

**“AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA
DEMOCRACIA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Juegos Cooperativos y su Efecto en las Habilidades Sociales en
Estudiantes de Educación Inicial 2024**

Presentado por:

Br. MENDOZA SEMINARIO, Roelyth Xiomara

ID ORCID: 0000-0002-5806-2146

Para la Obtención del Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Programa de Estudios Educación Inicial

ASESORA:

Mg. BRUNO SEMINARIO, Ángela Martina

ID ORCID: 0000-0002-3308-4509

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

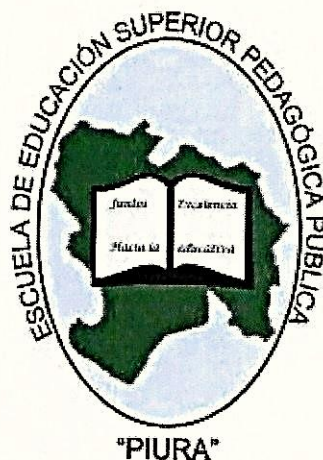
Piura – Perú

2026

**“AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA
DEMOCRACIA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Juegos Cooperativos y su Efecto en las Habilidades Sociales en
Estudiantes de Educación Inicial 2024**

Trabajo Académico Aprobado en Forma y Estilo por:

Miembro Presidente: Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas

Miembro Vocal: Mg. Flor María Talledo Coveñas

Miembro Secretario: Dra. Militza Novoa Seminario

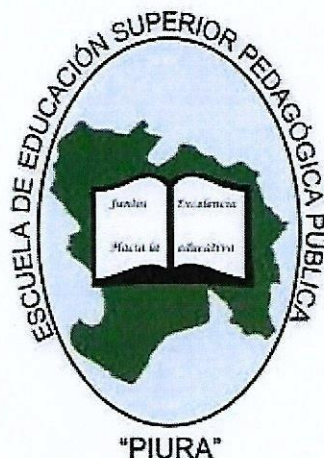
Piura – Perú

2026

**“AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA
DEMOCRACIA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Juegos Cooperativos y su Efecto en las Habilidades Sociales en
Estudiantes de Educación Inicial 2024**

**La Suscrita Declara que el Trabajo Académico es Original en su Contenido y
Forma**

Br. MENDOZA SEMINARIO Roelyth Xiomara:

Roelyth Mendoza



Piura – Perú

2026



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

CERTIFICA:

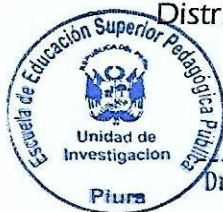
Que, la Tesis con fines de Obtención del Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial presentado por la autora: Br. **Mendoza Seminario Roelyth Xiomara** del Programa de Formación Inicial Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial denominado:

Juegos Cooperativos y su efecto en las Habilidades Sociales en Estudiantes de Educación Inicial 2024

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud verificable requerido según el reporte de originalidad del Software Turnitin, el cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

24%



Distrito veintiséis de octubre, 08 JUN 2026

[Firma]
Dr. Hildegardo Oclides Tamariz Nunjar
Orcid: 0000-0002-4512-6120
Jefatura de Unidad de Investigación

Dr. HOTN/JUI
bam



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

LICENCIADA según R.M. N° 253-2025-MINEDU: 12/6/2025



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO INSTITUCIONAL

Yo, **Br. Mendoza Seminario Roelyth Xiomara** identificada con DNI N° 72371571 del Programa de Estudios de Educación Inicial, de la EESPP "Piura" autorizo, la publicación y comunicación de mi TESIS titulada:

Juegos Cooperativos y su efecto en las Habilidades Sociales en Estudiantes de Educación Inicial 2024

en el Repositorio Institucional de la EESPP "Piura" <http://repositorio.eespppiura.edu.pe/>), según lo estipula el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

1. TIPO DE ACCESO

☒ Acceso abierto*

☐ Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

2. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DE LA TESIS.

Por el presente dejo constancia de que el **archivo Word y Archivo PDF** que entregó a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico y es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

Veintiséis de octubre, **08 JUN 2026**

Apellidos y Nombres del autor: Br. Mendoza Seminario Roelyth Xiomara DNI N° 72371571

ORCID: 0000-0002-5806-2146

Firma:

Roelyth Mendoza

Dr. HOTN/JUI
bam



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

LICENCIADA según R.M. N° 253-2025-MINEDU: 12/6/2025



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL**

Yo, **Br. Mendoza Seminario Roelyth Xiomara**, egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la TESIS titulada;

Juegos Cooperativos y su efecto en las Habilidades Sociales en Estudiantes de Educación Inicial 2024

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes, es de mi autoría, por lo tanto, declaro: No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. Se cita y referencia todas las fuentes empleadas según las Normas APA de redacción acorde al programa. No ha sido presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. La información presentada en los resultados no ha sido falseada, duplicada, ni copiada.

