



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

El juego cooperativo para fortalecer la empatía en los estudiantes de
quinto grado de una institución educativa, Manta 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Caballero Mendoza, Karen Monserrate ([ORCID: 0000-0001-6347-1801](https://orcid.org/0000-0001-6347-1801))

ASESORA:

Dra. Cruz Montero, Juana María ([ORCID: 0000-0002-7772-6681](https://orcid.org/0000-0002-7772-6681))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA

Apoyo de reducción de brechas y carencias en la educación de todos sus niveles

PIURA-PERÚ

2022

Dedicatoria

A. Dios por la fe , por la salud, por su amor, su fidelidad por estar conmigo y cuidarme cada día.

A mi madre que siempre ha sido mi inspiración y ejemplo a seguir, gracias por sus consejos, su amor, sus palabras de aliento y su empuje.

A mi hijo por ser la razón de mi vida, mis ganas de seguir, por su compañía, su inocencia y cariño.

Agradecimiento

A Dios por sus bendiciones y por permitirme cumplir con este propósito.

A mi familia por su apoyo y amor incondicional.

A la Dra. Juana Cruz por su dedicación, tiempo y orientación

Índice de contenidos

| | |
|--|------|
| Dedicatoria..... | i |
| Agradecimiento..... | ii |
| Índice de contenido..... | ii |
| Índice de tablas..... | iv |
| Índice de figuras..... | vi |
| Resumen..... | vii |
| Abstract..... | viii |
| I. INTRODUCCIÓN..... | 9 |
| II. MARCO TEÓRICO..... | 12 |
| III. METODOLOGÍA..... | 23 |
| 3.1. Tipo y diseño de la Investigación..... | 23 |
| 3.2. Variables y operacionalización..... | 24 |
| 3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis 25 | |
| 3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos..... | 26 |
| 3.5. Procedimientos..... | 29 |
| 3.6. Método de análisis de datos..... | 30 |
| 3.7. Aspectos éticos..... | 30 |
| IV. RESULTADOS..... | 31 |
| VI. CONCLUSIONES..... | 63 |
| VII. RECOMENDACIONES..... | 64 |
| REFERENCIAS..... | 65 |
| ANEXOS..... | 69 |

Índice de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1 Población | 25 |
| Tabla 2 Distribución de la muestra | 26 |
| Tabla 3 Validez del instrumento variable empatía | 28 |
| Tabla 4 Validez del instrumento variable juegos cooperativos | 28 |
| Tabla 5 Resumen de procesamiento de datos | 29 |
| Tabla 6 Estadísticas de fiabilidad | 29 |
| Tabla 7 Adopción de las perspectivas pre test grupo de control | 31 |
| Tabla 8 Adopción de las perspectivas pre test grupo experimental | 32 |
| Tabla 9 Adopción de las perspectivas post test test grupo de control | 33 |
| Tabla 10 Adopción de las perspectivas post test grupo experimental | 34 |
| Tabla 11 Comprensión emocional pre test grupo de control | 35 |
| Tabla 12 Comprensión emocional pre test grupo experimental | 36 |
| Tabla 13 Comprensión emocional post test grupo de control | 37 |
| Tabla 14 Comprensión emocional post test grupo experimental | 38 |
| Tabla 15 Estrés empático pre test grupo de control | 39 |
| Tabla 16 Estrés empático pre test grupo experimental | 40 |
| Tabla 17 Estrés empático post test grupo de control | 41 |
| Tabla 18 Estrés empático post test grupo experimental | 42 |
| Tabla 19 Alegría empática pre test grupo de control | 43 |
| Tabla 20 Alegría empática pre test grupo experimental | 44 |
| Tabla 21 Alegría empática post test grupo de control | 45 |
| Tabla 22 Alegría empática post test grupo experimental | 46 |
| Tabla 23 Prueba de normalidad | 47 |
| Tabla 24 Análisis de la Variable | 48 |
| Tabla 25 Significancia | 48 |
| Tabla 26 Análisis de la Variable | 49 |
| Tabla 27 Significancia | 49 |
| Tabla 28 Adopción de las perspectivas | 50 |
| Tabla 29 Significancia Adopción de las perspectivas | 51 |
| Tabla 30 Comprensión emocional | 52 |
| Tabla 31 Significancia de la comprensión emocional | 53 |
| Tabla 32 Estrés empático | 54 |
| Tabla 33 Significancia del Estrés empático | 55 |

| | |
|---|----|
| Tabla 34 Alegría empática _____ | 56 |
| Tabla 35 Significancia de la Alegría empática _____ | 57 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1 Esquema del diseño de investigación _____ | 24 |
| Figura 2 Adopción de las perspectivas pre test grupo de control _____ | 31 |
| Figura 3 Adopción de las perspectivas pre test grupo experimental _____ | 32 |
| Figura 4 Adopción de las perspectivas post test grupo de control _____ | 33 |
| Figura 5 Adopción de las perspectivas post test grupo experimental _____ | 34 |
| Figura 6 Comprensión emocional pre test grupo de control _____ | 35 |
| Figura 7 Comprensión emocional pre test grupo experimental _____ | 36 |
| Figura 8 Comprensión emocional post test grupo de control _____ | 37 |
| Figura 9 Comprensión emocional post test grupo experimental _____ | 38 |
| Figura 10 Alegría empática pre test grupo de control _____ | 39 |
| Figura 11 Alegría empática pre test grupo experimental _____ | 40 |
| Figura 12 Alegría empática post test grupo de control _____ | 41 |
| Figura 13 Alegría empática post test grupo experimental _____ | 42 |
| Figura 14 Estrés empático pre test grupo de control _____ | 43 |
| Figura 15 Estrés empático pre test grupo experimental _____ | 44 |
| Figura 16 Estrés empático post test grupo de control _____ | 45 |
| Figura 17 Estrés empático post test grupo de control _____ | 46 |

Resumen

El presente trabajo es realizado para incorporar los juegos cooperativos en las actividades académicas como estrategia para mejorar los niveles de empatía en los estudiantes de quinto grado de una unidad educativa de la ciudad de Manta, 2022. La inclusión de los juegos cooperativos permitirá al docente desarrollar la empatía lo que mejorará las relaciones personales de los estudiantes, así como también a disminuir los comportamientos agresivos dentro del aula.

Este trabajo es de enfoque cuantitativo, aplicativo con diseño cuasiexperimental, de corte inferencial y descriptivo se fundamenta en documentación bibliográfica de las variables estudiadas que también han sido tema de estudio para otros autores, se trabajó con una población y muestra de 64 estudiantes, con 31 estudiantes tomados para grupo de control y 33 estudiantes como grupo experimental realizando de forma individual la aplicación del cuestionario (instrumento) expresado en una encuesta (técnica) para medir los niveles de empatía antes y después de la aplicación de juegos cooperativos obteniendo como resultado una significancia de ,925 en el pre test y una de ,093 en el post test, se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis alterna, la aplicación de juegos cooperativos fortalece la empatía en los estudiantes.

Palabras clave: juegos cooperativos, empatía, estudiantes, comportamiento, fortalecer.

Abstract

The present work is carried out to incorporate cooperative games in academic activities as a strategy to improve empathy levels in fifth grade students of an educational unit in the city of Manta, 2022. The inclusion of cooperative games will allow the teacher to develop empathy which will improve the personal relationships of students, as well as reduce aggressive behaviors within the classroom.

This work is of quantitative approach, applicative with quasi-experimental design, of inferential and descriptive cut is based on bibliographic documentation of the variables studied that have also been the subject of study for other authors, we worked with a population and sample of 64 students, with 31 students taken for control group and 33 students as an experimental group performing individually the application of the questionnaire (instrument) expressed in a survey (technique) to measure the levels of empathy before and after the application of cooperative games obtaining as a result a significance of .925 in the pre test and one of .093 in the post test, the null hypothesis is rejected, and the alternate hypothesis is accepted, the application of cooperative games strengthens empathy in students.

Keywords. cooperative games, empathy, students, behavior, strengthen.

I. INTRODUCCIÓN

Una de las preocupaciones de los docentes en pleno siglo XXI es la violencia en las aulas de clases y planteles educativos evidenciándose que cada vez los casos aumentan. A lo largo de la trayectoria de los docentes se aplican diversos esfuerzos con el fin de comprender y aportar al conocimiento y comportamiento de los estudiantes para beneficio de la sociedad.

La escuela de este tiempo necesita desarrollar habilidades de autorregulación como la empatía, es así que de acuerdo con un estudio presentado por los autores Hernández, López y Caro (2018) se refieren al tema así: la empatía es el desarrollo de habilidades sociales que permiten mejorar el ambiente escolar, haciendo referencia a que uno de los mayores problemas al que se debe prestar mayor atención en el siglo XXI es la violencia interescolar.

Según Trucco & Inostroza (2017), en su artículo para la Comisión Económica para América Latina CEPAL demuestran que aproximadamente un 30% de niños, niñas y también adolescentes escolares en América Latina confirmaron que han sufrido de violencia en las aulas de clase y que estas se han dado de forma física y verbal por medio de burlas por distintos motivos, se atribuye esto a la carencia de empatía en niños, jóvenes y adultos, es por eso que resulta fundamental describir la respuesta empática que se obtiene de los estudiantes en la práctica diaria y así motivar respuestas solidarias y de compromiso social en medio de tanta violencia y agresiones que vemos a diario.

En el Ecuador, las relaciones socioemocionales dentro del ambiente escolar se enfocan en la cooperación activa de sus actores, siendo en este sentido, altamente necesario entender a los demás para poder trabajar en equipo, asimilando una postura participativa en los diferentes contextos escolares; pero esto es algo que cuesta mucho lograr en las aulas, donde existen marcadas diferencias para poder afrontar la carencia de empatía. (Valdés, 2020)

El Ministerio de Educación, detalla en el informe socioemocional del año 2020 la necesidad de abordar la empatía en el contexto escolar, ya que estima que el 56,90% de los casos de violencia psicológica están asociados a la falta de empatía y afectividad.

Chopik (2019) en su estudio denominado “Diferencias entre la preocupación empática y la toma de perspectiva en 63 países”, el mismo que se buscó tres objetivos, el primero consistía en documentar la variación cultural entre 63 países, examinar y dar puntaje de empatía a los países sobre personalidad, emocionalidad, autoestima, y colectividad, además de explorar y determinar cómo se asocia las características y comportamientos psicológicos, el estudio concluyó que los países con mayor nivel de empatía son Ecuador, Perú, Arabia Saudita y Dinamarca.

Actualmente, se está reactivando tanto de la economía como el retorno de actividades normales y es en la asistencia presencial a las aulas de clases que los docentes han observado que en la Unidad Educativa de la ciudad de Manta, algunos de los estudiantes se rehúsan a participar activamente con sus compañeros, es decir, algunos no muestran la capacidad de entender a sus compañeros y no se evidencia el sentido de solidaridad o compañerismo, muchos excluyen de sus actividades grupales a aquellos que no son de su grupo cercano, provocando que haya una ruptura afectiva y emocional, este panorama ha motivado a buscar actividades y estrategias que permitan el desarrollo de la empatía.

Por lo tanto, se plantea la siguiente interrogante como problema general de investigación: ¿De qué manera incide el desarrollo de juegos cooperativos en el fortalecimiento de la empatía en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa de la ciudad de Manta, 2022?, también se proyectan los siguientes problemas específicos: ¿Qué efecto tiene la aplicación del juego cooperativo en el fortalecimiento de adopción de las perspectivas en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022, ¿Qué efecto tiene la aplicación del juego cooperativo en el fortalecimiento de la comprensión emocional en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022?, ¿Qué efecto tiene la aplicación del juego cooperativo para fortalecer el estrés empático en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022?, ¿Qué efecto tiene la aplicación del juego cooperativo para fortalecer la alegría empática en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa?.

La presente investigación se justifica porque constituye una propuesta enfocada en mejorar la empatía en los estudiantes, promoviendo el juego cooperativo

como una estrategia innovadora para su fortalecimiento, al igual que otras habilidades deben ser abordadas en el campo educativo.

En este sentido, esta investigación busca mantener relaciones interpersonales saludables, evitar la formación de rasgos egoístas y en el peor de los casos que se creen trastornos de conducta o personalidad, a partir de la implementación de juegos cooperativos que beneficiará a la comunidad educativa de una institución de la ciudad de Manta, además, esta propuesta busca mediante la definición de teoría y conceptos básicos de empatía y juegos cooperativos aportar a los procedimientos teóricos, metodológicos y prácticos pertinentes.

Con la aplicación de técnicas e instrumentos se observó cambios considerables en la conducta de los estudiantes, quienes participaron y valoraron positivamente cada actividad y fueron conscientes de que cada una ayudó a mantener y mejorar el clima escolar y se dé la comprensión, colaboración y compañerismo.

En lo que respecta al objetivo general, se formuló así: Determinar la efectividad en la aplicación de juegos cooperativos para el fortalecimiento de la empatía en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta, 2022. Así mismo, se establecieron los siguientes objetivos específicos: 1) Determinar la efectividad de la aplicación de juegos cooperativos para el fortalecimiento de la adopción de las perspectivas en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022. 2) Determinar la efectividad en la aplicación de juegos cooperativos para el fortalecimiento de la comprensión emocional en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022, 3) Determinar la efectividad en la aplicación de juegos cooperativos para el fortalecimiento del estrés empático en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022 y 4) Determinar la efectividad en la aplicación de juegos cooperativos para el fortalecimiento de la alegría empática en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022. Finalmente se precisó la hipótesis general positiva y negativa del estudio: H_i : La aplicación de juegos cooperativos no fortalece la empatía en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022. H_0 : La aplicación de juegos cooperativos no fortalece la empatía en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En el siguiente apartado, se exponen de forma secuencial y cronológica los antecedentes relacionados al tema de investigación, con enfoque internacional y nacional.

Gago, Periale y Elgier (2018) en su trabajo Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía, en Argentina, fue realizado con el propósito comparar mediante dos grupos la capacidad empática, realizando las comparaciones entre juegos cooperativos y juegos competitivos, este artículo fue diseñado de manera cuantitativa, comparativa, de corte cuasi-experimental, se trabajó con dos grupos a los cuales se denominó grupo cooperativo y grupo competitivo, como instrumento de recolección de datos se aplicó un test Interpersonal Reactivity Index (IRI) en pres-test y post-test, donde se obtuvo como resultado un coeficiente de Spearman de 0,456 lo que significaba que la población de estudios de individuos mostraban características de comprensión y entendimiento por los demás y desarrollo de habilidades empáticas; finalmente las conclusiones establecieron que con la propuesta el grupo cooperativo desarrolló nivel de empatía.

Ordóñez (2020), en su trabajo titulado Las Rondas y Juegos Tradicionales como estrategia para mejorar la convivencia escolar, mostró que los juegos son una estrategia adecuada para potenciar aún más las habilidades sociales en la convivencia escolar, entre las dimensiones se analizó la capacidad de presentar la empatía dentro del contexto de la convivencia escolar de los estudiantes. La metodología utilizada fue mixta es decir realizada de forma cualitativa como cuantitativa, y la población identificada en la encuesta de campo incluyó directivos, docentes, auxiliares de docentes y estudiantes. El principal resultado del trabajo de encuesta mostró un alto porcentaje con un impacto positivo del 78% al darse cuenta del diseño de juegos como factor clave y estrategia para establecer mejores relaciones y empatía, el autor concluyó que el juego es parte esencial del desarrollo comunitario y útil para resaltar las habilidades de los estudiantes.

Ruiz (2020), en su trabajo titulado Empatía y prosocialidad: proyectos de aprendizaje-servicio en psicología social, señala que la empatía y la prosocialidad son habilidades que se trabajan en los proyectos de aprendizaje,

de forma práctica alcanzando las competencias adecuadas, tomando en cuenta aspectos y problemas de la convivencia familiar o social que se perciba y que afecten a la moral con comportamientos inadecuados, teniendo en cuenta aspectos y problemas de la convivencia familiar o social las mismas que afectan a la moral con comportamientos inadecuados. El diseño de este trabajo fue cualitativo y cuantitativo y contó con el apoyo de organizaciones no gubernamentales y asociaciones; como resultado de este estudio se obtuvo una alta correlación positiva de 0.984 entre las habilidades sociales (empatía) y los proyectos de aprendizaje, debido a que al haber presentado las experiencias realizadas con proyectos de aprendizaje mejoró el diálogo para resolver conflictos, fortaleciendo las aptitudes dentro de la sociedad y desarrollar la empatía.

Nanjarí, etc. al, (2021), en su trabajo de investigación El juego y la convivencia escolar en niños y niñas realizado en Chile, indican que las relaciones sociales entre las personas que integran la comunidad educativa son importantes para la convivencia escolar, aspectos en los cuales se evidencian las dimensiones de mejorar la autoestima, generando la responsabilidad en el individuo mediante el juego. Este artículo fue diseñado de forma cualitativa con una investigación referencial, con una encuesta de referencia en la que se seleccionaron 32 artículos de la base de datos, que abarcan el período de 2015 a 2020; de los resultados de estudio se estableció que el desarrollo de juegos permitió la transversalidad en diferentes áreas cognitivas mejorando la habilidad de la empatía en la convivencia escolar.

Gómez (2020), en su trabajo titulado Juego cooperativo tocar azul en el desarrollo de la empatía en los niños y niñas de 4 y 5 años paralelo "A" jornada matutina en la Unidad Educativa Mario Cobo Barona, de la ciudad de Ambato, en este trabajo indican que el desarrollo intelectual de los estudiantes está basado en el juego cooperativo generando una comunicación adecuada a través de la empatía, entre las dimensiones de este estudio encontramos la cooperación, la empatía, las habilidades sociales y actitudes, este trabajo investigativo presentó un diseño mixto, con tipo de investigación de campo, documental, descriptivo y exploratoria para la que se estableció una muestra de 30 representantes legales, 30 estudiantes y 4 docentes, donde se aplicaron cuestionarios, encuestas y fichas de observación como instrumentos de

investigación teniendo como resultado que los juegos desarrollan habilidades sociales logrando disminuir la agresividad entre sus pares y mejorar la empatía en su vida cotidiana.

Goyes y Vilatuña (2019), en su investigación realizada en la ciudad de Quito sobre el tema Juegos cooperativos y su relación con la inteligencia emocional en el Departamento de Actividad Física, indicó la relación de los juegos cooperativos con la inteligencia emocional en los estudiantes, contando con las siguientes dimensiones de integración, autoconciencia, cooperación, autorregulación, interacción, motivación, competencia motriz, libertad, habilidades sociales y empatía; el diseño de investigación fue cualitativo de tipo transversal, donde fue tomada una muestra de 87 mujeres y 64 hombres aplicando una encuesta estructurada para la recolección de datos; en este trabajo se demostró la existencia de una sólida vinculación de la inteligencia emocional con los juegos cooperativos, fortaleciendo las habilidades emocionales con los juegos cooperativos los mismos que fortalecen las habilidades emocionales al relacionarse con los demás generando una mayor empatía.

Bueno y Muñoz (2020), en el estudio investigativo El juego como estrategia para el razonamiento lógico matemático, realizado en la ciudad de Azogues, expone al juego como un elemento de ayuda para resolver problemas matemáticos y cotidianos aplicando un correcto razonamiento lógico, las dimensiones establecidos fueron la habilidad de comunicación, versatilidad y capacidad para analizar los diferentes problemas. En esta investigación se aplicó un diseño cualitativo con un tipo de investigación de estudio de caso, los resultados de este estudio determinaron que los juegos realizados por los estudiantes lograron un aprendizaje significativo, permitiéndoles desarrollar habilidades sociales y resolver problemas.

Tello (2020), en su estudio Juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de educación Inicial Carmen García de Toro, realizado en la ciudad de Guayaquil indica que las habilidades sociales y los juegos cooperativos ayudan a obtener un mejor comportamiento en los educandos; por lo tanto, las dimensiones del trabajo investigativo fueron las normativas, comunicación y cooperación, con un diseño de trabajo de investigación de tipo correlacional descriptivo, obteniendo como resultado que las habilidades sociales de los estudiantes mejoran al momento de emplearse dichos juegos

cooperativos, generando una atención absoluta de parte de los estudiantes en la comprensión y desarrollo de las habilidades sociales.

Concerniente al marco teórico es fundamental plantear las bases del estudio realizado, para ello nos referiremos a las variables de estudio a fin de conceptualizar, para la variable empatía se considerarán las siguientes definiciones:

Según Garaigordobily Maganto (2021), la empatía es la capacidad que poseemos para saber diferenciar los tipos de estados emocionales a través del reconocimiento afectivo y cognitivo h. (pág. 15), para los autores Moya y Buelga (2018), la empatía es la habilidad que nos permite desenvolvemos de forma correcta ante los demás y permite experimentar desde nuestra perspectiva los estados emocionales de otros.

Según López, Fernández y Abad (2018), la empatía es una capacidad la que está orientada a hacernos conocer y sentir cómo se sienten las otras personas, sus pensamientos, comportamientos, comprender las intenciones de los otros, y entender sus emociones. (pág. 8), para concluir las definiciones tomamos lo expresado por Muñoz (2021), quien indica que la empatía nos hace prestar atención hacia los estados emocionales de los demás haciéndolo de una forma consciente y preguntándonos como se puede estar sintiendo y que estará pensando nuestro compañero.

