Reconocimiento de emociones mediante seguimiento ocular: Taxonomía, revisión y desafíos actuales*. *Sensors*, 20. <https://doi.org/10.3390/s20082384>

## ANEXOS

### Anexo 1 Aprobación del tema y tutor (resolución de comisión de carrera)



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

**RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA No. 275-DFCEHT-UNACH-2025**

**Dra. Amparo Cazorla Basantes**  
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

#### CONSIDERANDO:

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 150, literal a) expresa: "Decano, máxima autoridad académica de la Facultad, responsable de la gestión estratégica";

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 152, numeral 17, determina que es atribución del decano de la Facultad resolver las solicitudes de personal académico, administrativo y estudiantes que no sean competencia expresa de órganos de mayor jerarquía";

Que, el Reglamento de Titulación de la Universidad Nacional de Chimborazo, aprobado por el Consejo Universitario, en sesión extraordinaria de fecha 31 de octubre de 2023, con Resolución No. 0379-CU-UNACH-SE-31-10-2023, en su Art. 29, literal a), párrafo cuarto menciona: "El Director de Carrera remitirá al Decano la propuesta de asignación de tutor para su aprobación, en un término de dos días hábiles de haber recibido el listado de temas de los estudiantes. Una vez aprobada la propuesta de asignación de tutor, el Decano notificará, mediante la resolución, la designación de tutor al estudiante y al profesor tutor, hasta cinco días hábiles después de haberla receptado la propuesta.

El estudiante, tras contar con la designación de profesor tutor y tema validado, deberá planificar las tutorías y el desarrollo del perfil del trabajo de titulación y cumplir con el trabajo establecido por el profesor de la asignatura o espacio académico correspondiente al proceso de titulación";

Que, mediante Oficio No. 100.CEB-UNACH-2025, el Dr. Manuel Machado, Director de la Carrera de Educación Básica, en la parte pertinente de la comunicación expresa: "Por medio del presente me permito informar que de acuerdo al Art. 29 literal a) del reglamento de titulación, la comisión de carrera se reunió con la finalidad de asignar profesor tutor a cada estudiante según el componente de investigación para la consecución del trabajo de investigación de los estudiantes de séptimo semestre periodo 2025-1S. Por lo que me permito remitir el listado de la propuesta de asignación de tutores para su aprobación.", **lo subrayado me pertenece.**

Que, revisado el trámite correspondiente, el proceso cumple con las exigencias pertinentes;

En ejercicio de las atribuciones que le confiere la normativa legal correspondiente:

#### RESUELVE:

Aprobar la propuesta de designación de tutores del trabajo de titulación, en conformidad al listado remitido por el Dr. Manuel Machado, Director de la Carrera de Educación Básica, mediante Oficio No. 100.CEB-UNACH-2025, como se describe a continuación:



No.	APELLIDOS Y NOMBRES	TEMAS	TUTOR /TUTORA
1	AMAGUAÑA SUPE KATYA ALEXANDRA  LARA TAGUA LIZETH VIVIANA	PROPUESTA DE MÉTODOS ACTIVOS PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA	MGS. FÉLIX ROSERO
2	ATUPAÑA GUAILLA MARIA LIZETH	REGULACIÓN EMOCIONAL A TRAVÉS DE LA RECREACIÓN EN LA NATURALEZA EN EDUCACIÓN BÁSICA.	MGS. PATRICIA VERA
3	CAIZA GUAMAN WENDY NICOLE	DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES	MGS. TATIANA FONSECA
4	CARGUA ASQUI GABRIELA ELIZABETH	ESTRATEGIAS NEUROPEDAGÓGICAS PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. GLADYS BONILLA
5	CARVAJAL GRANIZO JONATAN ALEXANDER  COCA AGURTO THALIA CRISTINA	GUÍA DE LA METODOLOGÍA TEKMAN EN LUDILETRAS E INTELIGENCIA ARTIFICIAL	MGS. ÁIDA QUISHPE
6	CULLAY GUEVARA KAREN MISHHELL	LA NARRACIÓN ORAL EN LA COMPRENSIÓN LECTORA	MGS. FÉLIX ROSERO
7	CURAY MONTESDEOCA JOSELYN VIVIANA	EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS	MGS. TATIANA FONSECA
8	DELGADO BERMEO MARIA JICELA	EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES EN SITUACIÓN DE VULNERABILIDAD	MGS. TATIANA FONSECA
9	FLORES JIMENEZ NAGELY VERONICA	EL JUEGO COOPERATIVO PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. PATRICIA VERA
10	GAMARRA GUALLI NANCY JACKELINE	DISEÑO DE TALLERES RECREATIVOS COMO HERRAMIENTA DE REGULACIÓN EMOCIONAL PARA PADRES DE FAMILIA DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR	MGS. GLADYS BONILLA
11	GUERRA NARANJO VERONICA ANAHI  RUIZ PAREDES DELANEY DANIELA	GUÍA DE CAPACITACIÓN FAMILIAR EN RECREACIÓN PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. PATRICIA VERA
12	GUERRERO BENALCAZAR KATHERINE MISHEL	LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA MATERNA.	MGS. FÉLIX ROSERO
13	GUINLA LÓPEZ MELANIE VICTORIA	RECREACIÓN Y REGULACIÓN EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR	MGS. PATRICIA VERA
14	IMBAQUINGO CHIMARRO LINO ALEXANDER	METODOLOGÍA TEKMAN EN LUDILETRAS Y COMPETENCIAS CONTEXTUALIZADAS.	MGS. AIDA QUISHPE
15	LEMACHE LÓPEZ AMARILIS PRICILA	EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE Y LA FORMACIÓN DOCENTE	MGS. TATIANA FONSECA
16	LUCERO SALINAS RUBI BRISSEIDA	METODOLOGÍA EMAT PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA EN EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. JOHANA MONTROYA
17	MANOBANDA BALTAN ANGELICA MISHHELL	TEXTOS MULTISENSORIALES PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA	MGS. FÉLIX ROSERO
18	MINTA CARRILLO	IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO UNIVERSAL	MGS. TATIANA