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 el Reglamento Institucional e Investigación de la EESSPP "Piura".

Autor: Br. Mendoza Seminario Roelyth Xiomara

Orcid: 0000-0002-5806-2146

DNI.N°: 72371571

Firma:

Roelyth Mendoza



Distrito Veintiséis de octubre, **08 JUN 2026**

Dr. HOTN/JUI
bam



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 - REVITALIZACIÓN

LICENCIADA según R.M. N° 253-2025-MINEDU: 12/6/2025



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

Constancia de Aprobación de Asesora

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Yo, Mg. **ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO**, identificada con DNI N° 02690664 como asesora del trabajo de investigación: TESIS

JUEGOS COOPERATIVOS Y SU EFECTO EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL 2024

Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, desarrollada por la investigadora **Br. MENDOZA SEMINARIO ROELYTH XIOMARA**, identificada con DNI N° **72371571** egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente – Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de Obtención de Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios.

Distrito Veintiséis de octubre,

12 MAR 2026


Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO
DNI. N° 02690664

Dr. HOTN/JUI
bam

Dedicatoria

A mis padres, Víctor y Lucy, mis pilares con los que he contado siempre a lo largo de mi vida, siendo ellos la fortaleza necesaria para superar cualquier obstáculo y la razón que me motiva a seguir cumpliendo cada una de mis metas.

Agradecimiento

A Dios por brindarme sabiduría y por lo representa en mi vida, a mi familia por su apoyo incondicional, asimismo le agradezco a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura” por proporcionarme una educación de calidad en el transcurso de mi formación como docente del nivel inicial, también a las docentes Dra. Militza Novoa Seminario y Mg. Cecilia Collantes Cupén por fomentar un entorno de aprendizaje positivo durante mi carrera profesional, y a mi asesora Mg. Ángela Martina Bruno Seminario por acompañarme durante el proceso del trabajo de investigación.

Índice del Contenido

Certificado de Índice de Similitud	iv
Autorización para Subir al Repositorio Académico Digital	v
Declaración Jurada de Autenticidad y Originalidad.....	vi
Informe de Asesora.....	vii
Dedicatoria.....	viii
Agradecimiento	ix
Resumen.....	15
Abstrac.....	16
Introducción	17
Capítulo I.....	19
Problema de Investigación.....	19
1.1. Realidad Problemática	19
1.2. Formulación del Problema.....	20
1.3. Delimitación de Problema de Investigación	21
1.3.1. Delimitación Espacial	21
1.3.2. Delimitación de Tiempo	21
1.3.3. Delimitación Teórica	21
1.4. Objetivos.....	22
1.5. Justificación de la Investigación.....	23
1.5.1. Justificación Teórica	23
1.5.2. Justificación Práctica.....	23
1.5.3. Justificación Metodológica	24
Capitulo II.....	25
Marco Teórico	25

2.1.	Antecedentes de Estudios	25
2.1.1.	A Nivel Internacional.....	25
2.1.2.	A Nivel Nacional	26
2.1.3.	A Nivel Local	28
2.2.	Bases Teóricas Científicas.....	30
2.2.1.	Juegos Cooperativos	30
2.2.2.	Aportes Teóricos Sobre las Habilidades Sociales	36
2.3.	Definiciones Operacionales	40
	Capítulo III.....	42
	Marco Metodológico	42
3.1.	Enfoque de Investigación, Tipo y Nivel de Investigación	42
3.2.	Diseño de la Investigación	42
3.3.	Población, Muestra y Muestreo.....	43
3.4.	Hipótesis	45
3.4.1.	Hipótesis General:	45
3.5.	Métodos de la investigación.....	46
3.6.	Técnicas e Instrumentos Aplicados	46
3.7.	Procesamiento de la Información	47
	Capítulo IV.....	50
	Resultados.....	50
4.1.	Análisis e Interpretación de los Resultados por Objetivo	50
4.2.	Contrastación de Hipótesis.....	58
4.3.	Discusión de los Resultados	64
	Conclusiones	70
	Recomendaciones.....	72

Referencias bibliográficas	73
ANEXOS.....	78
Anexo 1: Matriz de Operacionalización de variables	
Anexo 2: Matriz de Consistencia	
Anexo 3: Ficha Técnica de Instrumento	
Anexo 4: Instrumento de Medida	
Anexo 5: Fichas de Validación	
Anexo 6: Bases de Datos	
Anexo 7: Programa de Intervención	
Anexo 8: Resolución Directoral de Aprobación de Trabajo de Investigación	
Anexo 9: Resumen Estadístico de Aplicación del Turnitin	