Podemos citar a Hoffman (2019), afirma que la falta de empatía es más evidente en los mujeres respecto a los hombres debido a que las mujeres tienen respuestas afectivas y expresan más los sentimientos hacia las otras personas. También tomaremos las perspectivas de un reconocido psicólogo que dedicó gran parte de su vida a estudiar el desarrollo infantil:

Piaget (1977), la empatía no es más que poseer es la capacidad de ponerse en el lugar del otro y está estrechamente ligado al desarrollo cognitivo del niño. Su aporte también está enfocado a que en la etapa temprana los niños se caracterizan por el egocentrismo infantil, es decir, el niño mismo se considera el centro de todo y que a pesar de la convivencia y el juego con otros contribuye a que estos niveles altos en falta de empatía vayan disminuyendo, logrando adquirir habilidades sociales que lo definirán en su vida adulta.

Como se expresa la empatía nos permitirá conocernos más a nosotros, ya que no podemos estar de acuerdo con el pensar o actuar de otras personas o tener nuestros propios ideales sin embargo esta nos ayuda a ponernos en el lugar del otro, es decir la empatía permite acercarse al otro, sincronizar con él y, por tanto, es un aspecto clave en las relaciones entre estudiantes y las relaciones educativas.

Carpeta (2018), señala que el desarrollar la empatía en los niños, le provee una serie de beneficios como: inteligencia a nivel social, capacidad para responder y conductas sociales adaptativas como el autocontrol, liderazgo y asertividad. La empatía ayuda en diferentes formas debido a que favorecerá el proceso de la comunicación, socialización y desarrollo de la personalidad.

En nuestro diario actuar cuantas veces prestamos más atención a nuestras propias emociones que a lo que están pasando los demás, para ello es fundamental que se aprenda a escuchar con plena atención cuando otra persona está hablando y mucho más cuando por medio de esa conversación intenta conseguir un consejo, debemos dejar de pensar en lo que haríamos o diríamos si estuviéramos en su lugar. (Villanueva, 2019)

Para Oliva, et al., (2018) la empatía es de suma importancia para el desarrollo socioemocional de los niños, con esta habilidad se establecen sus comportamientos sociales ya que están relacionadas con lo cognitivo y afectivo del ser humano.

La empatía implica directamente emoción, es sentirse como el otro e implica cierto grado de vulnerabilidad, porque supone dejar que las emociones externas invadan nuestras experiencias personales es por eso que la empatía es importante y siendo esto fundamental para el desarrollo intelectual y emocional de los niños, debido a que las aulas de clase simulan su segundo hogar y a diario los estudiantes interactúan entre sí.

Respecto a los tipos de empatía existen dos tipos distintos de empatía, la empatía afectiva o emocional y la cognitiva. Entendemos por empatía cognitiva a aquella que nos hace comprender, entender, percibir e identificar los sentimientos y emociones emitidas de manera corporal, analógica o verbal, relacionándose con las funciones y las neuronas espejo. (López, Fernández, & Márquez, 2018)

De acuerdo con este autor la empatía cognitiva se clasifica: Adopción de perspectivas (AP), que significa ponerse en el lugar de la otra persona y en comprensión emocional (CE), es comprender a los demás entendiendo sus emociones e intenciones. (López, Fernández, & Márquez, 2018, págs. 8-9)

En cambio en la empatía afectiva el sujeto siente en carne propia los sentimientos o estados de ánimo que presenta la persona, haciendo énfasis en el sistema límbico y al proceso de regulación de emociones por parte de la ínsula, el giro postero superior y área motora suplementaria que a su vez se clasifica en estrés empático (EE), donde se comprende el estado o las emociones de los demás y alegría empática (AE), que hace referencia a compartir las emociones positivas de otros. (López, Fernández, & Márquez, 2018, pág. 9)

Para profundizar los tipos de empatía descritos anteriormente tomaremos lo expresado por Davis (2020) quien indica que los aspectos emocionales afectivos y cognitivos son parte de un mismo fenómeno, determinando que lo afectivo hace referencia a ponerse en el lugar del otro y lo cognitivo a entender que es lo que esta sintiendo el otro. (pág. 125)

Para hablar de los niveles de empatía respecto a la adopción de las perspectivas se referencia lo siguiente: nivel extremadamente alto en donde se pueden tener carga al tomar decisiones, el nivel alto se tiene un pensamiento flexible, el nivel medio el mismo en que el individuo se pone en el lugar del otro, en el nivel bajo los pensamientos de las personas son menos flexibles y el nivel extremadamente bajo donde la persona posee un déficit bajo en habilidades sociales y presenta falta de comunicación. (Rodríguez, Moya, & Gómez, 2020)

En cuanto a los niveles de empatía de la comprensión emocional así mismo se describen los niveles de la siguiente manera: nivel extremadamente alto el individuo posee muy buena comunicación permitiéndose conocer intenciones positivas y negativas, nivel alto el individuo se dará cuenta de las emociones sean por conversaciones o por expresiones físicas de la persona, el nivel medio se puede estar en el nivel de indiferencia entre comprender y no comprender las emociones de los demás, el nivel bajo los individuos presentan dificultades de socialización y el nivel extremadamente bajo evidencia dificultades emocionales. (Rodríguez, Moya, & Gómez, 2020)

Para los niveles del estrés empático se determinan así: nivel extremadamente alto las personas presentan dificultades emocionales de neuroticismo, en el nivel

alto son personas emotivas, cálidas en sus relaciones interpersonales, en el nivel se sintonizan emocionalmente, en el nivel bajo no son emotivas ni se conmueven fácilmente en el nivel extremadamente bajo presentan distanciamiento y frialdad en las relaciones. (Rodríguez, Moya, & Gómez, 2020)

Respecto a los niveles de la alegría empática son las siguientes: nivel extremadamente alto las personas arriesgan su felicidad por la de los demás, nivel alto las personas se alegran del éxito de los demás, nivel medio se comparten acciones y momentos. Nivel bajo las personas poco compartimiento y de la alegría de los demás nivel extremadamente bajo son totalmente indiferentes ante la alegría de los demás. (Rodríguez, Moya, & Gómez, 2020)

Una vez definido los niveles de empatía es importante referirse a los beneficios que se obtiene del desarrollo de la empatía en el aula, que se describen a continuación, se logra la disminución de confrontación ya algunos educandos poseerán la capacidad de percibir las emociones que sus compañeros no mencionan, pero las identifican mediante expresiones corporales y no verbales, permitiéndoles comprender los comportamientos negativos de sus pares. (Rivero, 2019).

Se logrará el fortalecimiento de la escucha activa debido a que los educandos que prestan atención y concentración consciente a la persona que les está contando algo, permite captar los estímulos del medio que lo rodea y hay una regulación de emociones con la otra persona, así mismo, se desarrollará la asertividad debido a que los estudiantes para expresar lo que piensan y sienten acerca de un determinado tema, realizan un proceso de análisis, lo que voy a decir y cómo lo voy a decir, con la finalidad de lo que transmita no agrada, lastime al grupo o vaya en contra de mi perspectiva. (Rivero, 2019)

También se fomentará el respeto y solidaridad debido a que todo pensamiento, sentimiento, conducta o decisión cuando es respetada, el escolar hace un proceso de consideración, pues comprende que cada persona es un mundo diferente, por lo concerniente no va a actuar o reaccionar de la misma forma. Mientras que ser solidario es desear ayudar a alguien que esté pasando alguna necesidad o dificultad, ya que quiero verlo bien. (Galtung, 2019)

Es importante indicar que el estudiante también aumentará su autoestima y confianza debido a que se enriquecen las habilidades inter e intrapersonales, se evidencia aceptación, el estudiante sabe que parte del grupo y al no sentirse

juzgado o criticado va a poder exponer sus criterios, pensamientos e ideas sin temor. (Galtung, 2019)

De acuerdo con los conceptos presentados sobre la variable dependiente y sus dimensiones, concluimos que la empatía es una manera en la que las personas pueden conectarse con otras, ya sea por medio de la comunicación verbal o no verbal.

El que los niños desarrollen empatía como parte de su desarrollo tiene gran importancia, pues permite que tengan una mejor comprensión de las emociones y del entorno que los rodea, al igual que ayuda a dar soluciones a conflictos o problemas, ya sean de índole personal o ajena, pues al ser empático se está en la capacidad de brindar ayuda a los demás reconociendo las necesidades de otros.

Para conceptualizar la variable independiente, juego cooperativo, se considera a García, Sánchez, & Ferris (2021), quienes mencionan que son un grupo de actividades que genera que todos los participantes que forman parte de este se involucren para compartir, apreciar y manifestar sus emociones de forma individual y con los demás. La definición de Giraldo (2020) expresa que los juegos cooperativos inducen a que las personas sigan un objetivo común promoviendo su participación y colaboración y que esto implique superar a otras personas u otro grupo. (pág. 36)

El juego cooperativo dentro del aula es de gran utilidad debido a que con estos se fomentan los valores como: solidaridad, el compañerismo y se trabaja en busca de un mismo objetivo, además que estos disminuyen la agresividad, en estos se crean espacios de paz entre los alumnos y docentes, trabajando en equipo y teniendo una buena comunicación, permitiendo así mejorar la calidad de la educación.

Para Fernández (2020), los juegos cooperativos mejoran las relaciones de comunicación, los participantes aprenden a compartir y desarrollar el sentir preocupación por el prójimo debido a que cada participante juega un rol importante, teniendo como característica principal que se fomenta la autoestima y se cumpla la meta propuesta. (pág. 61)

De acuerdo con el psicólogo Piaget (1959) el juego transforma a los niños y les permite desarrollar su coeficiente intelectual, gracias a estos los niños pasan de un ambiente desconocido con personas desconocidas a un ambiente conocido y entran en confianza con su entorno y las personas con las que comparten fortaleciendo los vínculos de amistad y logrando nuevos pensamientos y valores personales.

Los juegos cooperativos pueden ser tomados como una propuesta para disminuir comportamientos agresivos en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación y solidaridad, así mismo que por medio de ellos se facilite el encuentro con la naturaleza . Estos juegos solo se logran si todos participan y se proponen alcanzar los objetivos en común. (Manjón & Lucena, 2020)

Desde la perspectiva de los autores estos juegos sirven para potenciar. Las habilidades del ser humano tales como el amor, libertad, respeto, creatividad, paciencia, humildad, etc., del mismo modo que ayuda a reducir la ansiedad y por ende mejora la confianza, motivación, autoestima y el rendimiento de los estudiantes.

En situaciones diarias de cooperación las personas intentan obtener un mismo objetivo, sucede lo mismo en los juegos cooperativos en los que se persigue un fin grupal, aumentando la autoestima de todos los participantes, generando aspectos positivos en las relaciones socio afectivas y buscar la disminución de la agresividad en los juegos, teniendo en consideración que en estas actividades predomina la participación de todos buscando las metas comunes y no individuales.

Según (Giraldo, 2020), en su apartado juegos cooperativos, una forma de aprender mientras se disfruta, clasifica a los juegos así: Juegos de confianza los participantes entran en un ambiente de confianza y se sienten bien con sus compañeros, también describe los juegos para conocerse donde los participantes aprenderán características, expresiones e información personal del otro, y los juegos de comunicación que busca primordialmente se creen lazos de comunicación entre sí. (págs. 36-38)

Son diversos autores que han dado su opinión acerca de las características de los juegos cooperativos, los que se expresan a continuación:

Orliyck (2021), plantea estas cuatro características para los juegos cooperativos tienen características positivas destacándose las siguientes: juegos libre de competencia en esta clase de juegos los participantes siguen un mismo objetivo y todos los participantes se divierten y juegan sin la presión de perder, el beneficio de este tipo de juego se encuentra en la cooperación.

También que son libres de eliminación nadie queda afuera ya que todos participan del mismo. Estos juegos integran y no se separan, serán libres de crear porque todos los integrantes aportarán opiniones e ideas. Las normas son flexibles debido a que los participantes colaboran dentro de las reglas de la actividad y son juegos libre de agresión debido esto porque los participantes se integran y participan dejando a un lado la agresión o vehemencia entre los participantes. (pág. 15)

Para Torres (2018), el juego cooperativo tiene la característica de generar un clima de convivencia social, así como también la facilidad de incorporar a todos los participantes los mismos que controlarán sus estados emocionales permitiendo el desarrollo de su inteligencia emocional.

Según Rojas (2019) considera que los juegos cooperativos se han convertido en una estrategia lúdica muy importante en las instituciones educativas debido a que estimulan el desarrollo de habilidades y mejoran la resolución de conflictos. Los juegos cooperativos hacen que los estudiantes sean más creativos y promoviendo la participación de todos y que no se excluya a nadie, disminuyendo las agresiones o enfrentamientos en las aulas, al mejorar la conducta social los aportes son positivos tanto para los estudiantes como para las instituciones, docentes, familia y sociedad. (Cardona, 2019, pág. 49)

Además, es primordial que los alumnos pongan en práctica sus habilidades sociales en este tipo de juego que irán realizando mientras que se progresa con esta técnica. (Velázquez, 2021)

Los beneficios de la utilización de dichos juegos son múltiples, su participación es activa, se fomentan los valores y se mejora la autoestima de los participantes con cada uno de sus aportes. (Velázquez, 2022)

Los resultados de los juegos cooperativos serán nuevas conductas y capacidad para resolver conflictos, así como la toma de roles importantes consigo mismo ya que el juego no es solamente un instrumento pedagógico, sino también una

experiencia vital en el proceso de maduración y en la comunicación con otros. (Cascón, 2017)

Castillo (2018), menciona que en el juego sacamos a relucir acciones que no lo haríamos en nuestras actividades diarias, debido a que al realizar este tipo de actividades el ambiente cambia y los participantes se sienten en confianza y se logran divertir.

Es de importancia señalar que en un programa de juegos cooperativos los estudiantes adquieren una mejora interacción, responsabilidad y mayor respeto al resto de sus compañeros, así como a confiar en sus aptitudes y conocimientos, ayudando a disminuir las manifestaciones de agresividad, a colaborar con los demás mejorando su empatía, haciendo que se construya relaciones sociales positivas con los demás. (Dyson, 2021)

Una vez entendida la problemática y lo útil que es el juego cooperativo es fundamental que se presente una propuesta pedagógica que ayude a este proyecto al cumplimiento de su objetivo principal y también de los específicos para ello se desarrollaron una serie de secciones de juegos cooperativos que son adaptados de la propuesta de “101 juegos cooperativos, propuestas lúdicas para trabajar en equipo y en grupo” de Julio Ángel Herrador Sánchez, tomando en cuenta su pertinencia y relevancia para esta investigación.

Estos juegos fueron estructurados de tal forma que se pudiese observar el avance entre inicio, proceso y final para promover el desarrollo de empatía por medio de una serie de aplicaciones que incluyen objetivos relacionados con las escalas de medición de esta propuesta.

Con base en los conceptos propuestos por los autores sobre la variable independiente y sus dimensiones, se puede indicar que los juegos cooperativos forman parte de gran relevancia dentro de la educación para el desarrollo de los niños, ya que, estos fomentan la participación, comunicación, integración, interacción, empatía, coordinación, confianza y compañerismo entre sí, de tal forma que los niños puedan crecer en un ambiente seguro donde prime el sentido de colaboración.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la Investigación

Para los autores Fuentes, et, al., (2020), el enfoque cuantitativo se prioriza los datos obtenidos que la teoría de la investigación, donde se identifican variables dimensiones e indicadores las mismas que deben tener sus bases teóricas. Esta investigación es con enfoque cuantitativo, se orientó principalmente a la medición de la empatía y examinó los datos obtenidos cuantificándolos de acuerdo con la escala de medición que se utilizó para la recolección de datos

El tipo de estudio será aplicado, porque se realizará la medición en dos grupos; el primero para establecer el nivel de empatía presente en el grupo escolar y el segundo para medir la efectividad de la aplicación de la estrategia de juegos cooperativos, tomando como base el análisis de los documentos de la institución de estudio para poder contribuir a un ambiente sano sin violencia en las aulas, así mismo la información recogida tuvo como finalidad dar respuesta a la intervención aplicativa que se da entre variables.

El diseño de esta investigación es de corte cuasi experimental con pre prueba y post prueba con grupo de control y experimental, porque el objetivo de la investigación es determinar el efecto de los juegos cooperativos para fortalecer la empatía en los estudiantes de quinto grado de una unidad educativa de Manta y lo que se pretende es manipular la variable dependiente de la independiente y observar el cambio en la variable dependiente. Según Fuentes et al., (2020) señalan que los “diseños cuasi experimental” se aplican a situaciones o casos de la realidad y que los grupos se encuentran conformados y que no se forman de forma aleatoria, pero que pueden manipular la variable experimental. (pág. 116)

El corte empleado fue el corte inferencial y descriptivo que para Fuentes, et al., (2020), este tipo de diseño es empleado para investigaciones donde se requiere analizar, y conocer las características, propiedades y cualidades de un hecho o fenómeno de la realidad en un momento determinado. En tal sentido, con este

corte se buscó conocer las características de la variable de interés (empatía) en una muestra seleccionada. El siguiente esquema corresponde a este tipo de diseño:

Figura 1

Esquema de diseño de investigación

| |
|--------------------|
| $G = O1 \times O2$ |
|--------------------|

Donde:

X=Es el estímulo de la variable

G=Es el grupo de pre y post prueba

O1=Son las mediciones obtenidas mediante el pre test

Se tendrá en cuenta la pertinencia para el trabajo con la muestra obtenida, usando recursos estadísticos y con alta representatividad para la población total de investigación; porque la información para determinar las variables de estudio se realizará directamente y en dos momentos para ello se desarrollará un primer test para recolectar información de los comportamientos empáticos de los estudiantes y un segundo test con la aplicación de juegos cooperativos.

3.2. Variables y operacionalización

Variable dependiente: Empatía

Definición conceptual: Para López, Fernández y Abad (2018), la empatía es una capacidad la que está orientada a hacernos conocer y sentir cómo se sienten las otras personas, sus pensamientos, comportamientos, comprender las intenciones de los otros, y entender sus emociones. (pág. 8)

Definición operacional: En esta investigación la variable de interés (empatía) se evaluó mediante la aplicación de un cuestionario, el mismo que se encuentra constituido por 16 ítems según las dimensiones de las variables, que son: adopción de las perspectivas, comprensión emocional, estrés empático y alegría empática. La medición será ordinal.

Variable independiente: Juegos cooperativos

Definición conceptual: La definición de Giraldo (2020) expresa que los juegos cooperativos inducen a que las personas sigan un objetivo común promoviendo su participación y colaboración y que esto implique superar a otras personas u otro grupo. (pág. 36)

Definición operacional: El planteamiento operacional para la variable juegos cooperativos se descompone en tres dimensiones: comunicación, conocimiento y confianza, las cuales contribuyen a la socialización de los actores que participan en su desarrollo.

La escala: Programa/ sesión de aprendizaje.

3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis

De acuerdo con Fuentes, et al., (2020), la población es el universo de estudio de la investigación, sobre el cual se pretende generalizar los resultados que poseen las mismas características. (pág. 63). La investigación contó con una población de sesenta y cuatro (64) alumnos de ambos sexos, conformada por treinta y dos (32) niñas y treinta y dos (32) niños. Los criterios de exclusión fueron estudiantes de otros cursos o secciones y por criterio de inclusión se incluyó en el estudio únicamente a los estudiantes que cursan quinto grado, en los que se seleccionó a los alumnos del quinto paralelo “A” para el grupo de control y al quinto paralelo “B” para grupo experimental.

Tabla 1

Población: Niñas y niños de quinto grado A y B de la I.E. de Manta

| Aula | Niñas | Niños | Total |
|----------|-------|-------|-------|
| Quinto A | 17 | 14 | 31 |
| Quinto B | 15 | 18 | 33 |
| Total | 32 | 32 | 64 |

Nota: Nómina de estudiantes matriculados en el año lectivo 2022

La muestra subconjunto o una porción más pequeña de la población que es seleccionada por el investigador como unidades o elementos para el estudio y evaluar sus características para obtener información confiable y respectiva. (Fuentes, et al., 2020) Para esta investigación se ha considerado para el estudio una población censal que contará con la participación de toda la población de la institución educativa de Manta, con los 31 estudiantes del grupo de control y los 33 estudiantes del grupo experimental.

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudiantes

| Aula | Grupo | Cantidad de niños |
|----------|--------------|-------------------|
| Quinto A | Control | 31 |
| Quinto B | Experimental | 33 |
| Total | | 64 |

Nota: En relación a los estudiantes de la IE.

Se realizó el cálculo bajo un muestreo no probabilístico, donde todos tienen la opción de participar del estudio, de forma aleatoria (Sánchez et al., 2018). La unidad de análisis está dada por 64 estudiantes de quinto A y B.

3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos

Para los autores Fuentes, et al., (2020), la técnica de investigación se entiende como el conjunto de reglas y procedimientos que se realizan de manera sistemática o metodológica con el fin ayudar al investigador a obtener información de las variables de estudio. La técnica que fue utilizada fue la observación: para la observación de juegos cooperativos para medir la empatía de los estudiantes, esta técnica permite al investigador la observación directa del problema.