**DECANATO**

	JANETH ALEXANDRA	PARA EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN BÁSICA	FONSECA
19	MORALES GUASHPA ESTEFANIA NOELIA  PAULLAN RODRIGUEZ NICOLE ADRIANA	GUÍA METODOLÓGICA: GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MGS. GLADYS BONILLA
20	MOROCHO CHUTO BYRON ISAÍAS	LA AUTORREGULACIÓN PARA EL AUTOESTIMA EN EL AULA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	MGS. GLADYS BONILLA
21	MUÑOZ LLANOS SILVANA LISSETTE	NARRATIVA TRANSMEDIA COMO ESTRATEGIA PARA EL ANÁLISIS LITERARIO.	MGS. FÉLIX ROSERO
22	ORBE QUITIO MADELINE ESTEFANIA	LA VIOLENCIA INTRAFAMILIAR Y LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. GLADYS BONILLA
23	PILCO CAYAMBE ROCIO NATIVIDAD	LAS HABILIDADES SOCIALES EN EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS NIÑOS	MGS. TATIANA FONSECA
24	POZO FIALLOS NOHELIA ESMERALDA	ESTRATEGIAS DE ESCRITURA PARA AUTISMO EN EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. PATRICIA VERA
25	SALAZAR RIVERA NADIA YULIANA	ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA MOTIVACIÓN LECTORA	MGS. FÉLIX ROSERO
26	VALLEJO CEVALLOS SARA GABRIELA  VELASCO BONIFAZ JESSICA ALEXANDRA	TALLERES DE FORMACIÓN DOCENTE EN RECREACIÓN PARA LA AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. PATRICIA VERA
27	VERDEZOTO AUQUILLA AMBAR LIZETH	DISEÑO DE UN MODELO RECREATIVO INCLUSIVO Y LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE CLASE	MGS. TATIANA FONSECA
28	VILLACIS MOLINA KEVIN DARIO	LOS AUDIOLIBROS EN LA MOTIVACIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA	MGS. FÉLIX ROSERO
29	YANZA RIERA JHANONY ALEXANDER	GUÍA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN POR MEDIO DE LA GAMIFICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA	MGS. MARCO VELASCO

Riobamba, 05 de mayo de 2025.



0602683856 AMPARO  
LILIAN CAZORLA  
BASANTES

Dra. Amparo Cazorla Basantes, PhD.

**DECANA**

Revisado por: Dra. Amparo Cazorla B.

Elaborado por: Mgs. Teresa Soto B.

Funcionarios que reciben	Fecha de recepción	Firma
Director/a de carrera	05-05-2025	

## Anexo 2 Instrumentos de datos utilizados



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

## ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE QUINTO DE BÁSICA

**Instrucciones.** Esta encuesta es anónima. Por favor encierre en un círculo el literal que refleje su experiencia en el aula.