Índice de Tablas

Tabla 5. Resultados del post test del grupo experimental en las dimensiones de la VD: Habilidades Sociales	50
Tabla 6. Resultados del procesamiento de Pretest de las dimensiones de la VD: Habilidades sociales en su grupo control y grupo experimental	53
Tabla 7. Resultados del procesamiento de Post test de las dimensiones de la VD: Habilidades sociales en su grupo control y grupo experimental	55
Tabla 8. Resultados del comparativo de Pretest y Post test de las dimensiones de la VD: Habilidades sociales en su grupo control y grupo experimental	57
Tabla 9. Prueba de normalidad Pretest y Post test con Shapiro-Wilk.....	59
Tabla 10. Prueba de U de Mann-Whitney de Post test del GE y GC	60
Tabla 11. Distribución pretest del GC y GE.....	61
Tabla 12. Prueba de U de Mann-Whitney de Post test del GE y GC	62
Tabla 13. Mediana de diferencias del GC y GE de pretest y post test.....	63

Índice de Figuras

Figura 1. Diseño Cuasi experimental.....	43
Figura 2. Resultados del procesamiento de Pretest de la VD: Habilidades Sociales en sus grupos control y experimental	52
Figura 3. Resultados del procesamiento de Post test de la VD: Habilidades Sociales en el grupo experimental.....	54
Figura 4. Resultados del procesamiento del Pretest y Post test de la VD: Habilidades Sociales.....	56

Resumen

La investigación tuvo como principal objetivo establecer los efectos de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los preescolares de 5 años. Desde el nivel metodológico tuvo un enfoque cuantitativo, con un nivel explicativo, seleccionando un diseño cuasi - experimental, debido a que contó con un Grupo Experimental y un Grupo Control en el que se aplicó un pretest y post test con el fin de medir y comparar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales que presentaban los participantes en ambos grupos, del mismo modo se estableció una población de 93 estudiantes y una muestra conformada por el GE con 24 niños y GC con 22 niños, se optó por un tipo de muestreo no probabilístico; además en la recopilación y análisis de datos se empleó la técnica de observación, y como instrumento la guía de observación validado por juicio de expertos y a través del coeficiente alfa de Cronbach para una mayor confiabilidad. El resultado obtenido en el pretest fue que el 100% de los infantes se situaban en nivel inicio, sin embargo, después de la aplicación del post test el 88% de ellos lograron desarrollar sus habilidades sociales con sus pares. Por ende, en base al análisis de ambas pruebas arrojaron un valor $p = 0.000$, menor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se concluyó que los juegos cooperativos tienen efectos significativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.

Palabras claves: Juegos cooperativos, Habilidades sociales, Estudiantes, Niños, Educación inicial

Abstract

The primary objective of the study was to determine the effects of cooperative games on the development of social skills in 5-year-old preschoolers. Methodologically, the study adopted a quantitative approach with an explanatory focus, employing a quasi-experimental design. This involved an Experimental Group and a Control Group, both of which underwent pre- and post-tests to measure and compare the level of social skills development among participants in both groups. Similarly, a population of 93 students was established, with a sample consisting of the EG (24 children) and the CG (22 children); a non-probability sampling method was chosen. Furthermore, the observation technique was used for data collection and analysis, and the observation guide validated by expert judgment and through Cronbach's alpha coefficient for greater reliability served as the instrument. The result obtained in the pretest was that 100% of the children were at the beginner level; however, after the posttest, 88% of them were able to develop their social skills with their peers. Therefore, based on the analysis of both tests, a p-value of 0.000 was obtained, which is less than the significance level of $\alpha = 0.05$; consequently, the null hypothesis was rejected, and it was concluded that cooperative games have significant effects on the development of students' social skills.

Keywords: Cooperative games, Social skills, Students, Children, Early childhood education

Introducción

El niño es un ser social que se desarrolla en relación con los demás desde que nace. En ese sentido, Wallon (1987) sostiene que el niño es fundamentalmente social desde su nacimiento, por la manera en que interactúa y depende de su medio ambiente, sin embargo, cuando el individuo no está preparado para el intercambio social se generan emociones negativas que interfieren en su bienestar, por lo tanto, para evitar esta situación es de suma importancia contar con una recopilación de capacidades para interactuar con los iguales de forma efectiva y mutuamente satisfactoria, las cuales han sido denominadas habilidades sociales (Monjas, 1997). Este aporte demuestra lo crucial que es para los infantes interactuar con los demás para poder expresar sus necesidades en el aula, desarrollar amistades y trabajar hacia objetivos comunes.

En ese sentido se identificó una problemática que radica en la deficiencia respecto al desarrollo de las habilidades sociales que se presentan en los niños de 5 años del aula “Jugueteros” del nivel inicial, debido a que presentaban timidez para expresar sus ideas con los demás, mostraron falta de iniciativa para participar en equipo en diferentes actividades, lo cual evidentemente muestra carencia de habilidades sociales, por ende se seleccionaron los juegos cooperativos como una propuesta el cual fué planificada con la finalidad de mejorar el desarrollo de dichas habilidades en los estudiantes, de manera que pueda estar a disposición de muchas docentes y puedan ponerlo en practica en aula.