Por su parte, el instrumento es el mecanismo que utiliza el investigador para recolectar y registrar información. (Fuentes, et al., 2020). El instrumento que se usó fue la encuesta, con el objetivo de observar y diagnosticar como los juegos

cooperativos inciden en el desarrollo de la empatía de los estudiantes quinto grado de Unidad Educativa de una ciudad de Manta.

Para la medición de la primera variable juegos cooperativos se empleó un cuestionario de 12 ítems, los cuales fueron los juegos de confianza, juegos de comunicación y juegos de conocimiento. Cada uno de ellos con sus respectivos indicadores. La escala que se utilizó para este instrumento es en: inicio, en proceso y final. Este cuestionario fue adaptado del elaborado por Bravo y Valenzuela (2018): Cuestionario de juegos cooperativos.

Para la segunda variable se utilizó un cuestionario conformado por 16 ítems, los cuales miden las dimensiones: adaptación de las perspectivas, comprensión emocional, estrés empático y alegría empática, cada una con sus respectivos indicadores. La escala que se utilizó para este instrumento se realizó de acuerdo con los niveles de empatía donde 1= nivel de empatía extremadamente bajo, 2= nivel de empatía bajo, 3= nivel de empatía medio, 4 = nivel de empatía alta y 5 = nivel de empatía extremadamente alta. Este cuestionario es una adaptación del elaborado por Goldstein (2018): Cuestionario de habilidades sociales.

Para Fuentes, et al., (2020), la validez es la certificación que da al investigador la pauta de saber si su instrumento es adecuado. Los resultados aportados por el instrumento deben reflejar el comportamiento real de la situación que se pretende estudiar. (pág. 65). En lo que corresponde a la validez del instrumento de la variable dependiente empatía se realizó una prueba de 16 ítems, así como también la validez de los 12 ítems de la variable independiente juegos cooperativos los mismos que fueron presentados ante expertos que son personas calificadas en el ámbito educativo los mismos que cuentan con grados de doctor y magíster en psicología y educación quienes realizaron una exhaustiva revisión a los instrumentos aprobando la pertinencia, relevancia y claridad.

Tabla 3*Validez del Instrumento Variable Empatía*

| Expertos | Suficiencia del Instrumento | Aplicabilidad del instrumento |
|---------------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|
| Dr. Elvis Tito Ávila Poved | Hay Suficiencia | Aplicable |
| Mgtr. María Magdalena Parrales Játiva | Hay Suficiencia | Aplicable |
| Mgtr. Mauro Enrique Cede Gaviláñez | Hay Suficiencia | Aplicable |

Nota: Elaboración Propia.

Tabla 4*Validez del Instrumento Variable Juegos Cooperativos*

| Expertos | Suficiencia del Instrumento | Aplicabilidad del instrumento |
|-------------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|
| Dr. Elvis Tito Ávila Poveda | Hay Suficiencia | Aplicable |
| Mgtr. María Magdalena Parra Játiva | Hay Suficiencia | Aplicable |
| Mgtr. Mauro Enrique Cedeñ Gaviláñez | Hay Suficiencia | Aplicable |

Nota: Elaboración Propia.

Según Fuentes, et al., (2020), la confiabilidad es la capacidad que nos da el instrumento de saber si los resultados de la investigación son reales y confiables. (pág. 66).

Se realizó una prueba piloto aplicado al instrumento para medir la variable empatía en relación con los 12 ítems de las dimensiones definidas como son: la adopción de las perspectivas, la comprensión emocional, el estrés empático y alegría empática, el mismo que fue aplicado a 27 estudiantes de noveno de básica que se encontraban en edades de 11 a 12 años de una unidad educativa de Manta, con un tiempo de realización de 20 a 30 minutos, los resultados de esta prueba se muestran a continuación:

Tabla 5*Resumen de procesamiento de datos*

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Casos | Válido | 27 | 100,0 |
| | Excluido ^a | 0 | ,0 |
| Total | | 27 | 100,0 |

Nota. Resultados de la prueba piloto

Tabla 6*Estadísticas de fiabilidad*

| Alfa de Cronbach | Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados | N de elementos |
|------------------|---|----------------|
| ,865 | ,868 | 16 |

Nota. Resultados de la prueba piloto

La tabla 6 demuestra un grado de confiabilidad de ,865 evaluando la magnitud de los ítems del instrumento de esta investigación el mismo que representa un grado de satisfacción.

3.5. Procedimientos

El esquema de procedimiento se realizó así:

Se realizó la recopilación de fuentes bibliográficas como libros, revistas científicas, páginas web entre otros, para la elaboración del marco teórico.

Se entregó un oficio en la institución educativa para la evaluación de la muestra y la población para la recolección de datos.

Se realizó la aplicación de los instrumentos y se procedió a registrar la información de la base de datos en el programa SPSS.

Se analizaron los datos obtenidos.

Se procedió a elaborar los resultados, conclusiones y recomendaciones de la investigación.

3.6. Método de análisis de datos

Respecto a la estadística existen dos grandes ramas la estadística descriptiva y la inferencial, respecto a la estadística descriptiva esta se obtiene la información y presenta la información numérica. Por otro lado, la estadística inferencial es una técnica mediante la cual se obtiene información para la toma de decisiones. (Levin & Jack, 2017)

Se aplicó el análisis de datos estadísticos, descriptivos e inferenciales para la indagación del pre-test y post-test con ayuda del Microsoft Excel, así como del software de procesamiento estadístico SPSS(V25), a través del cual se realizó la contestación de la hipótesis, la cual nos permitió conocer el nivel de influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la empatía.

3.7. Aspectos éticos

La investigación cumplirá con los aspectos éticos de investigación pertinentes, principalmente el de mantener el anonimato de los participantes, además de poseer rigor científico y declaración de la autoría de las fuentes citadas y referenciadas en el presente estudio.

Además, las deducciones estarán ostentadas tal y como se tabulen, cumpliendo de esta manera con el juicio de inalterabilidad; de la misma forma, dichos resultados serán comunicados a la institución con el propósito de engrandecer el quehacer de las actividades y su desempeño acorde con el principio de beneficencia. También la autoría de la investigación revisada han de ser absolutamente respetadas, tratando de evitar el plagio, de conformidad con lo que establece la UCV sobre la materia, ante ello, en cualquier caso, el responsable del estudio se sujetará a la entidad formal ética para las acciones sancionadoras correspondientes si lo considerado en la investigación lindara con la falsedad. Se respetarán los lineamientos éticos de la UCV y de la entidad que posibilitará la investigación.

IV. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Tabla 7

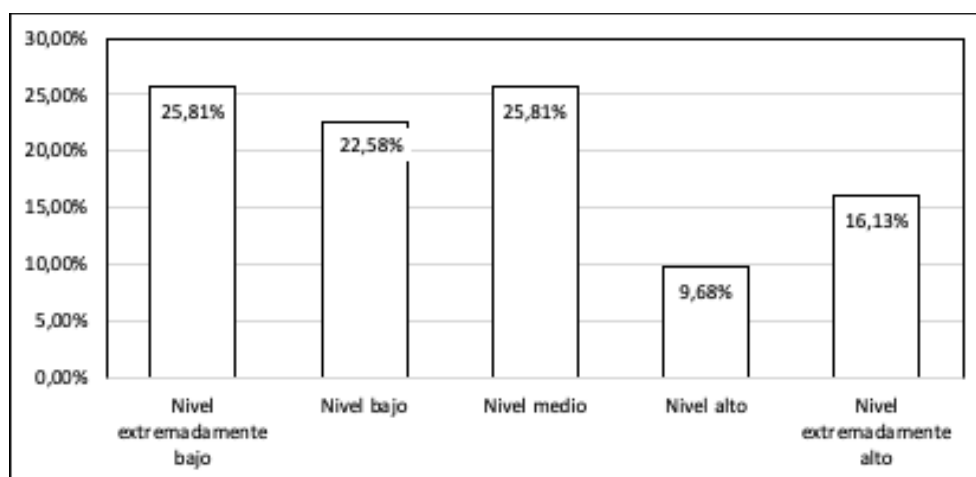
Adopción de las perspectivas Pre Test Grupo de Control

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Empatía extremadamente baja | 8 | 25,81 | 25,81 | 25,81 |
| | Empatía baja | 7 | 22,58 | 22,58 | 48,39 |
| | Empatía media | 8 | 25,81 | 25,81 | 74,19 |
| | Empatía alta | 3 | 9,68 | 9,68 | 83,87 |
| | Empatía extremadamente alta | 5 | 16,13 | 16,13 | 100,00 |
| | Total | 31 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados pre test grupo de control

Figura 2

Adopción de las perspectivas Pre Test Grupo de Control



Nota: Resultados pre test grupo de control

Como se puede evidenciar en la tabla 7 y figura 2 los estudiantes del grupo de control en el pre test, el porcentaje menor lo obtienen la empatía alta con un 9,68% mientras que el porcentaje mayor por 25,81% corresponde a empatía extremadamente baja.

Tabla 8

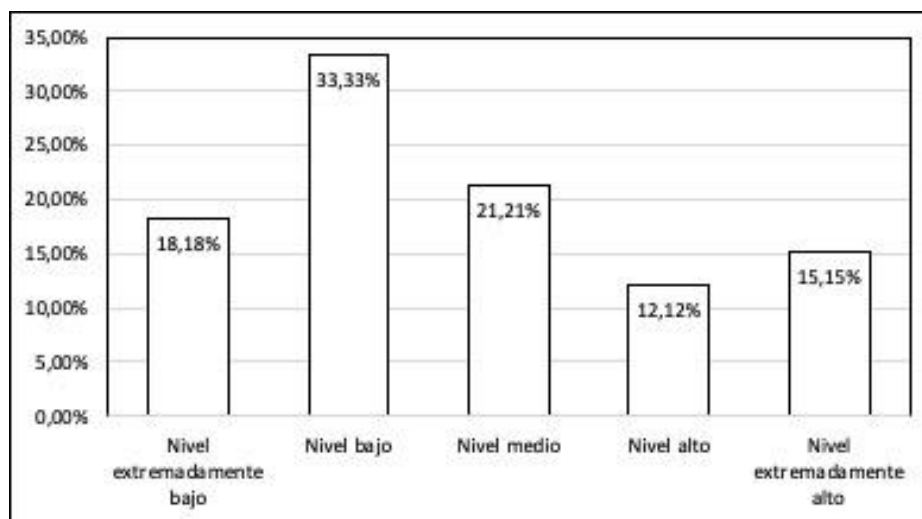
Adopción de las perspectivas Pre Test Grupo Experimental

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Empatía extremadamente baja | 6 | 18,18 | 18,18 | 18,18 |
| | Empatía baja | 11 | 33,33 | 33,33 | 51,52 |
| | Empatía media | 7 | 21,21 | 21,21 | 72,73 |
| | Empatía alta | 4 | 12,12 | 12,12 | 84,85 |
| | Empatía extremadamente alta | 5 | 15,15 | 15,15 | 100,00 |
| Total | | 33 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados pre test grupo experimental

Figura 3

Adopción de las perspectivas Pre Test Grupo Experimental



Nota: Resultados pre test grupo experimental.

Conforme se expone en la tabla 8 y figura 3 el nivel de empatía que presenta el porcentaje con menor aceptación es el nivel de empatía alta con un 12,12%, mientras que el mayor porcentaje es el de empatía baja con 33,33%, es decir se mantienen los criterios.

Tabla 9

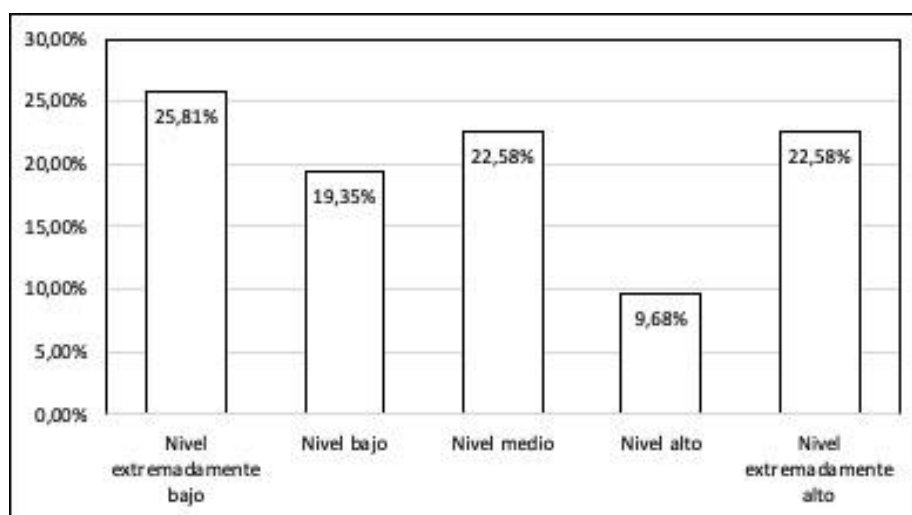
Adopción de las perspectivas Post Test Grupo de control

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Empatía extremadamente baja | 8 | 25,81 | 25,81 | 25,81 |
| Empatía baja | 6 | 19,35 | 19,35 | 45,16 |
| Válidos Empatía media | 7 | 22,58 | 22,58 | 67,74 |
| Empatía alta | 3 | 9,68 | 9,68 | 77,42 |
| Empatía extremadamente alta | 7 | 22,58 | 22,58 | 100,00 |
| Total | 31 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados post test grupo de control

Figura 4

Adopción de las perspectivas Post Test Grupo de control



Nota: Resultados post test grupo de control

Los datos expuestos en la tabla 9 y figura 4 exponen a los alumnos con una empatía alta con un 9,68%, mientras que a la empatía extremadamente alta se sitúa en un 25,81%, de acuerdo con la población estudiada.

Tabla 10

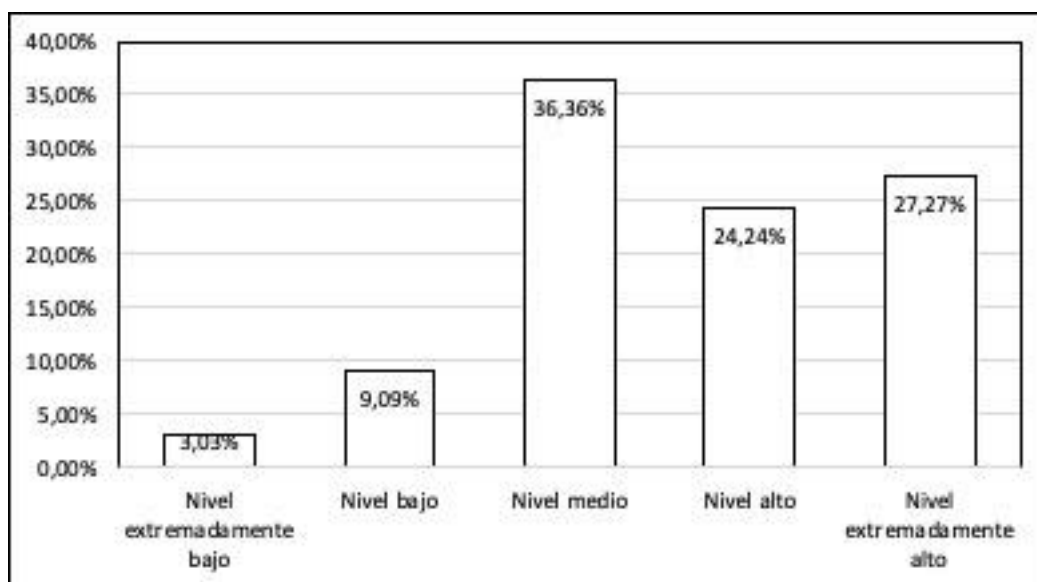
Adopción de las perspectivas Post Test Grupo Experimental

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Empatía extremadamente baja | 1 | 3,03 | 3,03 | 3,03 |
| | Empatía baja | 3 | 9,09 | 9,09 | 12,12 |
| | Empatía media | 12 | 36,36 | 36,36 | 48,48 |
| | Empatía alta | 8 | 24,24 | 24,24 | 72,73 |
| | Empatía extremadamente alta | 9 | 27,27 | 27,27 | 100,00 |
| | Total | 33 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados post test grupo experimental

Figura 5

Adopción de las perspectivas Post Test Grupo Experimental



Nota: Resultados post test grupo experimental

La tabla 10 y la figura 5 muestran que en el post test del grupo experimental expone que cambió el comportamiento de los estudiantes, situando a la empatía media con un 36,36% y un cambio en 3,03% a la empatía extremadamente baja.

Tabla 11

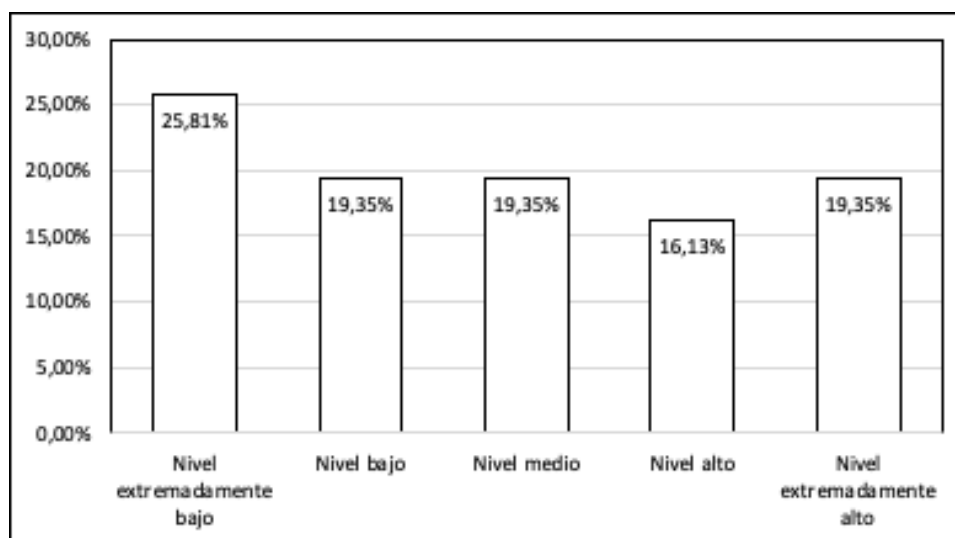
Comprensión emocional Pre Test Grupo Control

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Empatía extremadamente baja | 8 | 25,81 | 25,81 | 25,81 |
| | Empatía baja | 6 | 19,35 | 19,35 | 45,16 |
| | Empatía media | 6 | 19,35 | 19,35 | 64,52 |
| | Empatía alta | 5 | 16,13 | 16,13 | 80,65 |
| | Empatía extremadamente alta | 6 | 19,35 | 19,35 | 100,00 |
| | Total | 31 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados Pre Test Grupo Control

Figura 6

Comprensión emocional Pre Test Grupo Control



Nota: Resultados Pre Test Grupo Control

La tabla 11 y figura 6 se expresa similitud entre los comportamientos empáticos referente a la dimensión de comprensión emocional, la empatía alta se sitúa en 16,13%, mientras que la baja en 25,81%.

Tabla 12

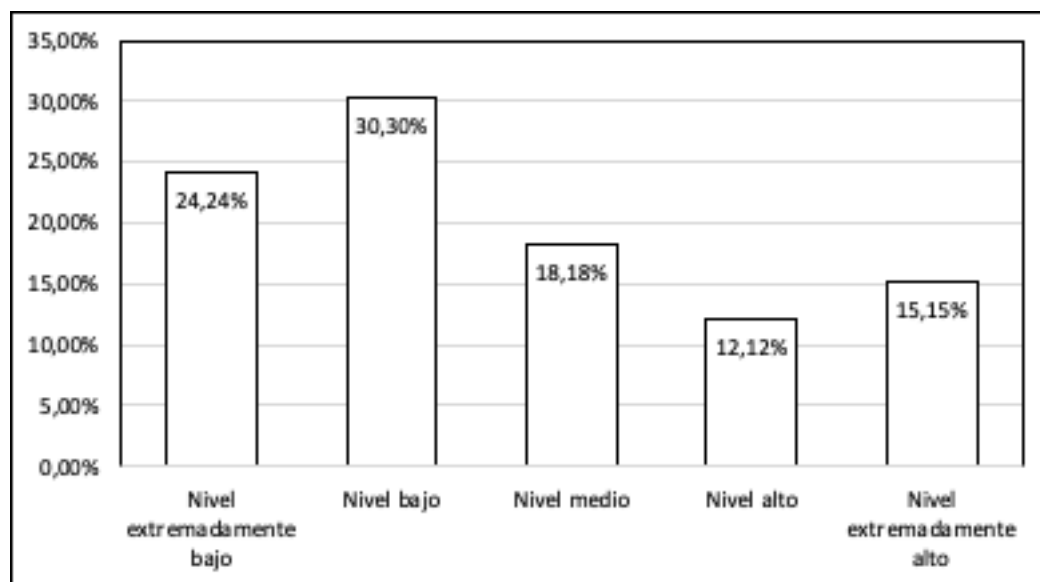
Comprensión emocional Pre Test Grupo Experimental

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Empatía extremadamente baja | 8 | 24,24 | 24,24 | 24,24 |
| | Empatía baja | 10 | 30,30 | 30,30 | 54,55 |
| | Empatía media | 6 | 18,18 | 18,18 | 72,73 |
| | Empatía alta | 4 | 12,12 | 12,12 | 84,85 |
| | Empatía extremadamente alta | 5 | 15,15 | 15,15 | 100,00 |
| Total | | 33 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados del pre test grupo experimental

Figura 7

Comprensión emocional Pre Test Grupo Experimental



Nota: Resultados del pre test grupo experimental

En la tabla 12 y figura 7 la empatía alta se sitúa en 12,12% con el porcentaje menor, mientras que la empatía baja está dada en un 30,30%.