1. Sus docentes suelen organizar juegos cooperativos (no competitivos)
  - a. Siempre
  - b. Muchas veces
  - c. Algunas veces
  - d. Nunca
  
2. Los juegos cooperativos que practican con los docentes mejoran la colaboración, comunicación e inclusión en los estudiantes:
  - a. Siempre
  - b. Muchas veces
  - c. Algunas veces
  - d. Nunca

3. Los juegos cooperativos que son organizados por los docentes ayudan a que los estudiantes demuestren actitudes más positivas hacia el trabajo en equipo
  - a. Siempre
  - b. Muchas veces
  - c. Algunas veces
  - d. Nunca
  
4. Cuando practican juegos cooperativos, el docente se asegura que todos colaboren por igual, explica el propósito del juego y cuenta ofrece recompensas a todos los equipos que participan.
  - a. Siempre
  - b. Muchas veces
  - c. Algunas veces
  - d. Nunca
  
5. Al practicar juegos cooperativos el docente cuida que disfruten de manera individual y grupal utilizando habilidades estratégicas y sociales.
  - a. Siempre
  - b. Muchas veces
  - c. Algunas veces
  - d. Nunca
  
6. Al participar en juegos cooperativos el docente anima a los estudiantes para que compartan experiencias vividas, estrategias, pensamientos y sentimientos
  - a. Siempre
  - b. Muchas veces
  - c. Algunas veces
  - d. Nunca

7. Cuando el docente organiza juegos cooperativos se mejora el clima de confianza en el aula lo cual se refleja en la reflexión, la comunicación y el apoyo mutuo entre estudiantes.
  - a. Mucho
  - b. Algo
  - c. Poco
  - d. Nada
  
8. El docente organiza juegos cooperativos con situaciones reales o simuladas para ayudar a desarrollar la capacidad de resolver problemas en los estudiantes.
  - a. Siempre
  - b. Muchas veces
  - c. Algunas veces
  - d. Nunca
  
9. Cuando el docente organiza juegos cooperativos mejora la motivación y el interés en el aprendizaje en los estudiantes.
  - a. Siempre
  - b. Muchas veces
  - c. Algunas veces
  - d. Nunca
  
10. Cuando el estudiante o grupo se equivoca en los juegos cooperativos no existen consecuencias negativas por parte del docente.
  - a. Siempre
  - b. Muchas veces
  - c. Algunas veces
  - d. Nunca



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**DATOS INFORMATIVOS:**

**Nombre de la Institución:** Unidad Educativa. "Fe y Alegría Yayulihui Alto" Quero

**Nombre del estudiante – encuestador:** Flores Nagely

**Nombre del profesor – Tutor:** Mgs. Patricia Vera

**Año de Educación Básica:** Quinto año de EGB

**Paralelo:** A

**Año Lectivo:** 2025

**GUÍA DE PREGUNTAS**

**OBJETIVO EXPECÍFICO:** Identificar el nivel de regulación emocional en los estudiantes

**INSTRUCCIONES:**

Estimado/a docente:

- Lea detenidamente las preguntas que se le presentarán durante la entrevista y responda de la manera más clara y sincera posible.
- No existen respuestas correctas o incorrectas; lo importante es su experiencia y opinión.
- Sus respuestas serán tratadas con absoluta confidencialidad; su nombre no aparecerá en ningún momento dentro de la investigación.
- La información que nos proporcione será de gran utilidad para comprender mejor cómo se aplican los juegos cooperativos en el aula y de qué manera contribuyen al desarrollo socioemocional de los estudiantes.
- Si alguna pregunta no le resulta clara, puede solicitar la aclaración en cualquier momento.

**Recuerde: lo más valioso es que responda con la verdad.**

1. ¿De qué manera ayuda a que sus estudiantes sean capaces de reconocer sus emociones?
2. ¿Cuáles son las señales que le indican que su estudiante necesita orientación emocional?
3. ¿Cuáles son las estrategias que utiliza para que sus estudiantes aprendan a reconocer las emociones en otros?
4. ¿Cómo ayuda a que sus estudiantes anticipen sus reacciones para un resultado positivo en sus relaciones interpersonales?
5. ¿Qué importancia tiene para usted la educación emocional dirigida a los estudiantes para su desarrollo personal y académico?
6. ¿De qué manera promueve en sus estudiantes la comunicación asertiva?

### Anexo 3 Encuesta dirigida a estudiantes de quinto de básica



### Anexo 4 Entrevista aplicada a Docentes de quinto de básica