La presente investigación posee un enfoque cuantitativo de tipo aplicada con un nivel explicativo y un diseño cuasiexperimental, asimismo, contó con una población de 93 niños de 5 años y una muestra conformada por 46 niños, la cual está compuesta por el grupo experimental y de control, en el que se aplicó una prueba de pretest y post test. Todo ello con el objetivo principal de establecer los efectos de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los preescolares, que, tras haber pasado por Juicio de expertos, Validez de criterio ítem total Pearson y el análisis de datos en el programa SPSS, se logró comprobar que la aplicación de los

juegos cooperativos sí tienen efecto significativo en el nivel de habilidades sociales en los estudiantes de educación inicial.

Tal y como lo afirma López (2008), un niño (a) socialmente habilidoso asimilará más conocimientos en el aula, contribuirá a disminuir los problemas en la institución educativa y se convertirá gradualmente en una persona mejor capacitada para la vida, por ende, para lograr lo antes mencionado se propuso el juego cooperativo que como lo señala Omeñaca, et al. (2001), es una actividad en la que los niños adquieren conocimiento, comparten y se vinculan con otros, se interesan por las emociones de los demás colaboran para alcanzar un objetivo y en consecuencia, aprenden a ganar o perder en equipo.

Esta investigación se estableció sistemáticamente en cuatro capítulos, los cuales se explicarán a continuación:

Iniciamos por el capítulo I, en este se destacó el planteamiento de toda la investigación, comenzó desde la realidad problemática, luego se detalló la formulación del problema encontrado, además se plantearon los objetivos, justificación de la investigación y la delimitación del problema.

Seguidamente, en el capítulo II, se presentan antecedentes relevantes a nivel internacional, nacional y local, así como los aportes y bases teóricas de ambas variables, además de las definiciones conceptuales de estas.

En cuanto al capítulo III, abarca el estudio metodológico utilizado, desde el enfoque, tipo y nivel, así como el diseño, la población, muestra y muestreo, además de ello se evidenció la operacionalización de las variables y los métodos que se ejecutaron en la investigación, así mismo se determinaron las técnicas e instrumentos que se emplearon, el procesamiento y análisis de datos que se desarrolló.

Finalmente, en el capítulo IV, se visualizan los resultados en base a la aplicación de juegos cooperativos y su efecto en el desarrollo de las habilidades sociales, así como la discusión de estos resultados, las conclusiones y recomendaciones que serán de ayuda para aquellos investigadores que se encuentren interesados en el problema planteado.

Capítulo I

Problema de Investigación

1.1. Realidad Problemática

El fortalecimiento de las habilidades sociales durante la primera infancia resulta fundamental, debido a que en esta etapa se consolida los pilares para el futuro desenvolvimiento interpersonal del menor. Por consiguiente, resulta indispensable priorizar su estimulación para garantizar interacciones humanas exitosas en el futuro.

En el ámbito internacional se destacan diversas investigaciones; entre ellas, un informe de la UNICEF (2021) enfocado en Argentina, el cual reveló que el 38.56% de la población estudiantil aún se encuentra en pleno proceso de consolidación de sus competencias sociales. Ante este panorama, se ejecutaron iniciativas orientadas a fomentar la convivencia a través del empleo de destrezas comunicativas, el trabajo cooperativo, la resolución de conflictos y también la capacidad de negociación para el establecimiento de acuerdos.

Esta realidad también se evidenció a nivel nacional, detectándose de manera particular en la ciudad de Huancayo. En dicha localidad se llevó a cabo un estudio enfocado en evaluar la evolución de estas habilidades en niños de 5 años, contrastando los resultados de aprendizaje tradicional o instructivo frente al modelado. Al respecto, Aranda (2023) subrayó que el 70.83% de los preescolares evaluados bajo el enfoque instructivo evidenció un déficit en sus habilidades sociales. A partir de estos hallazgos la autora determina que estas conductas socioemocionales se adquieren principalmente mediante el modelamiento, es decir, a través de la observación y la imitación de los comportamientos más significativos presentes en el entorno cotidiano del infante.

En el entorno regional, específicamente en Unuzungo et al. (2022) desarrollaron un estudio con el propósito de analizar el progreso de las competencias sociales de niños de un centro de educación inicial. Los hallazgos

lamentablemente revelaron que el 96% de los estudiantes evaluados se situaban en el nivel de proceso. Según los autores, esta situación se origina por las complejidades que manifiestan los infantes para valorar las opiniones de sus pares y para colaborar de manera asertiva en la resolución de problemas comunes.