Tabla 13

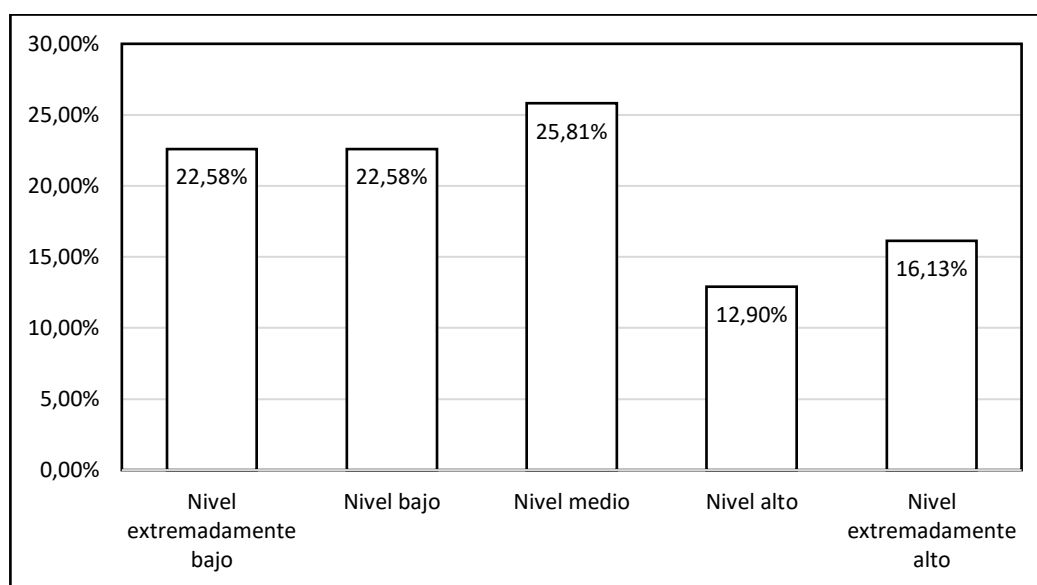
Comprensión emocional Post Test Grupo de Control

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Empatía extremadamente baja | 7 | 22,58 | 22,58 | 22,58 |
| Empatía baja | 7 | 22,58 | 22,58 | 45,16 |
| Válidos Empatía media | 8 | 25,81 | 25,81 | 70,97 |
| Empatía alta | 4 | 12,90 | 12,90 | 83,87 |
| Empatía extremadamente alta | 5 | 16,13 | 16,13 | 100,00 |
| Total | 31 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados post test grupo de control

Figura 8

Comprensión emocional Post Test Grupo de Control



Nota: Resultados post test grupo de control

Los valores reflejados en la tabla 14 y figura 8 expresan que los comportamientos no han variado significativamente en el grupo de control manteniéndose en los mismos niveles de empatía.

Tabla 14

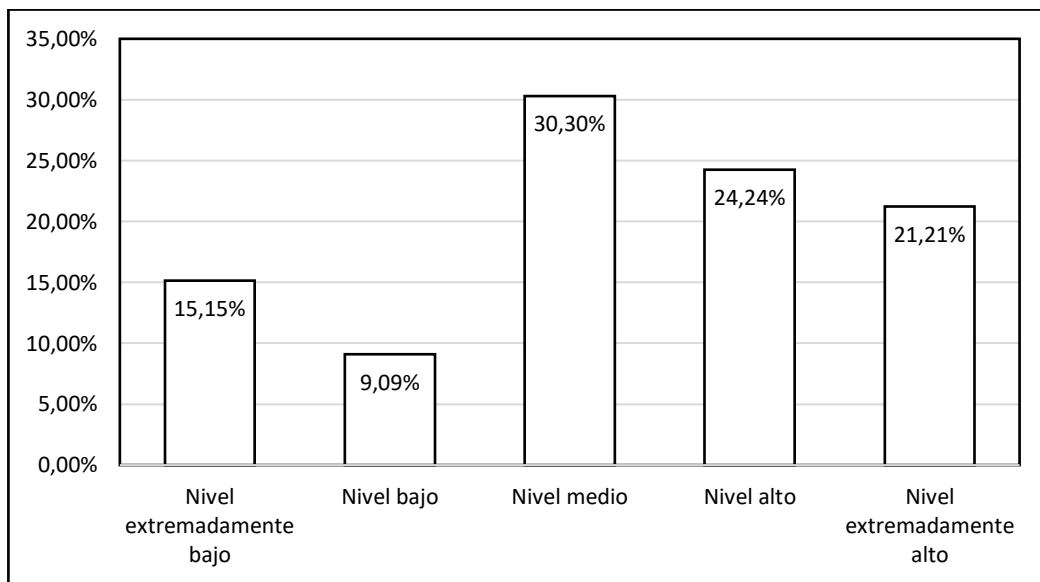
Comprensión emocional Post Test Grupo Experimental

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Empatía extremadamente baja | 5 | 15,15 | 15,15 | 15,15 |
| Empatía baja | 3 | 9,09 | 9,09 | 24,24 |
| Válidos Empatía media | 10 | 30,30 | 30,30 | 54,55 |
| Empatía alta | 8 | 24,24 | 24,24 | 78,79 |
| Empatía extremadamente alta | 7 | 21,21 | 21,21 | 100,00 |
| Total | 33 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados Post Test Grupo experimental

Figura 9

Comprensión emocional Post Test Grupo Experimental



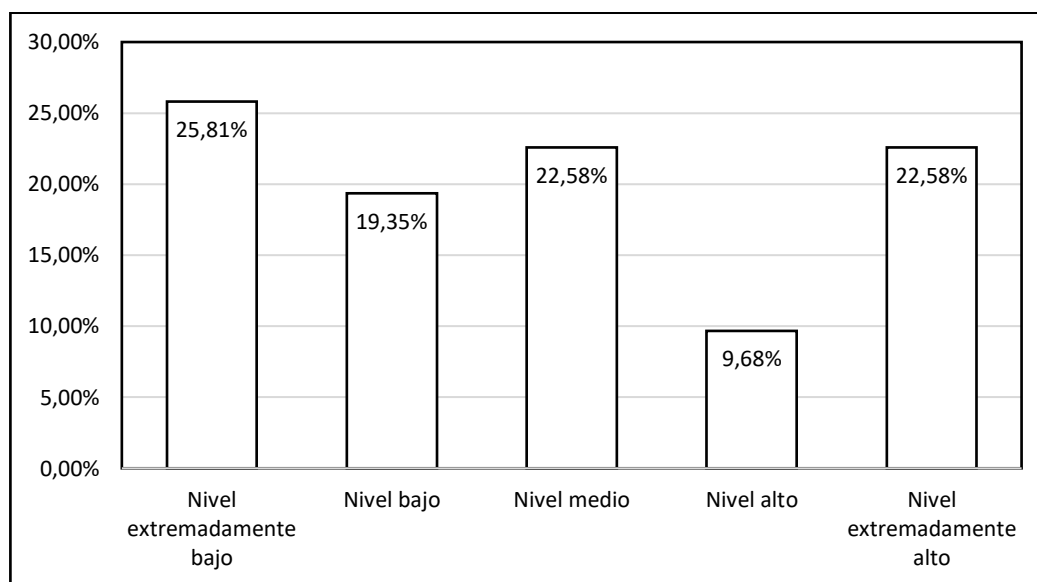
Nota: Resultados Post Test Grupo experimental

Respecto a la tabla 15 y figura 9 los resultados demuestran que la empatía media alcanza un 30,30%, mientras que la empatía baja está dada en un 9,09%.

Tabla 15*Estrés empático Pre Test Grupo de Control*

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Empatía extremadamente baja | 8 | 25,81 | 25,81 | 25,81 |
| | Empatía baja | 6 | 19,35 | 19,35 | 45,16 |
| | Empatía media | 7 | 22,58 | 22,58 | 67,74 |
| | Empatía alta | 3 | 9,68 | 9,68 | 77,42 |
| | Empatía extremadamente alta | 7 | 22,58 | 22,58 | 100,00 |
| Total | | 31 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados del pre test grupo de control

Figura 10*Estrés empático Pre Test Grupo de Control*

Nota: Resultados del pre test grupo de control

Los valores de la tabla 16 y figura 10 demuestran que un 9,68% posee una empatía alta, mientras que un 25,81% una empatía extremadamente baja.

Tabla 16

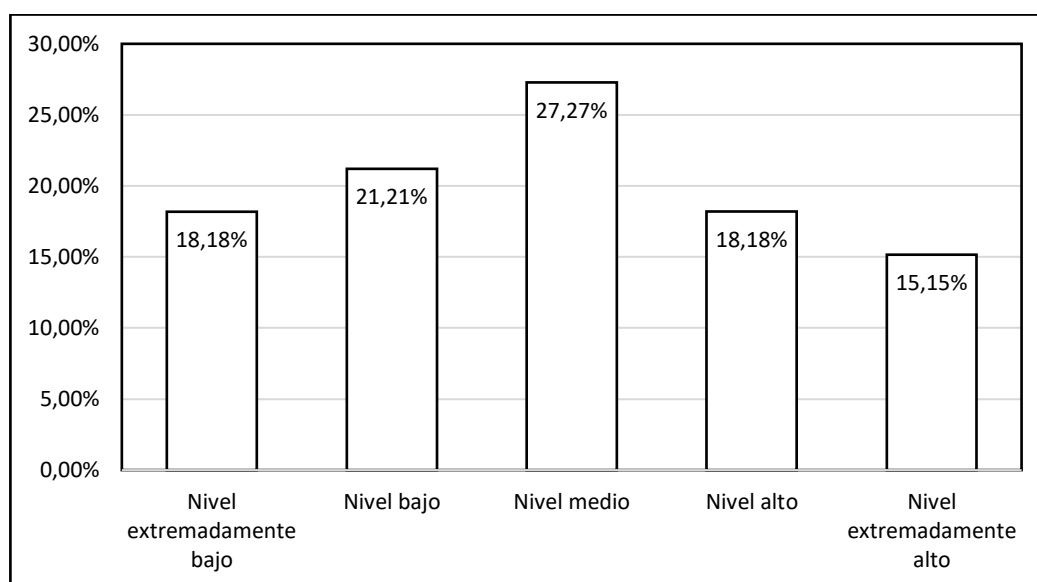
Estrés empático pre test grupo experimental

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Empatía extremadamente baja | 6 | 18,18 | 18,18 | 18,18 |
| | Empatía baja | 7 | 21,21 | 21,21 | 39,39 |
| | Empatía media | 9 | 27,27 | 27,27 | 66,67 |
| | Empatía alta | 6 | 18,18 | 18,18 | 84,85 |
| | Empatía extremadamente alta | 5 | 15,15 | 15,15 | 100,00 |
| Total | | 33 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados Post Test Grupo experimental

Figura 11

Estrés empático pre test grupo experimental



Nota: Resultados Post Test Grupo experimental

En los valores de la tabla 17 y figura 11 se evidencia que en un 15,15% los estudiantes tienen empatía extremadamente alta, sin embargo, en un 27,27% tienen empatía media.

Tabla 17

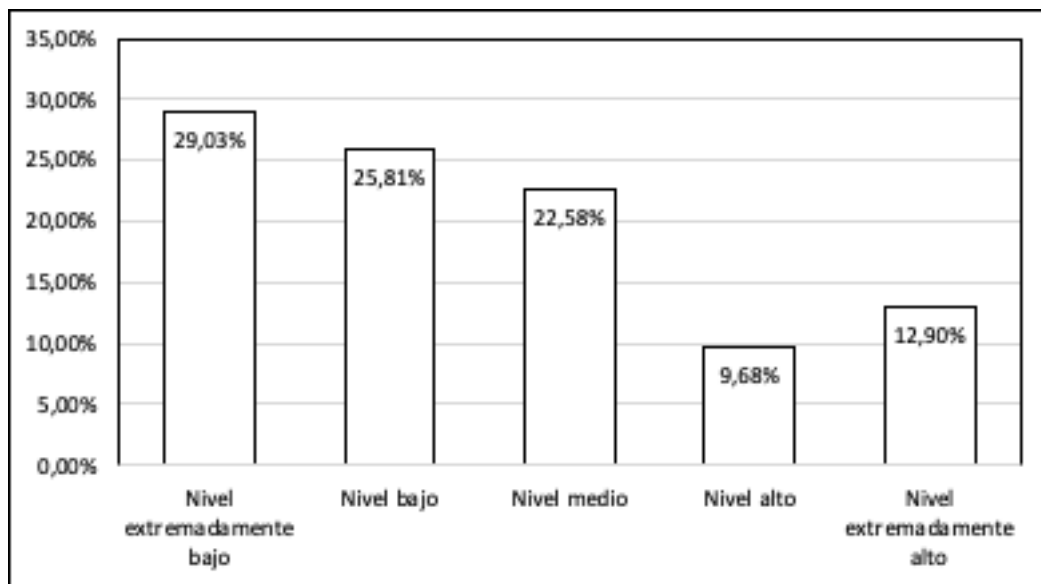
Estrés empático Pre Test Grupo de control

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Empatía extremadamente baja | 9 | 29,03 | 29,03 | 29,03 |
| Empatía baja | 8 | 25,81 | 25,81 | 54,84 |
| Válidos Empatía media | 7 | 22,58 | 22,58 | 77,42 |
| Empatía alta | 3 | 9,68 | 9,68 | 87,10 |
| Empatía extremadamente alta | 4 | 12,90 | 12,90 | 100,00 |
| Total | 31 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados Post Test Grupo de control

Figura 12

Estrés empático Pre Test Grupo de control



Nota: Resultados Post Test Grupo de control

En la tabla 18 y figura 12 no se observa variación significativa respecto al grupo de control debido a que la empatía en los estudiantes se mantiene en un 9,68% en empatía alta, y un 29,0% en empatía baja.

Tabla 18

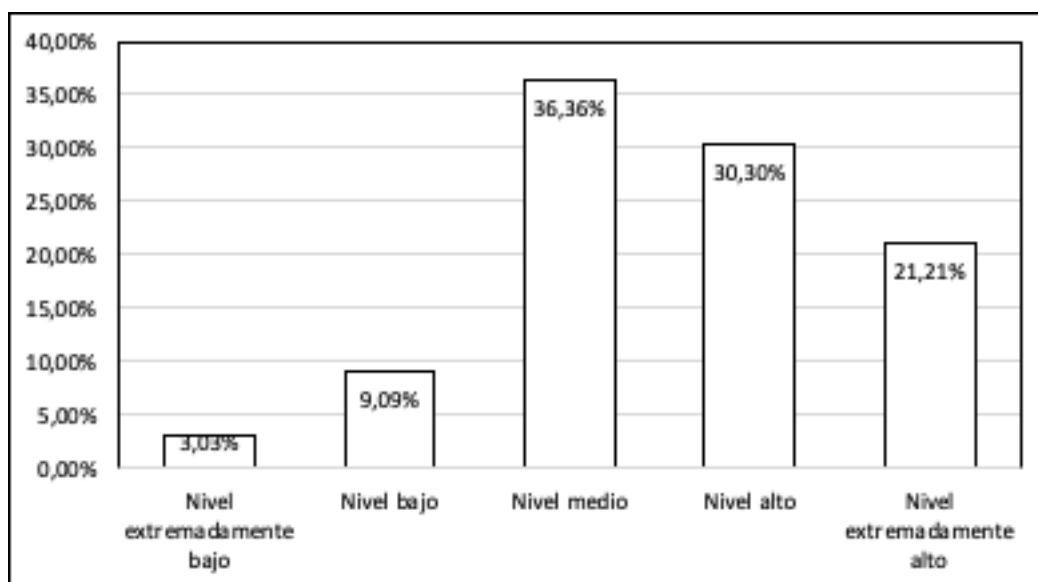
Estrés empático Post Test Grupo Experimental

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válidos | Empatía extremadamente baja | 1 | 3,03 | 3,03 | 3,03 |
| | Empatía baja | 3 | 9,09 | 9,09 | 12,12 |
| | Empatía media | 12 | 36,36 | 36,36 | 48,48 |
| | Empatía alta | 10 | 30,30 | 30,30 | 78,79 |
| | Empatía extremadamente alta | 7 | 21,21 | 21,21 | 100,00 |
| Total | | 33 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados Post Test Grupo experimental

Figura 13

Estrés empático Post Test Grupo Experimental



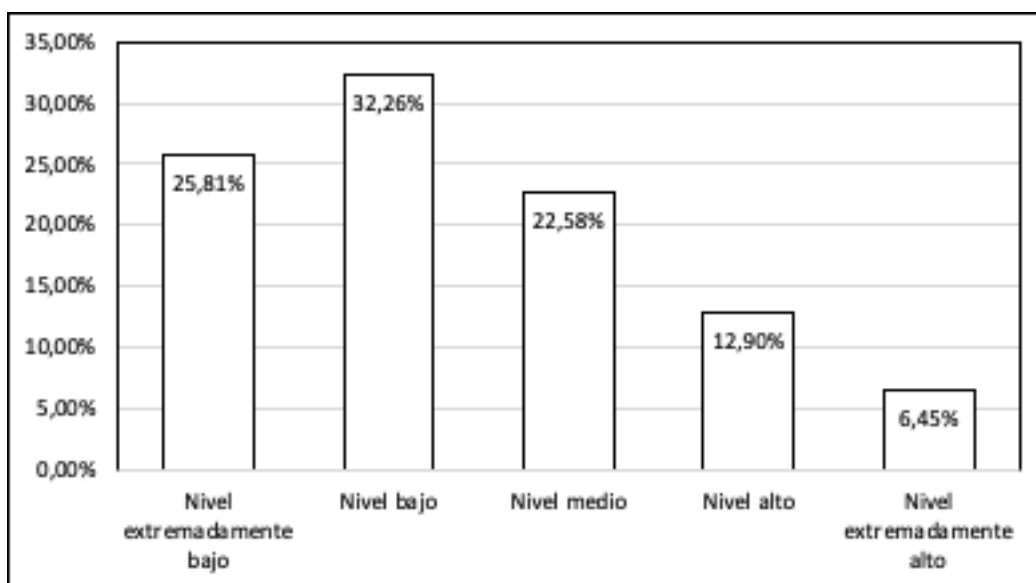
Nota: Resultados Post Test Grupo experimental

Como era de esperarse en la tabla 19 y figura 13 los niveles en los estudiantes cambian, situando al nivel de empatía extremadamente baja en un 3,23%, mientras que a la empatía media en un 38,71%.

Tabla 19*Alegría empática Pre Test Grupo Experimental*

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Empatía extremadamente baja | 8 | 25,81 | 25,81 | 25,81 |
| Empatía baja | 10 | 32,26 | 32,26 | 58,06 |
| Válidos Empatía media | 7 | 22,58 | 22,58 | 80,65 |
| Empatía alta | 4 | 12,90 | 12,90 | 93,55 |
| Empatía extremadamente alta | 2 | 6,45 | 6,45 | 100,00 |
| Total | 31 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados Post Test Grupo de control

Figura 14*Alegría empática Pre Test Grupo Experimental*

Nota: Resultados Post Test Grupo de control

Tabla 20

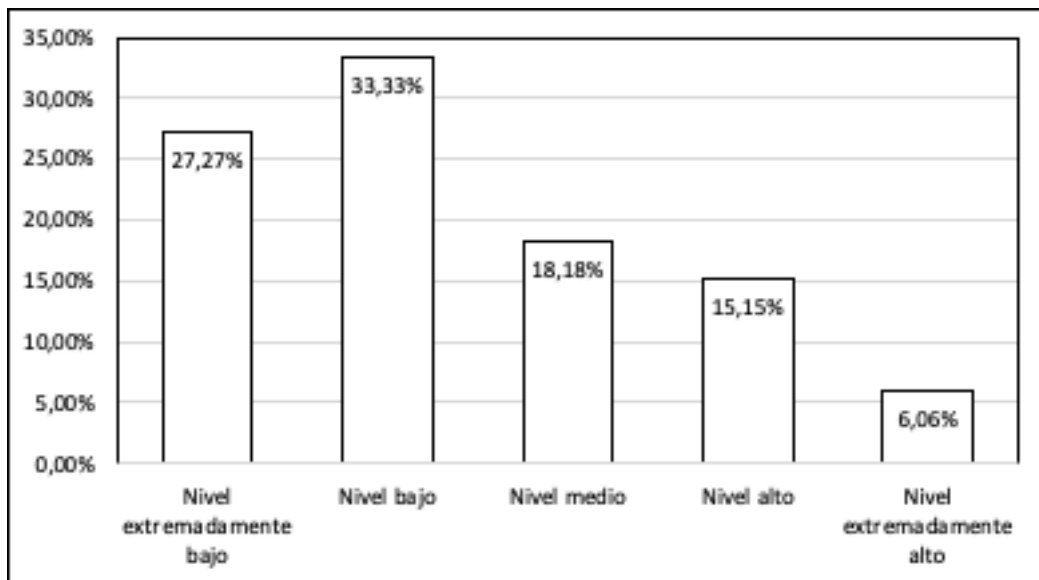
Alegría empática Pre Test Grupo Experimental

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Empatía extremadamente baja | 9 | 27,27 | 27,27 | 27,27 |
| Empatía baja | 11 | 33,33 | 33,33 | 60,61 |
| Válidos Empatía media | 6 | 18,18 | 18,18 | 78,79 |
| Empatía alta | 5 | 15,15 | 15,15 | 93,94 |
| Empatía extremadamente alta | 2 | 6,06 | 6,06 | 100,00 |
| Total | 33 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados Post Test Grupo experimental

Figura 15

Alegría empática Pre Test Grupo Experimental



Nota: Resultados Post Test Grupo experimental

Tanto en la tabla 20 como en la 21 y figuras 14 y 15 los estudiantes muestran una empatía extremadamente alta con porcentajes bajos de 6,45% para el grupo de control y 6,06% para el grupo experimental, mientras que a la empatía baja existe en un gran porcentaje en el grupo de control 32,26% y en el grupo experimental 33,33%.

Tabla 21

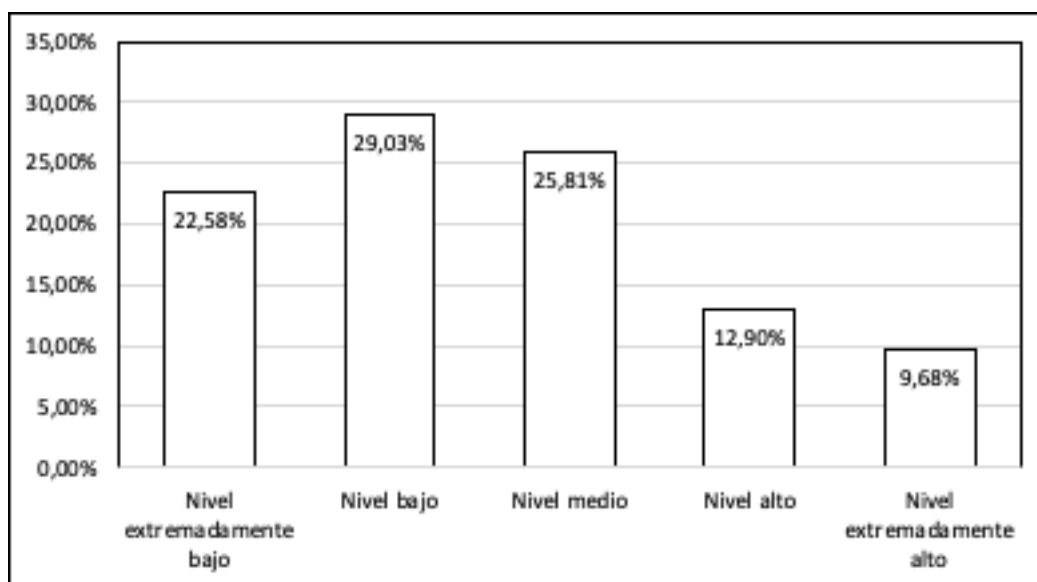
Alegría empática Post Test Grupo de control

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Empatía extremadamente baja | 7 | 22,58 | 22,58 | 22,58 |
| Empatía baja | 9 | 29,03 | 29,03 | 51,61 |
| Válidos Empatía media | 8 | 25,81 | 25,81 | 77,42 |
| Empatía alta | 4 | 12,90 | 12,90 | 90,32 |
| Empatía extremadamente alta | 3 | 9,68 | 9,68 | 100,00 |
| Total | 31 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados Post Test Grupo de control

Figura 16

Alegría empática Post Test Grupo de control



Nota: Resultados Post Test Grupo de control

Para la tabla 21 y figura 16 se muestran resultados similares en el grupo de control respecto a la post prueba, con un 9,68% de estudiantes con empatía baja y un 28,03% de empatía baja.

Tabla 22

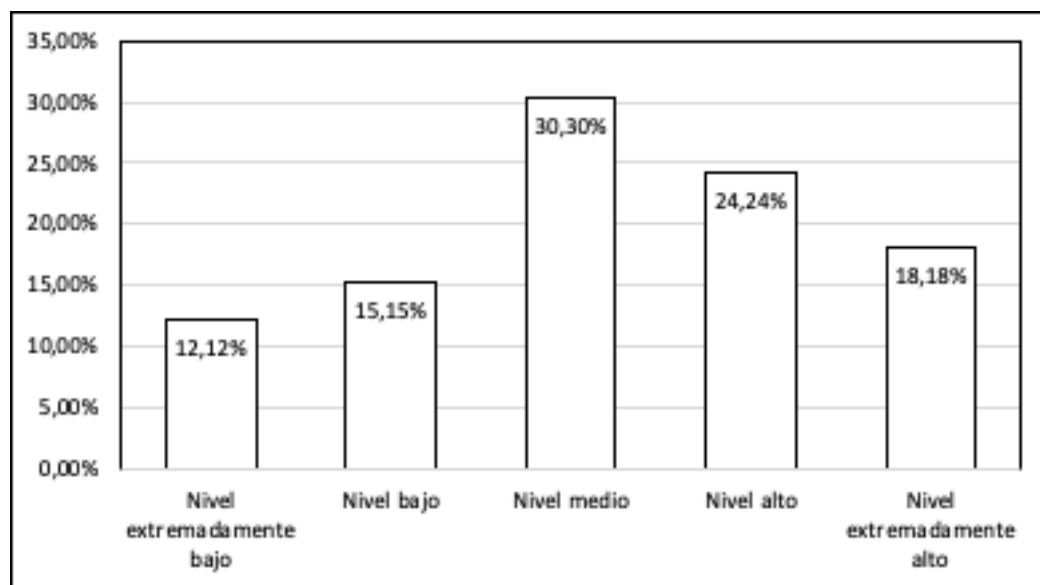
Alegría empática Post Test Grupo Experimental

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Empatía extremadamente baja | 4 | 12,12 | 12,12 | 12,12 |
| Empatía baja | 5 | 15,15 | 15,15 | 27,27 |
| Válidos Empatía media | 10 | 30,30 | 30,30 | 57,58 |
| Empatía alta | 8 | 24,24 | 24,24 | 81,82 |
| Empatía extremadamente alta | 6 | 18,18 | 18,18 | 100,00 |
| Total | 33 | 100,00 | 100,00 | |

Nota: Resultados Post Test Grupo experimental

Figura 17

Alegría empática Post Test Grupo Experimental



Nota: Resultados Post Test Grupo experimental

En la tabla 22 y figura 17 podemos observar el cambio en cuanto a resultados con una empatía extremadamente baja de 12,12% y alumnos con empatía media de 30,30%.

Tabla 23*Prueba de Normalidad*

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|----|-------|
| | Estadístico | gl | Sig. |
| Pre_Variable | 0,131 | 64 | 0,008 |
| Pre_D1_Adopcion_de_Pespectivas | 0,125 | 64 | 0,014 |
| Pre_D2_Comprension_Emocional | 0,122 | 64 | 0,02 |
| Pre_D3_Estres_Empatico | 0,127 | 64 | 0,012 |
| Pre_D4_Alegria_Empatica | 0,161 | 64 | <,001 |
| Post_Variable | 0,148 | 64 | 0,001 |
| Post_D1_Adopcion_de_las_Perspectivas | 0,129 | 64 | 0,01 |
| Post_D2_Comprension_Emocional | 0,129 | 64 | 0,01 |
| Post_D3_Estres_Empatico | 0,119 | 64 | 0,024 |
| Post_D4_Alegria_Empatica | 0,174 | 64 | <,001 |

La prueba de normalidad se calculó con la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov Smirnov por tratarse de una muestra superior a 30 sujetos. Respecto a la distribución de los datos corresponde a no normal, por lo tanto, se utilizó la estadística no paramétrica para cada uno de los grupos independientes, en este caso la U de Mann Whitney.

Regla de decisión

Si sig.>05; se acepta H₀

Si sig<05; se rechaza la H₀

Análisis inferencial

Prueba de la hipótesis general

H₀. La aplicación de juegos cooperativos no fortalece la empatía en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022.

H_i. La aplicación de juegos cooperativos fortalece la empatía en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022.

Tabla 24

Análisis de Variable

| | | Empatía | | |
|--------------|--------------------|---------|----------------|----------------|
| | Grupos | N | Rango promedio | Suma de rangos |
| Pre_Variable | Grupo Control | 31 | 32,73 | 1014,50 |
| | Grupo Experimental | 33 | 32,29 | 1065,50 |
| | Total | 64 | | |

Nota: pre test del grupo de control y grupo experimental

La tabla 24 muestra el rango promedio de 31,73 para grupo control y 32,29 para el grupo experimental, en el pre test de estudio, evidenciándose que no existen diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental, ya que se encuentran en el mismo nivel.

Tabla 25

Significancia

| Empatía | |
|------------------------|--------------|
| | Pre_Variable |
| U de Mann-Whitney | 504,500 |
| W de Wilcoxon | 1065,500 |
| Z | -,094 |
| Sig. asin. (bilateral) | ,925 |

Nota: Variable de agrupación: Grupo control y experimental pre test

Respecto a los resultados de la tabla N° 25 prueba inferencial del pre test correspondientes al grupo de control y grupo experimental, se puede estimar una Significación bilateral de 0,925.

Tabla 26*Análisis de Variable*

| | | Empatía | | |
|---------------|--------------------|---------|----------------|----------------|
| | Grupo | N | Rango promedio | Suma de rangos |
| Post_Variable | Grupo Control | 31 | 28,47 | 882,50 |
| | Grupo Experimental | 33 | 36,29 | 1197,50 |
| Total | | 64 | | |

Nota: Post test del grupo de control y grupo experimental

La tabla 22 demuestra que luego de la aplicación de juegos cooperativos se obtuvo un rango promedio de 28,47 para el grupo control y de 36,29 para el grupo experimental, con una diferencia de 7,82 entre los dos grupos.

Tabla 27*Significancia*

| | Pre_Variabl e | Post_Variabl e |
|------------------------|------------------|-------------------|
| U de Mann-Whitney | 504,500 | 386,500 |
| W de Wilcoxon | 1065,500 | 882,500 |
| Z | -,094 | -1,682 |
| Sig. asin. (bilateral) | ,925 | ,093 |

a. Variable de agrupación: Grupo

Respecto a los resultados expuestos en la tabla 23 donde se refleja una significancia de ,925 en el pre test y una de ,093 en el post test, se rechaza la hipótesis nula, la aplicación de juegos cooperativos no fortalece la empatía en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022 y se acepta la hipótesis propuesta.

Prueba de la hipótesis específica 1

H₀: La aplicación de juegos cooperativos no fortalece la adopción de las perspectivas en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022.

H_i: La aplicación de juegos cooperativos fortalece la adopción de las perspectivas en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022.

Regla de decisión

Si sig.>05; se acepta H₀

Si sig<05; se rechaza la H₀

Tabla 28

Adopción de las perspectivas

| | Grupo | N | Rango promedio | Suma de rangos |
|--|----------------------|----|----------------|----------------|
| Pre_D1_Adopción_ de_Pespectivas | Grupo Control | 31 | 32,37 | 1003,50 |
| | Grupo Experimento | 33 | 32,62 | 1076,50 |
| | Total | 64 | | |
| Post_D1_Adopción _de_las_Perspectivas | Grupo Control | 31 | 28,58 | 886,00 |
| | Grupo Experimento | 33 | 36,18 | 1194,00 |
| | Total | 64 | | |

Nota. Pres y Post test Adopción de las perspectivas

Como podemos observar en la tabla 24 en la dimensión adopción de las perspectivas en el pre test se evidencia un rango promedio similar entre el grupo de control y grupo experimental entre 32,37 y 32,62 respectivamente, sin embargo, después de la aplicación de juegos cooperativos en el post test se obtiene un 28,58 en el grupo de control mientras que en el de grupo experimental un 36,18.

Tabla 29*Significancia Adopción de las perspectivas*

| | Pre_D1_Adopc ion_de_Perspe ctivas | Post_D1_Adop cion_de_las_P erspectivas |
|------------------------|---|--|
| U de Mann-Whitney | 507,500 | 390,000 |
| W de Wilcoxon | 1003,500 | 886,000 |
| Z | -,054 | -1,641 |
| Sig. asin. (bilateral) | ,957 | ,101 |

a. Variable de agrupación: Grupo

Nota. Prueba inferencial Pre test y Post test Adopción de las perspectivas

Respecto a los resultados de la tabla 25 los datos obtenidos se obtuvo una significancia de ,957 en el pre test y una significancia de ,101 en el post test, lo que indujo a rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la aplicación de juegos cooperativos fortalece la adopción de las perspectivas en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022.

Prueba de la hipótesis específica 2

H₀: La aplicación de juegos cooperativos no fortalece la comprensión emocional en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022.

H_i: La aplicación de juegos cooperativos fortalece la comprensión emocional en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022.

Regla de decisión

Si sig.>05; se acepta H₀

Si sig<05; se rechaza la H₀

Tabla 30

Comprensión emocional

| | Grupo | N | Rango promedio | Suma de rangos |
|-------------------------------|--------------------|----|----------------|----------------|
| Pre_D2_Comprensión_Emocional | Grupo Control | 31 | 31,63 | 980,50 |
| | Grupo Experimental | 33 | 33,32 | 1099,50 |
| | Total | 64 | | |
| Post_D2_Comprensión_Emocional | Grupo Control | 31 | 30,52 | 946,00 |
| | Grupo Experimental | 33 | 34,36 | 1134,00 |
| | Total | 64 | | |

Nota: Pre test y Post test comprensión emocional

Los valores obtenidos en la tabla 26 demuestran la dimensión de la comprensión emocional entre los grupos estudiados, de la misma manera obtenemos un rango promedio en el pre test similar de 31,63 y 33,63 entre el grupo de control y el experimental, y una diferencia mínima en el Post Test de 4,12 entre los grupos estudiados, el grupo de control se sitúa en 30,52 y el grupo experimental en 34,56.

Tabla 31*Significancia Comprensión emocional*

| | Pre_D2_Comp rension_Emoci onal | Post_D2_Comp prension_Emo cional |
|------------------------|--------------------------------------|--|
| U de Mann-Whitney | 484,500 | 450,000 |
| W de Wilcoxon | 980,500 | 946,000 |
| Z | -,365 | -,832 |
| Sig. asin. (bilateral) | ,715 | ,405 |

a. Variable de agrupación: Grupo

Nota. Prueba inferencial Pre test y Post test Comprensión emocional

Como se observa en la tabla 27 en el pre test se obtiene una significancia de ,715 y en el post test una significancia de 4,05, respecto a los resultados se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la aplicación de juegos cooperativos fortalece la comprensión emocional en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022.

Prueba de la hipótesis específica 3

H₀: La aplicación de juegos cooperativos no fortalece el estrés empático en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022.

H_i: La aplicación de juegos cooperativos fortalece el estrés empático en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022.

Regla de decisión

Si sig.>05; se acepta H₀

Si sig<05; se rechaza la H₀

Tabla 32

Pre test y Post test Estrés empático

| | Grupo | N | Rango promedio | Suma de rangos |
|-------------------------|-------------------|----------|-----------------------|-----------------------|
| Pre_D3_Estres_Empatico | Grupo Control | 31 | 33,44 | 1036,50 |
| | Grupo Experimento | 33 | 31,62 | 1043,50 |
| | Total | 64 | | |
| Post_D3_Estres_Empatico | Grupo Control | 31 | 28,44 | 881,50 |
| | Grupo Experimento | 33 | 36,32 | 1198,50 |
| | Total | 64 | | |

En la tabla 28 se puede evidenciar el rango de promedio en el pre test entre los grupos de control y experimental, con diferencias que no tienen relevancia, debido a que se mantienen en el mismo margen, sin embargo, como se demuestra en el post test de la dimensión de estrés empático se puede observar similar mientras que en el post test tenemos una diferencia considerable entre 28,44 y 36,32 respectivamente.

Tabla 33*Significancia Estrés Empático*

| | Pre_D3_Estr es_Empatic o | Post_D3_Es tres_Empáti co |
|---------------------------|--------------------------------|---------------------------------|
| U de Mann- Whitney | 482,500 | 385,500 |
| W de Wilcoxon | 1043,500 | 881,500 |
| Z | -,392 | -1,704 |
| Sig. asin. (bilateral) | ,695 | ,088 |

a. Variable de agrupación: Grupo

Nota: Prueba inferencial Pre test y Post test Estrés Empático

Respecto a los resultados de la tabla 29 se observa una significancia de ,695 en el pre test y una significancia de 0,88 por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la aplicación de juegos cooperativos fortalece el estrés empático en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022.

Prueba de la hipótesis específica 4

H₀: La aplicación de juegos cooperativos no fortalece la alegría empática en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022.

H_i: La aplicación de juegos cooperativos fortalece la fortalece la alegría empática en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022

Regla de decisión

Si sig.>05; se acepta H₀

Si sig<05; se rechaza la H₀

Tabla 34

Prueba inferencial Pre test y Post test Alegría Empática

| | Grupo | N | Rango promedio | Suma de rangos |
|------------------------------|----------------------|----|----------------|----------------|
| Pre_D4_Alegría_Emp atica | Grupo Control | 31 | 32,95 | 1021,50 |
| | Grupo Experimento | 33 | 32,08 | 1058,50 |
| | Total | 64 | | |
| Post_D4_Alegría_Em patica | Grupo Control | 31 | 31,02 | 961,50 |
| | Grupo Experimento | 33 | 33,89 | 1118,50 |
| | Total | 64 | | |

Como se muestra en la tabla 30 para el caso de la dimensión de la alegría empática, no se evidenció cambios significativos en los estudiantes entre la pre y post prueba, entre los grupos de control y experimental, debido a que los valores del rango promedio se mantienen en el mismo nivel.

Tabla 35

Prueba inferencial Pre test y Post test dimensión 4 Alegría Empática

| | Pre_D4_Ale gria_Empati ca | Post_D4_AI egria_Empat ica |
|---------------------------|---------------------------------|----------------------------------|
| U de Mann- Whitney | 497,500 | 465,500 |
| W de Wilcoxon | 1058,500 | 961,500 |
| Z | -,190 | -,625 |
| Sig. asin. (bilateral) | ,849 | ,532 |

a. Variable de agrupación: Grupo

Respecto a los resultados de la tabla 31 se obtiene un ,849 en el pre del grupo experimental y un ,532 para ello se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la aplicación de juegos cooperativos fortalece la alegría empática, en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022.

V. DISCUSIÓN

A continuación se presenta la discusión de los resultados considerando el marco teórico de la variable interés (empatía) y la variable juegos cooperativos, resultados que estuvieron enmarcados en los objetivos planteados, de acuerdo con la validación y la confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos, los mismos que fueron aplicados en dos etapas de pre test y post test y en dos grupos (Grupo experimental y grupo control), para ello se realizó la comparación de la literatura científica que respalda esta investigación a nivel nacional e internacional para poder proporcionar la relación entre las variables de estudio, así como también se citó el aporte del autor base de esta investigación.

Los resultados relacionados con el objetivo general determinar la efectividad en la aplicación de juegos cooperativos para el fortalecimiento de la empatía en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta, 2022 presentan un nivel regular de empatía baja y extremadamente baja y que luego de la aplicación de los juegos cooperativos los niveles de empatía en los estudiantes tienen a aumentarse a los niveles de medio y alto, respecto a los resultados expuestos relacionados con el objetivo general se refleja una significancia bilateral de ,925 en el pre test y una de ,093 en el post test, de acuerdo con la regla de decisión indica que a una sig $<0,05$ se rechaza la hipótesis nula la aplicación de juegos cooperativos no fortalece empatía en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022, Este trabajo guarda relación con los resultados del trabajo de investigación realizado en España por Najanrí, et al., (2021), quienes expresan que luego de la aplicación de juegos cooperativos el escenario es positivo y se genera vínculos importantes para los niños de la comunidad educativa estudiada, además que las distintas clases de juegos que se consideran son propuestas para disminuir la agresividad y violencia. Luego del tratamiento de los estudiantes se observó una diferencia significativa en la escala de la perspectiva ($p < 0,03$) entre el grupo de control y el grupo experimental. La puntuación media obtenida en la prueba de grupo experimental fue de 22,63% ($de=2,87$) mientras que el grupo de control en la prueba obtuvo una puntuación media de 19,72.