En el plano local e institucional, durante el desarrollo de las prácticas pedagógicas en el aula “Juguetones” de 4 años de la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio”, se identificaron carencias significativas en las conductas socioemocionales de los preescolares. Esta problemática se evidenció al ver la resistencia de los menores al prestar sus materiales didácticos, una escasa empatía hacia las acciones de sus compañeros y cierta timidez al momento de expresar sus pensamientos en público. Asimismo se observaron dificultades para el trabajo colaborativo, principalmente porque a los estudiantes se les complicaba acatar las normas de convivencia previamente establecidas, lo que obstaculizaba la construcción de un ambiente escolar armónico y favorable.

1.2. Formulación del Problema

- **Problema General:**

¿Qué efecto tienen los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024?

- **Problemas Específicos:**

¿Cuáles son las diferencias en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años del grupo experimental y del grupo de control antes de la aplicación de los juegos cooperativos en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024?

¿Cuáles son las diferencias en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años del grupo experimental y del grupo de control

después de la aplicación de los juegos cooperativos en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” Distrito Veintiséis de Octubre 2024?

¿Qué diferencia significativa de medias existen en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales entre el grupo experimental y el grupo control antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024?

1.3. Delimitación de Problema de Investigación

La presente investigación se enmarca desde la línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, bajo el eje temático denominado: Funciones cognitivas y socioafectivas implicadas en el aprendizaje, el cual se delimitó en el aula “Jugueteros” de 5 años.

1.3.1. Delimitación Espacial

A juicio de Tunal (2022) la delimitación espacial se entiende como el marco contextual dónde se halló el problema de estudio. (p.240). En otras palabras, es aquella área geográfica en la que se desarrollan diversas acciones acerca de las habilidades sociales y la propuesta de los juegos cooperativos en estudiantes del nivel inicial, investigación que se llevó a cabo en la Institución Educativa N°018 Domingo Savio, ubicada en el distrito de veintiséis de Octubre de la ciudad de Piura.

1.3.2. Delimitación de Tiempo

Este tipo de delimitación hace referencia a fijar un periodo de tiempo determinando con el propósito de recoger y seleccionar datos relevantes para el desarrollo de una investigación. (Arispe, et al., 2020) Así pues, a nivel temporal, este estudio investigativo se desarrolló a partir del mes de Agosto del ciclo II – 2024 hasta el mes de Agosto del ciclo I – 2025.

1.3.3. Delimitación Teórica

Como señala Reynosa (2018), la delimitación teórica es un marco conceptual que tiene como principal objetivo establecer quienes son los autores principales que definen ambas variables de la investigación que se desarrolló.

En consecuencia, el sustento teórico de las variables de este estudio se alinea con los planteamientos de Bandura (1974). En su teoría del Aprendizaje Social, el autor concibe a las habilidades sociales como la aptitud de los sujetos para estructurar sus ideas, emociones y conductas, otorgando así un rol protagónico al aprendizaje vicario, proceso mediante el cual los niños adquieren dichas habilidades a través de la observación directa del comportamiento de sus semejantes. Por otra parte, bajo la perspectiva de Orlick (1990), los juegos cooperativos se definen como tareas lúdicas grupales de carácter no competitivo, así pues, estas actividades constituyen una herramienta idónea para consolidar la solidaridad y las competencias socioemocionales en la niñez, propiciando la convivencia pacífica y el apoyo mutuo entre pares.

1.4.Objetivos

1.4.1. Objetivo General:

- Determinar los efectos de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024.

1.4.2. Objetivos Específicos:

- Determinar las diferencias en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en el grupo experimental y del grupo de control antes de la aplicación de los juegos cooperativos en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024.
- Precisar las diferencias en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en el grupo experimental y del grupo de control después de la aplicación de los juegos cooperativos en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024.
- Comparar la diferencia significativa de medias existen en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales entre el grupo experimental y el grupo control antes y después de la aplicación de los juegos

cooperativos en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024.

1.5. Justificación de la Investigación

1.5.1. Justificación Teórica:

El desarrollo de esta investigación se enmarcó en la Teoría del Aprendizaje Social, en la cual Bandura (1974) explica cómo las personas pueden aprender nuevas habilidades y conductas por medio de la observación y la interacción con otros, permitiendo desarrollar habilidades como la comunicación, empatía y la resolución de conflictos. Con esa finalidad, se consideró el juego cooperativo como una estrategia pedagógica respaldada por Orlick (1990) quien lo asocia con una serie de libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo; debido a que los participantes procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo.

Ambas variables permanecieron teóricamente bajo lo que el Ministerio de Educación del Perú (2016) determinó por medio del Programa Curricular de Inicial, en el área de Personal Social con la competencia denominada: Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común.