Como se demuestra en los estudios expuestos los juegos cooperativos pretende la disminución de la agresividad y violencia en las aulas a través del desarrollo

de habilidades sociales en las que tomamos a la empatía como principal debido a que esta promueve sensibilización, comunicación, solidaridad y cooperación en los educandos estos comportamientos enriquecen no solo a los estudiantes si ni a quienes los rodean, respecto al tema se refuerza con el aporte de Gómez (2020), en su trabajo realizado en la ciudad de Ambato, concluye que el juego cooperativo tocar azul influye en el desarrollo de la empatía y ayuda a los niños y niñas a relacionarse en un ambiente armónico y al mismo tiempo fomenta el desarrollo de la empatía en los demás. Los resultados de esta investigación fueron los siguientes: el grupo experimental obtuvo una significancia de ($,000$) en la pre prueba, mientras que en la post prueba se obtuvo una significancia de $3,70$ aprobándose así la hipótesis planteada por el autor sobre si existe relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños de 5 años.

Piaget, J. (1959) ,por su parte destacaba que el juego orientaba al niño de lo conocido a lo desconocido, de lo incomprensible a lo comprensible para él, el juego era la expresión de un pensamiento nuevo a un débil que se fortalecería mediante acciones o vínculos del niño en el entorno. Respecto al objetivo específico determinar la efectividad de la aplicación de juegos cooperativos para el fortalecimiento de la adopción de las perspectivas en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022, y la planteación de su hipótesis específica los resultados obtenidos en e post test del grupo de control fue de $,957$ en el pre test y una significancia de $,101$ en el post test, lo que indujo a rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la aplicación de juegos cooperativos fortalece la adopción de las perspectivas en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022, haciendo referencia a la dimensión adopción de las perspectivas los resultados en el post test implican que no son flexibles los pensamientos de los estudiantes y que los mismos no comprenden los estados emocionales de sus compañeros respecto al ponerse en el lugar del otro sin embargo, después de la aplicación de juegos cooperativos en el post test se refleja que se promueve la empatía en los estudiantes y a la vez su participación, respecto al tema Garaibordobil y Maganto (2021) manifiestan acerca de diferentes programas de juegos cooperativos que fortalecen el comportamiento social y estimulan la comunicación entre los integrantes de su grupo estos a su vez permiten que interactúen y participen cumpliendo sus metas y ayudándose de manera positiva.

Respecto a los resultados de su investigación, los autores pudieron aportar que en los estudiantes de nivel superior existía un nivel de empatía relativamente bajo, demostrando que este problema no solo se encuentra en la educación básica sino también en la superior y de allí la importancia de que los estudiantes adopten las perspectivas con respecto a la empatía cognitiva.

Además, podemos tomar el aporte de Ordóñez (2020), quien demostró que los juegos son una estrategia adecuada para potenciar aún más las habilidades sociales en la convivencia escolar, ya que estos se presentan como una posibilidad diferente de sentir felicidad y hacer sentir feliz a tus pares.

De acuerdo con el objetivo específico: determinar la efectividad en la aplicación de juegos cooperativos para el fortalecimiento de la comprensión emocional en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022, en el pre test se obtiene una significancia de ,715 y en el post test una significancia de 4,05, respecto a los resultados se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la aplicación de juegos cooperativos fortalece la comprensión emocional en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022, donde los estudiantes no mostraron habilidades de comunicación y son indiferentes ante emociones positivas o negativas de los demás, respecto al tema (Giraldo, 2020) asegura que los juegos cooperativos mejoran el estado de ánimo y que los casos eran afirmados por los estudiantes, quienes mostraban cambio después de su ejecución además de reflejar el interés por el sentir de los demás.

Los resultados de Pérez y Martínez (2020), evidenciaron que el los perfiles de adopción de las perspectivas y Comprensión emocional 44 estudiantes dieron puntuaciones medias que estuvieron con una significancia de ,04228, en conclusión de acuerdo con los resultados los juegos fomentan la resolución de conflictos, permite el desarrollo de habilidades lo que induce al logro de estrategias cognitivas, cooperando entre sí, por lo que menciona que es importante que estos juegos sean realizados en edad temprana y que es de preferencia sea en la básica y no se siga rutinas escolares si no que se cambie el modelo de aprendizaje.

Para el objetivo específico, determinar la efectividad en la aplicación de juegos cooperativos para el fortalecimiento del estrés empático en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022 se obtuvo una significancia de ,695 en el pre test y una significancia de 0,88, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la aplicación de juegos cooperativos fortalece el estrés empático en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022, para el comportamiento emocional de los estudiantes se evidencio en el pre test que los alumnos no son conmovidos fácilmente ante la situaciones de sus compañeros, presentan poca emotividad y relaciones distantes. Para ello citamos el aporte de Gómez (2020), el mismo que expresa lo siguiente: el desarrollo de habilidades sociales era creciente y favorable, pero con la aplicación de su propuesta, se detectó una disminución en la ansiedad de los alumnos, así como también, el logro de comportamientos menos agresivos.

Los resultados que se obtuvieron en esta dimensión coinciden con la investigación de (Tello Chávez, 2020) en los que el 48% de los estudiantes demostraron cambios en actitudes y cambios en relaciones personales con sus compañeros después de que disfrutaron de una serie de juegos y en esta actividad aprendieron a compartir y cooperar.

Finalmente, para el objetivo específico, determinar la efectividad en la aplicación de juegos cooperativos para el fortalecimiento de la alegría empática en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022, respecto a los resultados se obtuvo un ,849 en el pre del grupo experimental y un ,532 para ello se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, la aplicación de juegos cooperativos fortalece la alegría empática en los estudiantes de quinto grado de una institución educativa, Manta 2022, los estudiantes al compartir sus emociones mostraron indiferencia ante las situaciones positivas que les suceden a sus compañeros lo anterior ha sido comprobado a través de otros autores como Torres (2018) quien demostró que a mayor nivel de calidad de juego, existe mayor nivel de socialización en los niños, sosteniendo que el juego infantil favorece el desarrollo social, emocional y cognitivo.

Se expone los resultados estadísticos de Bueno y Muñoz (2020), reflejaron una significancia de conducta prosocial de 0,678 que para este estudio se rechaza la hipótesis nula y se dio por aceptada que el juego como estrategia es importante para el desarrollo del razonamiento lógico matemático, siendo esto una herramienta que ayudó a los estudiantes al desarrollo de habilidades motrices y a que los valores puedan ser transmitidos, existiendo una comunicación entre el alumnado y los docentes.

A través de la participación en los juegos cooperativos se demostró que a los niños les cuesta entender que para lograr los objetivos del grupo en la realización de un juego es importante la interacción de cada uno de los participantes, el primer escenario que se tendrá al realizar un juego es comentarios burlescos, negatividad y comentarios despectivos entre los participantes pero que ha medida que avanza la temática cada uno de ellos se compromete y toma su rol para poder alcanzar la meta. El autor Rojas (2019), expresa que actualmente el panorama que se vive en las aulas es la competitividad y no se puede decir que sea saludable debido a que no es una actividad sana si no egoísta y que los juegos cooperativos influyen en la recuperación del autoestima ya que este tipo de juegos no excluye a ningún participante en cambio los favorece debido a que todos los participantes se plantean un mismo fin sin que sientan el miedo de perder y que se enfoquen en divertirse.

Piaget (1959) plantea que los niños en esta etapa se encuentran en un período de transición, es decir pasan de una etapa de egocentrismo a una etapa de socialización y reencuentro.

De acuerdo con los aportes que se han citado y los resultados de esta investigación este estudio aporta evidencias sobre la importancia de la adopción de las perspectivas, comprensión emocional, estrés empático y alegría empática respecto a la empatía cognitiva y afectiva, debido a que se evidenció cambios significativos en los comportamientos y actitudes de los estudiantes.

Conforme los resultados se ha evidenciado que las dimensiones que tienen mayor afectación en cuanto a la empatía son el estrés empático y la alegría empática que se concluyen en que mantenían diferencias interpersonales y una gran distancia emocional.

VI. CONCLUSIONES

1. Respecto a los resultados objetivos en la empatía del grupo experimental antes de aplicar los juegos educativos, se obtuvo una significancia de ,925 en el pre test y una de ,093 en el post test, confirmando que el programa de aplicación de juegos educativos si es efectivo en cuanto a la relación con el mejoramiento de la empatía en los estudiantes.
2. Conforme la significancia bilateral obtenida de, 957 en el pre test y una significancia de ,101 en el post test, de la dimensión adopción de las perspectivas, se puede establecer que los juegos cooperativos son estrategias para la adopción de perspectivas que se pueden utilizar.
3. De acuerdo con los resultados de una significancia de ,715 y en el post test de 4,05 se determina que los juegos grupales contribuyen al fortalecimiento de la comprensión emocional de los estudiantes y que ellos se pongan en lugar del otro.
4. Con los resultados obtenidos de la dimensión 3 estrés empático con una significancia de ,695 en el pre test y 0,88 se determina que en los grupos de juego se recuperan actitudes de compromiso y colaboración.
5. Con una significancia de ,849 en el pre del grupo experimental y un ,532 en la dimensión alegría empática refleja que los juegos cooperativos ayudan a la sensibilidad de los estudiantes.

VII. RECOMENDACIONES

1. Al director de la Institución a ejecutar capacitaciones o talleres en cuanto a métodos, y experiencias pedagógicas para la inclusión de los juegos cooperativos en las actividades curriculares, para estimular la adopción de perspectivas por parte del alumnado.
2. A los docentes adecuar o incluir el programa de juegos cooperativos de confianza, para conocerse y de comunicación en la malla de estudio de los estudiantes y horas pedagógicas como herramienta para fortalecer la empatía en los estudiantes.
3. A los padres de familia que desde casa desarrollen actividades de juegos cooperativos a fin de fortalecer la empatía en sus hijos.
4. A los docentes fortalecer la participación de los estudiantes con estímulos que permitan el proceso de socialización, lo que contribuye al fortalecimiento de la comprensión emocional.
5. A los docentes seguir investigando los efectos de la práctica de juegos cooperativos, así como también nuevas formas de desarrollar la empatía.

REFERENCIAS

- Hernández Perdomo, Jorge Eliécer; López Leal, Ruth Stella; Caro, Orlando. (2018). Desarrollo de la empatía para mejorar el ambiente escolar. *Educación y Ciencia*, 217-244. doi:<https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2018.21.e9407>
- Trucco, D., & Inostroza, P. (2017). Las violencias en el espacio escolar. *Child Poverty, Inequality and Citizenship Initiative in Latin America and the Caribbean*.
- Chopik, W. J. (2019). Differences in Empathic Concern and Perspective Taking Across 63 Countries. *Journal of Cross-Cultural Psychology*.
- Gago Galvagno, L. G. (14 de 2022 de 2018). *Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía*. doi:DOI: <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2018.14.426>
- Ordoñez Bastidas, S. V. (2020). *Las Rondas y Juegos Tradicionales como estrategia para mejorar la Convivencia Escolar en el Valle del Cauca*. Obtenido de https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33499/Svordonez_b.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Ruiz Ordóñez, Y. (2020). *Empatía y prosocialidad: proyectos de aprendizaje-servicio en psicología social*. Valencia. doi:<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2020.n1.v2.1861>
- Nanjarí Miranda, R., Cataldo Guerra, M., Celedón Briones, N., & Vital Tapia, M. (2021). El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: una revisión. *Foro Educativo*, e133-156. doi:10.29344/07180772.37.2892
- Gómez Fajardo, E. E. (2020). *Juego cooperativo tocar azul en el desarrollo de la empatía en los niños y niñas de 4 y 5 años del paralelo "A" Jornada matutina Unidad Educativa Mario Cobo Marona*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. doi:file:///C:/Users/User/Downloads/Eliana%20Elizabeth%20G%C3%B3mez%20Fajardo%201804564902.pdf
- Goyes Acaro, F. O., & Vilatuña Catagña, I. E. (2019). *Juegos cooperativos y su relación con la inteligencia emocional en el Departamento de Actividad Física*. Quito: UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19397>
- Bueno Cabrera, J. K., & Muñoz Coro, J. I. (2020). *El juego como estrategia para el razonamiento lógico matemático*. Azogues: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN. Obtenido de

http://201.159.222.12:8080/bitstream/123456789/1822/1/TIC19EB-Bueno_Mu%c3%b1oz.pdf

- Tello Chávez, M. d. (2020). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de educación Inicial "Carmen García de Toro "Guayaquil – Ecuador*. Guayaquil: Universidad César Vallejo . Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51594/Tello_CMDP%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Garaigordobil, M., & Maganto, C. (2021). Empatía y resolución de conflictos durante la infancia y la adolescencia. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 43(2).
- Moya, L., & Buelga, S. (2018). La empatía: entenderla para entender a los demás. *Pensamiento Psicológico*. . *Plataforma Actual*, 47.
- Muñoz Gascón, A. (2021). La empatía y la nueva mujer en "Mephisto Roman einer Karriere". Futhark. *Revista De Investigación Y Cultura*, 10.
- Carpena, A. (2018). *La empatía es posible*. España: Desclée de Brouwer.
- Oliva, A. A. (2018). *Instrumentos para la evaluación de la salud mental y el desarrollo positivo adolescente y los activos que lo promueven*. Sevilla: Consejería de Salud de la Junta de Andalucía.
- Villanueva, E. (2019). *Inteligencia Emocional y Conceptos a Fines: Autoestima Sana y Habilidades Sociales*. Malvarrosa: Malvarrosa.
- López, B., Fernández, I., & Márquez, J. (2018). .Empatía: Medidas, teorías y aplicaciones en revisión. *Anales de psicología*, 8-9.
- Rivero, M. (2019). *Empatía, el arte de entender a los demás*. España: ReserchGate.
- García, S., Sánchez, P., & Ferris, A. (2021). Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF. *Retos*(39), 65-70. doi:<https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.78279>
- Manjón, D., & Lucena, M. (2020). Obtenido de Google Académico: <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2762/235.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Fernandez, G. (2020). *Fundamentos teoricos del juego*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L.
- Giraldo, E. (2020). *El juego cooperativo infantil y su metodología*. Málaga: Edit. IC.
- Orliyck, T. (2021). *Libres para cooperar libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.

- Torres, A. (2018). *Desarrollo del niño*. México: Edit. Mc Graw- Hill.
- Rodríguez, E., Moya, M., & Gómez, M. (2020). Importancia de la empatía docente- estudiante como estrategia para el desarrollo académico. *Dominio de las ciencias*, 23-50.
- Rojas, P. (2019). *Juegos cooperativos para el Kin-Ball*. Sevilla, España: Wanceulen.
- Velázquez, C. (2021). *La Pedagogía de Cooperación en Educación Física*. Colombia: Kinesis.
- Cardona, D. (2019). *Efectos de un programa de juegos cooperativos en el estilo*. Sevilla: Torres Editores.
- Piaget, J. (1977). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella.
- Piaget, J. T. (1959). The Language and Thought of the Child. *Routledge & Kegan Paul*, 31-42.
- Fuentes, D., Toscano, A., Espinoza, E., Díaz, J., & Díaz, L. (2020). *Metodología de la investigación: conceptos, herramientas y ejercicios prácticos en las ciencias administrativas y contables*. Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.
- Galtung, J. (2019). Teoría de los conflictos. *Revista Paz y Conflictos*.
- Hoffman, M. L. (2019). Sex differences in empathy and related behaviours. *Psychological Bulletin*, 84, 712-72.
- Davis, M. (2020). A multidimensional approach to individual differences in empathy. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology*, 125-130.
- Cascón, P. (2017). *La alternativa del juego, juegos y dinámicas de educación para la paz*. Catarata, Madrid: Educación para la paz.
- Castillo, R. F. (2018). El Juego Cooperativo Como Herramienta De Aprendizaje. *Revista de Educación Física*, 50-67.
- Dyson, B. (2021). Cooperative learning in an Elementary Physical Education program. *Journal of Teaching in Physical Education*, 20(3), 264-281.
- Velázquez, C. (2022). La pedagogía de la cooperación en Educación Física. *Valladolid: La peonza*, 10-20.
- Levin, J., & Jack, W. (2017). *Fundamento de la estadística en la investigación social*. Bogotá - Colombia: Alfa Omega.

Martínez, V., & Pérez, O. (2020). La Empatía en la Educación: Estudio de una muestra de alumnos universitarios. *Revista electrónica de Psicología Íztacala*, 28-45.

Valdés, J. (2020). Empatía docente y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes del Nivel Secundario. *Universidad Abierta para Adultos, República Dominicana*, 2636-2163.

ANEXOS

Anexo Tabla de Operacionalización Variable dependiente

| VARIABLES | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DEFINICIÓN OPERACIONAL | DIMENSIONES | INDICADORES | ITEMS | ESCALA DE MEDICIÓN | NIVEL DE MEDICIÓN |
|-----------|---|---|----------------------------|---|---|---|---|
| Empatía | De acuerdo con los aportes de López, Fernández y Abad (2018) "Es la habilidad que nos permite saber cómo se sienten las otras personas, que es lo que están pensando, comprender las intenciones de los otros, predecir sus comportamientos y entender sus emociones". (págs 8 y 9) | La medición de la empatía será de forma ordinal con niveles de medición que estarán entre lo desfavorable a lo muy favorable. | Adopción de la perspectiva | -Reconocimiento de errores -Comunicación fluida | 1. ¿Demuestra una actitud positiva con sus compañeros cuando pierden algún juego? 2. ¿Colaboras con tus compañeros en la realización propias del juego cuando tienen dificultades? 3. ¿Tratas de forma amistosa a tus compañeros aun cuando no los conoces? 4. ¿Transmites confianza a tus compañeros, con ideas motivadoras para culminar el juego? | Nunca: 1 A veces: 2 Indiferente: 3 Casi siempre: 4 Siempre: 5 | 1-4 Empatía extremadamente baja) 5-8 (Empatía baja) 9-12 (Empatía media) 13-16 (Empatía alta) 17-20 (Empatía extremadamente alta) |
| | | | Comprensión emocional | -Evaluación de comportamientos -Interés por los sentimientos del otro | 5. ¿Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego? 6. ¿Ayudas a tus compañeros a realizar actividades propias del juego? 7. ¿Aceptas las críticas de tus compañeros para mejorar tu actuación? 8. ¿Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego? | Nunca: 1 A veces: 2 Indiferente: 3 Casi siempre: 4 Siempre: 5 | 1-4 Empatía extremadamente baja) 5-8 (Empatía baja) 9-12 (Empatía media) 13-16 (Empatía alta) 17-20 (Empatía extremadamente alta) |
| | | | Estrés empático | -Interés por los sentimientos del otro -Animación a superar las dificultades | 9. ¿Ayudas a tus compañeros a serenar su enojo si pierden un juego? 10. ¿Reconoce fácilmente cuando algún compañero esta de mal humor? 11. ¿Se le dificulta ver el punto de vista de otras personas? 12. ¿Solicitas a tus compañeros que respeten las reglas del juego? | Nunca: 1 A veces: 2 Indiferente: 3 Casi siempre: 4 Siempre: 5 | 1-4 Empatía extremadamente baja) 5-8 (Empatía baja) 9-12 (Empatía media) 13-16 (Empatía alta) 17-20 (Empatía extremadamente alta) |
| | | | Alegría empática | -Identificación del efecto emocional del otro -Predicción de los comportamientos | 13. ¿Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del grupo? 14. ¿Te contagias de la alegría si a uno de tus compañeros lo felicitan durante el juego? 15. ¿Me siento alegre si los demás se divierten? 16. ¿Me ilusiona ver que un amigo nuevo se encuentra a gusto en nuestro grupo? | Nunca: 1 A veces: 2 Indiferente: 3 Casi siempre: 4 Siempre: 5 | 1-4 Empatía extremadamente baja) 5-8 (Empatía baja) 9-12 (Empatía media) 13-16 (Empatía alta) 17-20 (Empatía extremadamente alta) |

Anexo Instrumentos de recolección de datos de la variable empatía

CUESTIONARIO DE EMPATÍA

Elaborado por Karen Caballero Mendoza

N° DE CÓDIGO DE ALUMNO(A) 7002679268

INSTRUCCIONES

El presente instrumento tiene como finalidad obtener información acerca de las estrategias motivacionales en los estudiantes de quinto grado de una unidad educativa de Manta. Es por ello, que debe leer atentamente cada ítem y seleccione una de las alternativas, la que sea la más apropiada para usted, seleccionando del 1 a 5, que corresponde a su respuesta. Además, debe marcar con un aspa la alternativa elegida. Asimismo, no existen respuestas “correctas” o “incorrectas”, ni respuestas “buenas” o “malas”. Solo se solicita honestidad y sinceridad de acuerdo a su percepción. Finalmente, la respuesta que vierta es totalmente reservada y se guardará confidencialidad y marque todos los ítems.

| NUNCA (1) | CASI NUNCA (2) | INDIFERENTE (3) | CASI SIEMPRE (4) | SIEMPRE (5) |
|--------------|-------------------|--------------------|---------------------|----------------|
|--------------|-------------------|--------------------|---------------------|----------------|

| COMPONENTE 1: ADOPCIÓN PERSPECTIVAS | | | | | | |
|-------------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| N° | ÍTEMS | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 01 | ¿Asume una actitud positiva con sus compañeros cuando pierden algún juego? | | | | | |
| 02 | ¿Ayudas a tus compañeros a realizar actividades propias del juego cuando tienen dificultades? | | | | | |
| 03 | ¿Tratas de forma amistosa a tus compañeros aun cuando no los conoces? | | | | | |
| 04 | Transmites confianza a tus compañeros, con ideas motivadoras para culminar el juego? | | | | | |

| COMPONENTE 2: COMPRENSIÓN EMOCIONAL | | | | | | |
|-------------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| N° | ÍTEMS | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 05 | ¿Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego? | | | | | |
| 06 | ¿Ayudas a tus compañeros a realizar actividades propias del juego? | | | | | |
| 07 | ¿Escuchas las críticas de tus compañeros para mejorar tu actuación? | | | | | |
| 08 | ¿Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego? | | | | | |

| COMPONENTE 3: ESTRÉS EMPÁTICO | | | | | | |
|--------------------------------------|---|----------|----------|----------|----------|----------|
| N° | ÍTEMS | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 09 | ¿Ayudas a tus compañeros a calmar su enojo si pierden un juego? | | | | | |
| 10 | ¿Reconoce fácilmente cuando algún compañero esta de mal humor? | | | | | |
| 11 | ¿Encuentro difícil ver las cosas desde el punto de vista de otras personas? | | | | | |
| 12 | ¿Pides a tus compañeros que respeten las reglas del juego? | | | | | |

| COMPONENTE 4: ALEGRÍA EMPÁTICA | | | | | | |
|---------------------------------------|--|----------|----------|----------|----------|----------|
| N° | ÍTEMS | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 13 | ¿Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del grupo? | | | | | |
| 14 | ¿Sientes alegría si a uno de tus compañeros lo felicitan durante el juego? | | | | | |
| 15 | ¿Me siento bien si los demás se divierten? | | | | | |
| 16 | ¿Me hace ilusión ver que un amigo nuevo se encuentra a gusto en nuestro grupo? | | | | | |

Anexo Instrumentos de recolección de datos de la variable juegos cooperativos

CUESTIONARIO DE JUEGOS COOPERATIVOS

Elaborado por Karen Caballero Mendoza

N° DE CÓDIGO DE ALUMNO(A) 7002679268

OBJETIVO: Recoger información confiable sobre la alicación de juegos cooperativos para fortalecer la empatía en los estudiantes de quinto grado de una Institución Educativa de la ciudad de Manta.

| INICIO (1) | PROCESO (2) | FINAL (3) |
|---------------|----------------|--------------|
|---------------|----------------|--------------|

| GRÁFICO REPRESENTATIVO | | ESCALA | | |
|---------------------------------|---|--------|---|---|
| Nº | ÍTEMS | 1 | 2 | 3 |
| Juegos para conocerse: | | | | |
| 1. | El estudiante realiza la actividad en grupo | | | |
| 2. | El estudiante sigue las instrucciones | | | |
| 3. | El estudiante respeta el turno de sus compañeros | | | |
| 4. | El estudiante mantiene el orden durante el juego | | | |
| Juegos para confianza: | | | | |
| 5. | El estudiante ayuda a algún compañero que tiene limitaciones durante el juego | | | |
| 6. | El estudiante colabora para alcanzar los objetivos del grupo | | | |
| 7. | El estudiante prioriza su éxito personal antes que el éxito del grupo | | | |
| 8. | El estudiante tiene confianza con sus compañeros | | | |
| Juegos para comunicarse: | | | | |
| 9. | El estudiante inicia una conversación | | | |
| 10. | El estudiante comunica ideas a sus compañeros para el logro de sus objetivos | | | |
| 11. | El estudiante busca ayudar a sus compañeros con mensajes claros | | | |
| 12. | El estudiante motiva a sus compañeros para lograr buenos resultados durante el juego. | | | |

Ficha técnica del instrumento de la variable juegos operativos

1. **NOMBRE:** Cuestionario de juegos cooperativos
2. **AUTOR:** Bravo, T. y Valenzuela S.
3. **FECHA:** 2013
4. **OBJETIVO:** Recoger información sobre el comportamiento de los niños en los juegos cooperativos
5. **APLICACIÓN:** Estudiantes de Quinto Grado De Una Institución Educativa, Manta
6. **ADMINISTRACIÓN:** Individual
7. **DURACIÓN:** 30 minutos
8. **TIPO DE ITEMS:** Enunciados
9. **Nº DE ITEMS:** 12
10. **DISTRIBUCIONES:** Dimensiones e indicadores

1.- Juegos para conocerse: 4 ítems

1. El estudiante realiza la actividad en grupo
2. El estudiante sigue las instrucciones
3. El estudiante respeta el turno de sus compañeros
4. El estudiante mantiene el orden durante el juego

2.- Juegos de confianza

5. El estudiante ayuda a algún compañero que tiene limitaciones durante el juego
6. El estudiante colabora para alcanzar los objetivos del grupo
7. El estudiante prioriza su éxito personal antes que el éxito del grupo
8. El estudiante tiene confianza con sus compañeros

3. Juegos de comunicación

9. El estudiante inicia una conversación
10. El estudiante comunica ideas a sus compañeros para el logro de sus objetivos
11. El estudiante busca ayudar a sus compañeros con mensajes claros.
12. El estudiante motiva a sus compañeros para lograr buenos resultados durante el juego.

Ficha técnica del instrumento de la variable empatía

1. **NOMBRE:** Cuestionario de habilidades sociales
2. **AUTOR:** Goldstein A.
3. **FECHA:** 2022
4. **OBJETIVO:** Recoger información sobre la empatía de los niños en los juegos cooperativos
5. **APLICACIÓN:** Estudiantes de Quinto Grado De Una Institución Educativa, Manta
6. **ADMINISTRACIÓN:** Individual
7. **DURACIÓN:** 15 minutos
8. **TIPO DE ITEMS:** Enunciados
9. **Nº DE ITEMS:** 12
10. **DISTRIBUCIONES:** Dimensiones e indicadores

DIMENSIÓN 1 ADOPCIÓN DE LAS PERSPECTIVAS

1. ¿Demuestra una actitud positiva con sus compañeros cuando pierden algún juego?
2. ¿Colaboras con tus compañeros en la realización propias del juego cuando tienen dificultades?
3. ¿Tratas de forma amistosa a tus compañeros aun cuando no los conoces?
4. Transmites confianza a tus compañeros, con ideas motivadoras para culminar el juego?

DIMENSIÓN 2 COMPRENSIÓN EMOCIONAL

5. ¿Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego?
6. ¿Ayudas a tus compañeros a realizar actividades propias del juego?
7. ¿Aceptas las críticas de tus compañeros para mejorar tu actuación?
8. ¿Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego?

DIMENSIÓN 3 ESTRÉS EMPÁTICO

9. ¿Ayudas a tus compañeros a serenar su enojo si pierden un juego?
10. ¿Se le dificulta ver el punto de vista de otras personas?
11. ¿Encuentro difícil ver las cosas desde el punto de vista de otras personas?
12. ¿Solicitas a tus compañeros que respeten las reglas del juego?

DIMENSIÓN 4 ALEGRÍA EMPÁTICA

13. ¿Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del grupo?
14. ¿Te contagias de la alegría si a uno de tus compañeros lo felicitan durante el juego?
15. ¿Me siento alegre si los demás se divierten?
16. ¿Me hace ilusión ver que un amigo nuevo se encuentra a gusto en nuestro grupo?

Anexo validez de los instrumentos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE EMPATÍA EN LOS ESTUDIANTES

| N° | DIMENSIONES /ITEMS | PERTENENCIA (1) | | RELEVANCIA (2) | | CLARIDAD (3) | | OBSERVACIONES |
|---|---|-----------------|----|----------------|----|--------------|----|---------------|
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Dimensión: ADOPCIÓN PERSPECTIVAS | | | | | | | | |
| 1. | ¿Demuestra una actitud positiva con sus compañeros cuando pierden algún juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 2. | ¿Colaboras con tus compañeros en la realización propias del juego cuando tienen dificultades? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 3. | ¿Tratas de forma amistosa a tus compañeros aun cuando no los conoces? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 4. | Transmites confianza a tus compañeros, con ideas motivadoras para culminar el juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: COMPRENSIÓN EMOCIONAL | | | | | | | | |
| 5. | ¿Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 6. | ¿Ayudas a tus compañeros a realizar actividades propias del juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 7. | ¿Aceptas las críticas de tus compañeros para mejorar tu actuación? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 8. | ¿Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: ESTRÉS EMPÁTICO | | | | | | | | |
| 9. | ¿Ayudas a tus compañeros a serenar su enojo si pierden un juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 10. | ¿Se le dificulta ver el punto de vista de otras personas? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 11. | ¿Encuentro difícil ver las cosas desde el punto de vista de otras personas? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 12. | ¿Solicitas a tus compañeros que respeten las reglas del juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: ALEGRÍA EMPÁTICA | | | | | | | | |
| 13. | ¿Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del grupo? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 14. | ¿Te contagias de la alegría si a uno de tus compañeros lo felicitan durante el juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 15. | ¿Me siento alegre si los demás se divierten? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 16. | ¿Me ilusiona ver que un amigo nuevo se encuentra a gusto en nuestro grupo? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): Si hay suficiencia.

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Elvis Tito Ávila Poveda C.I. 1304807868

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: DOCTOR EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA DEL ADOLESCENTE.

30 de junio del 2022.


Dr. / Elvis Tito Ávila Poveda



- (1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado
(2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo
(3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE EMPATÍA EN LOS ESTUDIANTES

| N° | DIMENSIONES /ITEMS | PERTENENCIA (1) | | RELEVANCIA (2) | | CLARIDAD (3) | | OBSERVACIONES |
|---|---|--------------------|----|-------------------|----|-----------------|----|---------------|
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Dimensión: ADOPCIÓN PERSPECTIVAS | | | | | | | | |
| 1. | ¿Demuestra una actitud positiva con sus compañeros cuando pierden algún juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 2. | ¿Colaboras con tus compañeros en la realización propias del juego cuando tienen dificultades? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 3. | ¿Tratas de forma amistosa a tus compañeros aun cuando no los conoces? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 4. | Transmites confianza a tus compañeros, con ideas motivadoras para culminar el juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: COMPRESIÓN EMOCIONAL | | | | | | | | |
| 5. | ¿Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 6. | ¿Ayudas a tus compañeros a realizar actividades propias del juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 7. | ¿Aceptas las críticas de tus compañeros para mejorar tu actuación? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 8. | ¿Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: ESTRÉS EMPÁTICO | | | | | | | | |
| 9. | ¿Ayudas a tus compañeros a serenar su enojo si pierden un juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 10. | ¿Se le dificulta ver el punto de vista de otras personas? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 11. | ¿Encuentro difícil ver las cosas desde el punto de vista de otras personas? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 12. | ¿Solicitas a tus compañeros que respeten las reglas del juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: ALEGRÍA EMPÁTICA | | | | | | | | |
| 13. | ¿Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del grupo? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 14. | ¿Te contagias de la alegría si a uno de tus compañeros lo felicitan durante el juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 15. | ¿Me siento alegre si los demás se divierten? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 16. | ¿Me ilusiona ver que un amigo nuevo se encuentra a gusto en nuestro grupo? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): Si hay suficiencia.

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: María Magdalena Parrales Játiva. C. I. 1710135581

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: MGTR. GERENCIA EDUCATIVA.

30 de junio del 2022.



Mgtr. / María Magdalena Parrales Játiva



- (1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado
 - (2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.
 - (3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
- Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE EMPATÍA EN LOS ESTUDIANTES

| N° | DIMENSIONES /ITEMS | PERTENENCIA (1) | | RELEVANCIA (2) | | CLARIDAD (3) | | OBSERVACIONES |
|---|---|--------------------|----|-------------------|----|-----------------|----|---------------|
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Dimensión: ADOPCIÓN PERSPECTIVAS | | | | | | | | |
| 1. | ¿Demuestra una actitud positiva con sus compañeros cuando pierden algún juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 2. | ¿Colaboras con tus compañeros en la realización propias del juego cuando tienen dificultades? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 3. | ¿Tratas de forma amistosa a tus compañeros aun cuando no los conoces? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 4. | Transmites confianza a tus compañeros, con ideas motivadoras para culminar el juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: COMPRENSIÓN EMOCIONAL | | | | | | | | |
| 5. | ¿Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 6. | ¿Ayudas a tus compañeros a realizar actividades propias del juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 7. | ¿Aceptas las críticas de tus compañeros para mejorar tu actuación? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 8. | ¿Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: ESTRÉS EMPÁTICO | | | | | | | | |
| 9. | ¿Ayudas a tus compañeros a serenar su enojo si pierden un juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 10. | ¿Se le dificulta ver el punto de vista de otras personas? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 11. | ¿Encuentro difícil ver las cosas desde el punto de vista de otras personas? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 12. | ¿Solicitas a tus compañeros que respeten las reglas del juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: ALEGRÍA EMPÁTICA | | | | | | | | |
| 13. | ¿Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del grupo? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 14. | ¿Te contagias de la alegría si a uno de tus compañeros lo felicitan durante el juego? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 15. | ¿Me siento alegre si los demás se divierten? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 16. | ¿Me ilusiona ver que un amigo nuevo se encuentra a gusto en nuestro grupo? | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): Si hay suficiencia.

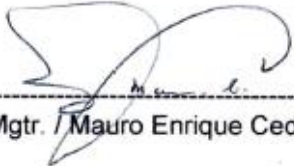
OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Mauro Enrique Cedeño Gavilanes C.I. 1303604076

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: MGTR. GERENCIA EDUCATIVA

30 de junio del 2022.

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
EEA "AMERICANO" MANTA
RECTORADO



Mgtr. Mauro Enrique Cedeño Gavilanes

(1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS COOPERATIVOS

| N° | DIMENSIONES /ITEMS | PERTENENCIA (1) | | RELEVANCIA (2) | | CLARIDAD (3) | | OBSERVACIONES |
|--|---|--------------------|----|-------------------|----|-----------------|----|---------------|
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Dimensión: JUEGOS PARA CONOCERSE | | | | | | | | |
| 1. | El estudiante realiza la actividad en grupo | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 2. | El estudiante sigue las instrucciones | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 3. | El estudiante respeta el turno de sus compañeros | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 4. | El estudiante mantiene el orden durante el juego | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: JUEGOS DE CONFIANZA | | | | | | | | |
| 5. | El estudiante ayuda a algún compañero que tiene limitaciones durante el juego | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 6. | El estudiante colabora para alcanzar los objetivos del grupo | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 7. | El estudiante prioriza su éxito personal antes que el éxito del grupo | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 8. | El estudiante tiene confianza con sus compañeros | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: JUEGOS DE COMUNICACIÓN | | | | | | | | |
| 9. | El estudiante inicia una conversación | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 10. | El estudiante comunica ideas a sus compañeros para el logro de sus objetivos. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 11. | El estudiante busca ayudar a sus compañeros con mensajes claros. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 12. | El estudiante motiva a sus compañeros para lograr buenos resultados durante el juego. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): Si hay suficiencia.

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Elvis Tito Ávila Poveda C.I. 1304807868

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: DOCTOR EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA DEL ADOLESCENTE.

30 de junio del 2022.

Dr. / Elvis Tito Ávila Poveda



- (1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado.
(2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.
(3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS COOPERATIVOS

| Nº | DIMENSIONES /ITEMS | PERTENENCIA (1) | | RELEVANCIA (2) | | CLARIDAD (3) | | OBSERVACIONES |
|--|---|--------------------|----|-------------------|----|-----------------|----|---------------|
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Dimensión: JUEGOS PARA CONOCERSE | | | | | | | | |
| 1. | El estudiante realiza la actividad en grupo | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 2. | El estudiante sigue las instrucciones | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 3. | El estudiante respeta el turno de sus compañeros | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 4. | El estudiante mantiene el orden durante el juego | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: JUEGOS DE CONFIANZA | | | | | | | | |
| 5. | El estudiante ayuda a algún compañero que tiene limitaciones durante el juego | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 6. | El estudiante colabora para alcanzar los objetivos del grupo | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 7. | El estudiante prioriza su éxito personal antes que el éxito del grupo | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 8. | El estudiante tiene confianza con sus compañeros | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: JUEGOS DE COMUNICACIÓN | | | | | | | | |
| 9. | El estudiante inicia una conversación | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 10. | El estudiante comunica ideas a sus compañeros para el logro de sus objetivos. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 11. | El estudiante buscar ayudar a sus compañeros con mensajes claros. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 12. | El estudiante motiva a sus compañeros para lograr buenos resultados durante el juego. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): Si hay suficiencia.

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: María Magdalena Parrales Játiva. C. I. 1710135581

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: MGTR. GERENCIA EDUCATIVA.

30 de junio del 2022.



Mgtr. / María Magdalena Parrales Játiva



- (1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado
 - (2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.
 - (3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
- Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS COOPERATIVOS

| N° | DIMENSIONES /ITEMS | PERTENENCIA (1) | | RELEVANCIA (2) | | CLARIDAD (3) | | OBSERVACIONES |
|--|---|--------------------|----|-------------------|----|-----------------|----|---------------|
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| Dimensión: JUEGOS PARA CONOCERSE | | | | | | | | |
| | 1. El estudiante realiza la actividad en grupo | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | 2. El estudiante sigue las instrucciones | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | 3. El estudiante respeta el turno de sus compañeros | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | 4. El estudiante mantiene el orden durante el juego | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: JUEGOS DE CONFIANZA | | | | | | | | |
| | 5. El estudiante ayuda a algún compañero que tiene limitaciones durante el juego | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | 6. El estudiante colabora para alcanzar los objetivos del grupo | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | 7. El estudiante prioriza su éxito personal antes que el éxito del grupo | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | 8. El estudiante tiene confianza con sus compañeros | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión: JUEGOS DE COMUNICACIÓN | | | | | | | | |
| | 9. El estudiante inicia una conversación | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | 10. El estudiante comunica ideas a sus compañeros para el logro de sus objetivos. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | 11. El estudiante busca ayudar a sus compañeros con mensajes claros. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | 12. El estudiante motiva a sus compañeros para lograr buenos resultados durante el juego. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): Si hay suficiencia.

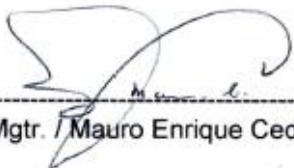
OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Mauro Enrique Cedeño Gavilanes C.I. 1303604076

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: MGTR. GERENCIA EDUCATIVA

30 de junio del 2022.

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
"AMERICANO" MANTA
RECTORADO



Mgtr. Mauro Enrique Cedeño Gavilanes

- (1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado
 - (2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.
 - (3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
- Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Anexo confiabilidad de los instrumentos

Resumen de procesamiento de casos

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Casos | Válido | 27 | 100,0 |
| | Excluido ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 27 | 100,0 |

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

| Alfa de Cronbach | Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados | N de elementos |
|------------------|---|----------------|
| ,865 | ,868 | 16 |

Estadísticas de elemento

| | Media | Desv. estándar | N |
|---|-------|----------------|----|
| ¿Asume una actitud positiva con sus compañeros cuando pierden algún juego? | 2,96 | 1,255 | 27 |
| ¿Ayudas a tus compañeros a realizar actividades propias del juego cuando tienen dificultades? | 3,56 | 1,450 | 27 |

| | | | |
|---|------|-------|----|
| ¿Tratas de forma amistosa a tus compañeros aun cuando no los conoces? | 4,00 | 1,240 | 27 |
| ¿Transmites confianza a tus compañeros, con ideas motivadoras para culminar el juego? | 3,30 | 1,409 | 27 |
| ¿Aprecias las intervenciones de tus compañeros durante el juego? | 3,48 | 1,282 | 27 |
| ¿Ayudas a tus compañeros a realizar actividades propias del juego? | 3,19 | 1,442 | 27 |
| ¿Escuchas las críticas de tus compañeros para mejorar tu actuación? | 3,04 | 1,480 | 27 |
| ¿Muestras empatía hacia los problemas de tus compañeros durante el juego? | 3,52 | 1,252 | 27 |
| ¿Ayudas a tus compañeros a calmar su enojo si pierden un juego? | 3,15 | 1,460 | 27 |

| | | | |
|--|------|-------|----|
| ¿Reconoce fácilmente cuando algún compañero esta de mal humor? | 3,81 | 1,388 | 27 |
| ¿Encuentro difícil ver las cosas desde el punto de vista de otras personas? | 2,96 | 1,581 | 27 |
| ¿Pides a tus compañeros que respeten las reglas del juego? | 3,70 | 1,514 | 27 |
| ¿Felicitas a tus compañeros por el logro de los objetivos del grupo? | 3,85 | 1,433 | 27 |
| ¿Sientes alegría si a uno de tus compañeros lo felicitan durante el juego? | 3,89 | 1,188 | 27 |
| ¿Me siento bien si los demás se divierten? | 3,85 | 1,262 | 27 |
| ¿Me hace ilusión ver que un amigo nuevo se encuentra a gusto en nuestro grupo? | 4,26 | 1,095 | 27 |

Estadísticas de elemento de resumen

| | Media | Mínimo | Máximo | Rango | Máximo / Mínimo | Varianza | N de elementos |
|--------------------------|-------|--------|--------|-------|--------------------|----------|-------------------|
| Medias de elemento | 3,532 | 2,963 | 4,259 | 1,296 | 1,438 | ,161 | 16 |
| Varianzas de elemento | 1,862 | 1,199 | 2,499 | 1,299 | 2,083 | ,131 | 16 |

Estadísticas de escala

| Media | Varianz a | Desv. estándar | N de elementos |
|-------|--------------|-------------------|-------------------|
| 56,52 | 157,259 | 12,540 | 16 |

Anexo solicitud de aplicación de instrumentos

Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Piura, 10 de Junio del 2022

SEÑOR:

ARQ. Luis Suárez Navarro

Director de la Unidad educativa particular "AMERICANO"

ASUNTO : Solicita autorización para realizar Investigación

REFERENCIA : Solicitud del Interesado de fecha: 10 de Junio del 2022

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la Institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente Información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: CABALLERO MENDOZA KAREN MONSERRATE
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología educativa
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la Investigación : "EL JUEGO COOPERATIVO PARA FORTALECER LA EMPATÍA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, MANTA 2022".