1.5.2. Justificación Práctica:

A nivel práctico el estudio investigativo se justifica al haber establecido una propuesta metodológica como lo es el juego cooperativo que motive a los preescolares a participar y a poner en práctica aquellas capacidades necesarias para el desarrollo de las habilidades sociales, los cuales fueron detectados como una problemática. Por tal motivo, la presente investigación se centró en el diseño, aplicación y evaluación del plan de intervención compuesto por 15 talleres basados en diversos juegos cooperativos para mejorar el nivel de las habilidades sociales de los niños.

De manera que, los talleres diseñados en dicha propuesta puedan ser aplicadas por otras docentes que busquen potencializar el desenvolvimiento de los preescolares en la sociedad. Asimismo, una de las cualidades que brinda un

enfoque innovador a este estudio es la elección intencionada de juegos cooperativos que fomentan un clima de paz, solidaridad y respeto mutuo, en contraposición a otros métodos lúdicos que, aunque se ubican en el contexto de la colaboración, mantienen ciertos componentes de competencia y rivalidad entre los participantes.

1.5.3. Justificación Metodológica:

A nivel metodológico, esta investigación es de tipo aplicada para la recopilación de información, bajo un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental, con una población conformada por 265 estudiantes de la Institución Educativa N° 018 “Domingo Savio”, en el que se consideró una muestra de 24 estudiantes de 5 años, que tras identificar el problema respecto a las habilidades sociales se seleccionó a la guía de observación como instrumento primordial, el cual fue validado mediante el juicio de expertos y midió su confiabilidad a través del Alfa de Cronbach y el criterio de Pearson, con el que se aplicó una pretest y post test, permitiendo comparar el nivel de las habilidades sociales del grupo experimental y control, resultados que pueden servir para futuras investigaciones, asimismo, cabe resaltar que esta investigación ha beneficiado a 24 niños y niñas de 5 años de la I.E N°018 “Domingo Savio”.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de Estudios

Este informe de tesis ha requerido de una minuciosa búsqueda y sistematización de diversos trabajos de investigación relacionados a los juegos cooperativos y su efecto en las habilidades sociales en los niños de educación inicial, con el fin de brindar más credibilidad a la investigación, estos están organizados de la siguiente manera:

2.1.1. A Nivel Internacional

A nivel internacional, Caicedo et al. (2024) desarrollaron un estudio titulado: Habilidades sociales y convivencia escolar en niños de educación inicial en Ecuador cuya metodología se rigió bajo un enfoque cuantitativo con un diseño cuasi experimental, trabajando con una muestra compuesta por 32 infantes de 5 años; para la recolección de datos, se empleó la técnica de la observación y a la guía de observación como instrumento. Finalmente obtuvieron como resultado que el 47% de los participantes se ubicaron en los niveles altos de desarrollo de las habilidades sociales, mientras el 47% se clasificaron en nivel medio y tan solo el 6 % se ubicó en el nivel bajo. Por ende, se concluyó la necesidad de proporcionar a los preescolares experiencias enriquecedoras y estimulantes que se ajusten a su nivel de desarrollo.

Por otra parte, García et al. (2023) llevaron a cabo una investigación orientada a evaluar la influencia del aprendizaje colaborativo sobre las capacidades sociales en niños de 3 años en México. Metodológicamente contó con un enfoque cuantitativo de diseño cuasiexperimental y la participación de una muestra de 27 estudiantes. El proceso de evaluación se ejecutó a través del método de la observación directa, utilizando una lista de cotejo. Tras ese análisis se obtuvo como resultado que el 64.3% de los niños se lograron ubicar en un nivel alto debido a que tras la aplicación juegos cooperativos desarrollaron habilidades sociales básicas, por ello los autores concluyen que es importante propiciar en los menores espacios de interrelación y convivencia desde la primera infancia para un mejor desempeño y desenvolvimiento en ellos.

Jaramillo (2023), quien desarrolló una investigación orientada a analizar el impacto de un programa pedagógico basado en juegos cooperativos sobre la evolución de las funciones ejecutivas de los niños. El estudio se estructuró bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasiexperimental, durante el proceso, se evaluó al grupo experimental mediante la Bateria Neuropsicológica. tras dicha aplicación se obtuvo como resultado que tanto el GE como GC adquirieron diferencias estadísticamente significativas con solo un 5% de probabilidad, por ello, se concluyó que los procesos cognitivos ejecutivos se consolidan de forma gradual, estimulados por la maduración biológica del propio menor y su participación en experiencias cotidianas que le exijan la autorregulación de sus emociones y reacciones.

2.1.2. A Nivel Nacional

Dentro del contexto nacional se halló la investigación de Ninahuilca (2024), Denominada: Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del nivel inicial de Arequipa. Este adoptó una metodología cuantitativa de diseño cuasiexperimental, la cual estuvo constituida por una población de 94 infantes y una muestra de 38 participantes. El recojo de datos se llevó a cabo mediante la técnica de la observación y el uso de cuestionarios. Asimismo, los resultados estadísticos evidenciaron que el 72% de los alumnos se situó en un nivel óptimo, por ende, la autora llegó a la conclusión de que los juegos colaborativos ejercen un efecto significativo en el fortalecimiento de las conductas sociales de los estudiantes de educación inicial.

Ticona (2024) efectuó un estudio, que tuvo como propósito identificar las habilidades sociales en los en infantes de 4 años en la ciudad de Puno, dicha investigación tuvo un enfoque cuantitativo de diseño cuasiexperimental. Además, contó con una muestra de 75 niños. Con respecto a la metodología, se utilizó el método de observación implementando una ficha de evaluación estructurada mediante una escala de Likert. La investigadora luego de examinar los componentes conductuales, individuales y del entorno, determinó que el 45.33% de los niños se localizaba en la etapa de proceso. Ante esta situación, se llegó a concluir lo indispensable que es la estimulación y adquisición de capacidades interpersonales desde los primeros años de vida, en base a la reciprocidad y la asertividad comunicativa.

Bazalar y Dominguez (2023) llevaron a cabo una investigación, titulada: Autoestima y habilidades sociales en niños de 5 años en la ciudad de Lima, su metodología contó con un enfoque cuantitativo, tuvo una población conformada por 80 preescolares y una muestra de 40 niños. Dichas investigadoras usaron a la guía de observación y el cuestionario como instrumentos principales, que posteriormente les brindaron resultados que confirman que tanto entre el autoestima como en las habilidades sociales existe una muy buena relación, concluyendo así que al tener una autoestima más alta permitirá que los niños puedan generar una mejor confianza que les ayude a desarrollar sus habilidades sociales en cualquier ámbito social.

Alata e Ibañez (2022), centraron sus esfuerzos investigativos en identificar de qué manera influyen los juegos cooperativos sobre las habilidades sociales de pequeños de 3 años dentro de una I.E en Huanchaco. Esta propuesta metodológica tuvo un carácter cuantitativo, apoyándose en un diseño cuasiexperimental. El estudio consideró a una población total de 69 niños, de los cuales se tomó una muestra representativa de 20 participantes. Para el proceso de recolección de evidencias usaron la observación, además de una encuesta como herramienta clave. Los resultados identificaron que el 95% de los alumnos consiguió potenciar sus competencias interpersonales. Por tal motivo, se concluyó que el juego cooperativo resulta una estrategia sumamente enriquecedora para guiar el desarrollo social.

Chávez y Otero (2022) realizaron un trabajo de investigación, el cual tuvo como objetivo determinar cómo aportan los juegos cooperativos en las habilidades sociales en niños de 4 años en una I.E de la ciudad de Lambayeque. Tuvo un enfoque cuantitativo de tipo aplicada con un diseño cuasiexperimental, también contó con una población de 49 estudiantes y una muestra de 24 niños, en donde se utilizó la técnica de la observación y como instrumento se elaboró una lista de cotejo. Después de la aplicación de los talleres se obtuvo como resultado que el 87.50% de los niños se encontraban en nivel logrado mientras que solo el 12.50% permaneció en un nivel proceso. Por ello, llegaron a concluir que la aplicación de los juegos cooperativos si promueve el desarrollo de las habilidades sociales deficientes en los preescolares.

Siguiendo la línea nacional, Chávez y Otero (2022) llevaron a cabo una investigación en la ciudad de Lambayeque con la finalidad de establecer el aporte de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de las conductas sociales de infantes de

4 años. El estudio se inclinó por una metodología cuantitativa, adoptando un diseño cuasiexperimental. Para su ejecución, se tomó en cuenta una población de 49 alumnos y una muestra de 24; asimismo, se recurrió a la técnica de observación, elaborando una lista de cotejo. Tras su análisis, las cifras revelaron que el 87.50% de los niños se ubicó en nivel de logrado, mientras que el 12.50% permaneció en la etapa de proceso. En base a esto, concluyeron que el juego cooperativo representa una alternativa viable para revertir las carencias en las habilidades sociales de los preescolares.

Bocanegra (2021) realizó una investigación, titulado: Juego cooperativo y la incidencia en habilidades sociales en niños de 5 años de una I.E. en la ciudad de Lima. La investigación se rige bajo un enfoque cuantitativo y diseño cuasiexperimental, tuvo una muestra de estudio conformada por 15 estudiantes. Asimismo, se utilizó el cuestionario como instrumento que ayudó a reflejar en los resultados del post test que solo el 20% de los niños se encontraban en un nivel de proceso mientras que el 80% de los preescolares habían mejorado y se ubicaban en un nivel de logro, lo que ayudó a afirmar que los juegos cooperativos como estrategia si inciden en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años.