Debo señalar que los resultados de la Investigación a realizar benefician al estudiante Investigador como también a la Institución donde se realiza la Investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la Investigación en la Institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe UPG-UCV-Piura

Anexo solicitud de autorización aplicación de instrumentos



UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
"AMERICANO"

Código AMIE: 13H02179

Manta, Junio 14 del 2022


Lcda.
Karen Monserrate Caballero Mendoza
Estudiante Universidad CESAR VALLEJO Filial Plura Perú
Ciudad.-

De mi consideración:

Quien suscribe el presente, tiene a bien autorizar la aplicación de los instrumentos de la investigación titulada "El juego Cooperativo para fortalecer la empatía en los estudiantes de Quinto Grado de una institución educativa, Manta 2022".

Por la atención que se brinde a la presente, anticipo mi agradecimiento.

Atentamente

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
"AMERICANO" MANTA

Arq. **Fernando Suarez Navarro**
Rector.- **RECTORADO**
C.C: 130635156-8
Cel: 0985899748
Correo: lufersuna69@gmail.com

Anexo programa de juegos cooperativos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS

FORTALECE TU EMPATÍA

AUTORA:

Caballero Mendoza, Karen Monserrate

PIURA-PERÙ

202

JUEGOS COOPERATIVOS

A continuación se presenta una selección de diez juegos cooperativos orientados a alumnos de etapa escolar, de ambos sexos y mayores de nueve años de edad, todos los juegos cooperativos presentados se destacan con un nivel de cooperación alto, así como estimulantes del desarrollo de la empatía en los estudiantes.

| NOMBRE | EDAD ORIENTADA | TIEMPO |
|----------------------------------|-----------------------|---------------|
| El nombre con la cuerda. | 9 y 10 años | 30 minutos |
| Correr y tocar. | 9 y 10 años | 30 minutos |
| Fotografía instantánea. | 9 y 10 años | 30 minutos |
| Carreras por parejas. | 9 y 10 años | 30 minutos |
| Carreras de personas ciegas. | 9 y 10 años | 30 minutos |
| Desplazar el cono. | 9 y 10 años | 30 minutos |
| Filo con globo. | 9 y 10 años | 30 minutos |
| Pasar por el aro. | 9 y 10 años | 30 minutos |
| Balón con torre fuera del campo. | 9 y 10 años | 30 minutos |
| Se resbala. | 9 y 10 años | 30 minutos |

SESIÓN N°1

| EL NOMBRE CON LA CUERDA | | | |
|---|---------------|-----------------------|-------------|
| El objetivo del juego es estimular la socialización entre los alumnos, enfatizando en la comunicación y promoviendo la presentación de todos los participantes de una manera lúdica y divertida. | | | |
| Habilidades sociales | Empatía | Edad orientada | 9 y 10 años |
| Materiales | Cuerda o sogá | Tiempo | 30 minutos |
| Reglas y normas del juego cooperativo | | | |
| 1. Cuido mi cuerpo. | | | |
| 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. | | | |
| 3. Respeto el turno de mis compañeros. | | | |
| Orientación pedagógica | | | |
| INICIO | | | |
| Dos alumnos sujetan una cuerda por los lados y la balancean suavemente de un lado a otro sin llegare a girarla totalmente, el resto de alumnos forman una columna y saltan uno a uno la cuerda. | | | |
| PROCESO | | | |
| Cada vez que un alumno salta dice su nombre con voz fuerte y clara, después saltan dos alumnos a la vez agarrados de la mano y diciendo los dos nombres con fuerza. Podemos pedir que los alumnos realicen la actividad agarrándose de las manos y saltando juntos, en grupos de tres, cuatro, cinco o más personas e ir rotando a los alumnos que saltan y sostienen la cuerda. | | | |
| FÍN | | | |
| Todos los estudiantes conversan sus experiencias y perspectivas personales del juego, y sugieren nuevas estrategias para nuevos juegos | | | |

SESIÓN N°2

| CORRER Y TOCAR | | | |
|---|---------|-----------------------|-------------|
| El objetivo del juego es generar mejor comunicación entre los alumnos, formando equipos de juego para incentivar la intervención y la cooperación de todos los participantes. | | | |
| Habilidades sociales | Empatía | Edad orientada | 9 y 10 años |
| Materiales | Ninguno | Tiempo | 30 minutos |
| Reglas y normas del juego cooperativo | | | |
| 1. Cuido mi cuerpo. | | | |
| 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. | | | |
| 3. Respeto el turno de mis compañeros. | | | |
| Orientación pedagógica | | | |
| INICIO | | | |
| Armar grupos de 2 personas | | | |
| PROCESO | | | |
| <p>Los alumnos corren por todo el espacio de trabajo en parejas, agarrados de las manos y sin chocarse, en un momento dado el profesor les pide a todos que toquen:</p> <p>Madera, los alumnos van y tocan algún objeto de madera, siguen corriendo.</p> <p>Azul, los alumnos van y tocan algún objeto de color azul, siguen corriendo.</p> <p>Podemos pedir que los alumnos formen parejas, tríos o cuartetos, siempre agarrados de las manos; también podemos pedirles que toquen el hombro de otra persona, el pie de alguien más, una esquina, etc.</p> | | | |
| FÍN | | | |
| Todos los estudiantes conversan sus experiencias y perspectivas personales del juego, y sugieren nuevas estrategias para nuevos juegos | | | |

SESIÓN N°3

| FOTOGRAFÍA INSTANTÁNEA | | | |
|--|---------|-----------------------|-------------|
| El objetivo del juego es estimular el trabajo en equipo orientando la concentración de los alumnos hacia la priorización del logro a nivel de equipo y no del logro a nivel personal. | | | |
| Habilidades sociales | Empatía | Edad orientada | 9 y 10 años |
| Materiales | Ninguno | Tiempo | 30 minutos |
| Reglas y normas del juego cooperativo | | | |
| 1. Cuido mi cuerpo. | | | |
| 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. | | | |
| 3. Respeto el turno de mis compañeros. | | | |
| Orientación pedagógica | | | |
| INICIO | | | |
| Primero todos los alumnos realizan una carrera de treinta metros | | | |
| PROCESO | | | |
| Después repetimos la carrera indicando que el objetivo es llegar todos al mismo tiempo, para asegurarnos de que así sea cuando el profesor diga "foto" todos se quedarán congelados sobre la línea de llegada como una imagen fotográfica. | | | |
| FÍN | | | |
| Todos los estudiantes conversan sus experiencias y perspectivas personales del juego, y sugieren nuevas estrategias para nuevos juegos | | | |

SESIÓN N°4

| CARRERAS POR PAREJAS | | | |
|--|---------|-----------------------|-------------|
| El objetivo del juego es estimular la empatía en el trabajo en equipo, promoviendo una mejor comprensión, coordinación y socialización para el beneficio colectivo. | | | |
| Habilidades sociales | Empatía | Edad orientada | 9 y 10 años |
| Materiales | Ninguno | Tiempo | 30 minutos |
| Reglas y normas del juego cooperativo | | | |
| 1. Cuido mi cuerpo. | | | |
| 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. | | | |
| 3. Respeto el turno de mis compañeros. | | | |
| Orientación pedagógica | | | |
| INICIO | | | |
| Formamos dos columnas, cada alumno hará pareja con el compañero de alado, cada pareja correrá por un circuito | | | |
| PROCESO | | | |
| Previamente diseñado por el profesor y todas las pajaras deberán estar agarradas de las manos. Repetimos el circuito, pero esta vez los alumnos van corriendo de espaldas o hacia atrás, pegando espalda con espalda y avanzando de forma lateral, o también avanzando una persona hacia adelante y la otra hacia atrás. | | | |
| FÍN | | | |
| Todos los estudiantes conversan sus experiencias y perspectivas personales del juego, y sugieren nuevas estrategias para nuevos juegos | | | |

SESIÓN N°5

| CARRERAS DE PERSONAS CIEGAS | | | |
|--|----------|-----------------------|-------------|
| El objetivo del juego es priorizar el desarrollo de habilidades sociales, estimulando la empatía, la confianza, la cooperación y la comunicación entre los alumnos y sus respectivas parejas. | | | |
| Habilidades sociales | Empatía | Edad orientada | 9 y 10 años |
| Materiales | Pañuelos | Tiempo | 30 minutos |
| Reglas y normas del juego cooperativo | | | |
| 1. Cuido mi cuerpo. | | | |
| 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. | | | |
| 3. Respeto el turno de mis compañeros. | | | |
| Orientación pedagógica | | | |
| INICIO | | | |
| Agrupamos a todos los alumnos en parejas, uno de los alumnos deberá taparse los ojos con un pañuelo y colocar sus manos en los hombros de su pareja | | | |
| PROCESO | | | |
| Cada pareja deberá recorrer un circuito previamente diseñado por el profesor, luego se realiza el intercambio de papeles entre quien dirige y quien sigue. Podemos repetir el recorrido pero sin contacto físico, para lo cual quien dirige deberá ir diciendo el recorrido a su respectiva pareja. | | | |
| FÍN | | | |
| Todos los estudiantes conversan sus experiencias y perspectivas personales del juego, y sugieren nuevas estrategias para nuevos juegos | | | |

SESIÓN N°6

| DESPLAZAR EL CONO | | | |
|---|--------------|-----------------------|-------------|
| El objetivo del juego es reforzar el trabajo en equipo, estimular la cooperación, coordinación, comunicación y socialización en búsqueda del bien común y del éxito en equipo. | | | |
| Habilidades sociales | Empatía | Edad orientada | 9 y 10 años |
| Materiales | Cono y balón | Tiempo | 30 minutos |
| Reglas y normas del juego cooperativo | | | |
| 1. Cuido mi cuerpo. | | | |
| 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. | | | |
| 3. Respeto el turno de mis compañeros. | | | |
| Orientación pedagógica | | | |
| INICIO | | | |
| Preparamos un espacio libre de ocho metros de largo y formamos equipos por parejas. | | | |
| PROCESO | | | |
| Cada pareja deberá ubicar a un alumno en el punto de partida y al otro alumno en el punto de llegada, el objetivo será mover un cono ubicado en el punto de partida hasta el punto de llegada utilizando únicamente un balón el cual lanzará el integrante del punto de partida, el alumno del punto de llegada deberá recibir y devolver el balón a su compañero para que este continúe lanzando el balón al cono. | | | |
| FÍN | | | |
| Todos los estudiantes conversan sus experiencias y perspectivas personales del juego, y sugieren nuevas estrategias para nuevos juegos. | | | |

SESIÓN N°7

| FILA CON GLOBO | | | |
|---|---------------|-----------------------|-------------|
| El objetivo del juego es priorizar el desarrollo de la comprensión, de la comunicación y de la cooperación entre todos los miembros del equipo para poder completar el objetivo en colectivo. | | | |
| Habilidades sociales | Empatía | Edad orientada | 9 y 10 años |
| Materiales | Globos y caja | Tiempo | 30 minutos |
| Reglas y normas del juego cooperativo | | | |
| 1. Cuido mi cuerpo. | | | |
| 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. | | | |
| 3. Respeto el turno de mis compañeros. | | | |
| Orientación pedagógica | | | |
| INICIO | | | |
| Todos los alumnos forman una fila, con una distancia entre cada uno de ellos de dos metros. | | | |
| PROCESO | | | |
| En un extremo de la fila de alumnos habrá una caja con globos inflados, en el otro extremo una caja vacía, el objetivo será pasar los globos de extremo a extremo golpeándolos con cualquier parte del cuerpo pero cada integrante solo podrá tocar cada globo una vez. | | | |
| FÍN | | | |
| Todos los estudiantes conversan sus experiencias y perspectivas personales del juego, y sugieren nuevas estrategias para nuevos juegos. | | | |

SESIÓN N°8

| PASAR POR EL ARO | | | |
|---|-----------------|-----------------------|-------------|
| El objetivo del juego es orientar la concentración de los alumnos de una manera positiva, priorizando el logro individual de los diferentes miembros del equipo, dejando atrás el pensamiento egocéntrico. | | | |
| Habilidades sociales | Empatía | Edad orientada | 9 y 10 años |
| Materiales | Aro de gimnasia | Tiempo | 30 minutos |
| Reglas y normas del juego cooperativo | | | |
| 1. Cuido mi cuerpo. | | | |
| 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. | | | |
| 3. Respeto el turno de mis compañeros. | | | |
| Orientación pedagógica | | | |
| INICIO | | | |
| Situamos a todos los alumnos uno al lado del otro, agarrados de las manos y formando un círculo con un aro de gimnasia en el brazo de uno de ellos | | | |
| PROCESO | | | |
| Cada alumno deberá intentar pasar su cuerpo por el aro sin soltar las manos de sus compañeros, dependiendo de la cantidad de alumnos el profesor pondrá un tiempo límite para que todo el grupo pase el aro de principio a fin. | | | |
| FÍN | | | |
| Todos los estudiantes conversan sus experiencias y perspectivas personales del juego, y sugieren nuevas estrategias para nuevos juegos. | | | |

SESIÓN N°9

| BALÓN CON TORRE FUERA DEL CAMPO | | | |
|--|-------------------------|-----------------------|-------------|
| El objetivo del juego es incentivar la participación de todos los miembros del equipo, priorizando la comunicación, la coordinación y la comprensión entre los miembros para el bien común. | | | |
| Habilidades sociales | Empatía | Edad orientada | 9 y 10 años |
| Materiales | Balón y aro de gimnasia | Tiempo | 30 minutos |
| Reglas y normas del juego cooperativo | | | |
| 1. Cuido mi cuerpo. | | | |
| 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. | | | |
| 3. Respeto el turno de mis compañeros. | | | |
| Orientación pedagógica | | | |
| INICIO | | | |
| Formamos dos equipos posicionados uno frente al otro en un campo deportivo | | | |
| PROCESO | | | |
| <p>Detrás de cada equipo se colocará un jugador del equipo contrario dentro de un aro o círculo trazado en el suelo.</p> <p>Cada equipo deberá hacer circular el balón por el campo hasta hacerlo llegar al compañero que está dentro del aro el cual deberá atraparlo sin salirse de sus límites; cada vez que el jugador coja el balón sumará un punto para su equipo.</p> | | | |
| FÍN | | | |
| Todos los estudiantes conversan sus experiencias y perspectivas personales del juego, y sugieren nuevas estrategias para nuevos juegos. | | | |

SESIÓN N°10

| SE RESBALA | | | |
|--|---------|-----------------------|-------------|
| El objetivo del juego es promover el desarrollo de la cooperación entre los alumnos, dándole énfasis a la comunicación, comprensión y colaboración entre compañeros. | | | |
| Habilidades sociales | Empatía | Edad orientada | 9 y 10 años |
| Materiales | Globos | Tiempo | 30 minutos |
| Reglas y normas del juego cooperativo | | | |
| 1. Cuido mi cuerpo. | | | |
| 2. Cuido el cuerpo de mis compañeros. | | | |
| 3. Respeto el turno de mis compañeros. | | | |
| Orientación pedagógica | | | |
| INICIO | | | |
| Todos los alumnos forman una fila, con una distancia entre cada uno de ellos de un metro. | | | |
| PROCESO | | | |
| En un extremo de la fila de alumnos habrá una caja con globos llenos de agua, en el otro extremo una caja vacía, el objetivo será pasar la mayor cantidad de globos llenos de agua de extremo a extremo lanzándolos muy suavemente de compañero a compañero. | | | |
| FÍN | | | |
| Todos los estudiantes conversan sus experiencias y perspectivas personales del juego, y sugieren nuevas estrategias para nuevos juegos. | | | |

Anexos fotografías





Anexo Datos SPSS

SPSS Statistics Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

datos ultimos.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Visible: 46 de 46 variables

| | ID | Sexo | Edad | Grupo | Pre_P1 | Pre_P2 | Pre_P3 | Pre_P4 | Pre_P5 | Pre_P6 | Pre_P7 | Pre_P8 | Pre_P9 | Pre_P10 | Pre_P11 | Pre_P12 | Pre_P13 | Pre_P14 |
|----|----|------|------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 1 | . | . | . | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 |
| 2 | . | . | . | 1 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 |
| 3 | . | . | . | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 3 | 1 | 5 | 2 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 4 | . | . | . | 1 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 |
| 5 | . | . | . | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 6 | . | . | . | 1 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 5 | 5 |
| 7 | . | . | . | 1 | 2 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 8 | . | . | . | 1 | 2 | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 9 | . | . | . | 1 | 2 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 |
| 10 | . | . | . | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 |
| 11 | . | . | . | 1 | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 5 | 5 |
| 12 | . | . | . | 1 | 1 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 13 | . | . | . | 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 2 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 |
| 14 | . | . | . | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 15 | . | . | . | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 |
| 16 | . | . | . | 1 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 17 | . | . | . | 1 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 3 | 2 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 |
| 18 | . | . | . | 1 | 5 | 2 | 3 | 1 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 5 | 1 | 4 | 2 | 2 |
| 19 | . | . | . | 1 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 2 | 4 | 5 | 5 |
| 20 | . | . | . | 1 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 |
| 21 | . | . | . | 1 | 1 | 4 | 5 | 2 | 5 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 4 |
| 22 | . | . | . | 1 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 1 | 2 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 2 |
| 23 | . | . | . | 1 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 2 | 2 | 4 | 5 | 1 | 2 | 5 | 5 |
| 24 | . | . | . | 1 | 4 | 2 | 4 | 4 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 5 | 5 | 1 | 4 |
| 25 | . | . | . | 1 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 2 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 26 | . | . | . | 1 | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 | 2 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 2 | 5 | 5 |

Vista de datos Vista de variables



1 : Pre_P5 1 Visible: 46 de 46 variables

| ID | Sexo | Edad | Grupo | Pre_P1 | Pre_P2 | Pre_P3 | Pre_P4 | Pre_P5 | Pre_P6 | Pre_P7 | Pre_P8 | Pre_P9 | Pre_P10 | Pre_P11 | Pre_P12 | Pre_P13 | Pre_P14 |
|----|------|------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 38 | . | . | 2 | 2 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 2 | 5 | 5 | 5 |
| 39 | . | . | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| 40 | . | . | 2 | 1 | 3 | 2 | 4 | 2 | 2 | 5 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 |
| 41 | . | . | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 42 | . | . | 2 | 2 | 3 | 2 | 5 | 2 | 5 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 |
| 43 | . | . | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 1 | 4 | 2 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 44 | . | . | 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 1 | 4 | 2 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 |
| 45 | . | . | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 46 | . | . | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 |
| 47 | . | . | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 | 4 | 4 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 |
| 48 | . | . | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 |
| 49 | . | . | 2 | 1 | 5 | 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 2 | 2 | 1 | 2 | 4 | 4 | 5 |
| 50 | . | . | 2 | 4 | 5 | 3 | 5 | 2 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 |
| 51 | . | . | 2 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 52 | . | . | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 53 | . | . | 2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 |
| 54 | . | . | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 55 | . | . | 2 | 3 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 1 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 56 | . | . | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 5 | 4 | 5 |
| 57 | . | . | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 58 | . | . | 2 | 4 | 2 | 5 | 5 | 4 | 2 | 5 | 1 | 1 | 1 | 4 | 5 | 4 | 5 |
| 59 | . | . | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 4 | 3 | 1 | 5 | 5 |
| 60 | . | . | 2 | 5 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 2 | 3 | 3 | 5 |
| 61 | . | . | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 1 | 1 | 2 | 4 |
| 62 | . | . | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 63 | . | . | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 |

Vista de datos Vista de variables



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CRUZ MONTERO JUANA MARIA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "EL JUEGO COOPERATIVO PARA FORTALECER LA EMPATÍA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, MANTA 2022", cuyo autor es CABALLERO MENDOZA KAREN MONSERRATE, constato que la investigación cumple con el índice de similitud de 22.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 03 de Agosto del 2022

| Apellidos y Nombres del Asesor: | Firma |
|--|--|
| CRUZ MONTERO JUANA MARIA DNI: 07545873 ORCID 0000-0002-7772-6681 | Firmado digitalmente por: JCRUZMON el 11-08- 2022 12:09:15 |

Código documento Trilce: TRI - 0388786