Por su parte, Bocanegra (2021) desarrolló un trabajo titulado: Juego cooperativo y la incidencia en habilidades sociales en niños de 5 años de una I.E. en la ciudad de Lima. Esta propuesta de investigación se estructuró mediante un enfoque cuantitativo y con un diseño cuasiexperimental, contando con una muestra integrada por 15 estudiantes. En este caso, se optó por emplear un cuestionario que, al revisar los datos obtenidos en el postest, se constató un cambio positivo, ya que solo el 20% de ellos se mantuvo en la fase de proceso, a diferencia del 80% que logró avanzar hacia el nivel de logrado. Estos resultados permitieron convalidar la postura de la autora, quien sostiene que estructurar estrategias basadas en juegos cooperativos repercute de manera directa y favorable en la evolución de las capacidades sociales en la niñez.

2.1.3. A Nivel Local

En el entorno local se destaca la investigación de Peña (2024), denominado: Juegos cooperativos para mejorar la convivencia democrática en niños de 5 años en una I.E ubicado en el distrito de Chulucanas. Este asumió una orientación cuantitativa

y se estructuró a través de un diseño cuasiexperimental. Para su desarrollo, se contó con una población total de 82 infantes, de la cual se seleccionó una muestra de 20 de ellos. La autora optó por la observación directa apoyándose en una lista de cotejo. Tras la ejecución de la propuesta, se identificó que el 90% de los preescolares alcanzó el nivel de logrado, ello le llevó a la conclusión de que los juegos cooperativos resultan sumamente eficaces para consolidar las bases de una convivencia democrática en la infancia.

Por otra parte, Torres (2021) llevó a cabo un estudio titulado: Las habilidades sociales en las conductas imitativas en niños de educación inicial de la I.E en el distrito de Las Lomas. El trabajo siguió un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental, para ello, se trabajó con una muestra compuesta por 24 niños de 5 años, implementando la técnica de observación mediante una guía de observación. El análisis cuantitativo posterior reveló que el 78% de los evaluados consiguió situarse en el nivel de logrado. Estos hallazgos sirvieron para corroborar que las competencias socioemocionales ejercen una influencia directa en los procesos de aprendizaje imitativo en la etapa preescolar.

Finalmente, Gutiérrez (2021) ejecutó una investigación enfocada en un Programa de literatura infantil para las habilidades sociales en los niños de la ciudad de Piura. Metodológicamente, el estudio se rigió por un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental, involucrando a 40 alumnos del cual se seleccionó una muestra representativa de 20 participantes. El recojo de información se gestionó a través del método de la observación, usando una ficha de observación, del cual se obtuvo como resultado que el 60% de los niños logró ubicarse en un nivel logrado, lo que llevó a concluir que las estrategias basadas en la lectura recreativa compartida potencian considerablemente las destrezas interpersonales en el nivel inicial, estimulando así el diálogo constructivo y la valoración mutua.

2.2. Bases Teóricas Científicas

2.2.1. Juegos Cooperativos

2.2.1.1. Aproximación conceptual de los Juegos Cooperativos

Se reconoce que los juegos cooperativos son actividades lúdicas que permite que los participantes puedan trabajar juntos para alcanzar un objetivo común, priorizando la colaboración sobre la competencia. Se tiene lo que precisa Orlick (1981), destaca una competencia natural entre los participantes, al reconocer que son actividades en las que los participantes juegan unos con otros y no unos contra otros, compartiendo metas y disfrutando del éxito colectivo, esta definición es una auténtica autorregulación grupal, donde los miembros aprenden a interactuar bajo metas comunes y donde el grupo se siente motivado y se predispone a cumplirlas disfrutando de este proceso, y no como una imposición externa producto de la mediación.

Por su parte; Groos (1901) reconoce la naturaleza del juego al permitir desarrollar habilidades sociales y preparar al individuo para la vida social mediante la interacción con otros, esto es reconocer que en los juegos cooperativos se encuentran las mejores y más valiosas oportunidades para que los niños puedan prepararse para la vida, esto es afrontar los retos de la vida y es crecimiento personal.

En esa misma línea Piaget (1932) relaciona el juego con la socialización, esto es favorecer la cooperación cuando los niños aprenden reglas compartidas y desarrollan el respeto mutuo, esto es aprender a trabajar con otros, divertirse pero comprendiendo de manera profunda las normas y acuerdo como patrones de convivencia cultural a lo cual habrá que respetar y asumir desde el juego como oportunidad para aprender a vivir con los demás.

Para Vygotski (1934). Desde el enfoque sociocultural: El aprendizaje ocurre mediante la interacción social; el juego colectivo permite el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, esto supone aprendizaje mediante interacción y colaboración, lo que aporta en el sentido que el aprendizaje surge desde la interacción grupal y desde aquí avanza al aprendizaje individual.

Por otro lado; Johnson y Johnson (1999), Especialistas en aprendizaje cooperativo, señalan que las actividades cooperativas promueven la interdependencia positiva, la responsabilidad compartida y el desarrollo social, bajo esta perspectiva el juego colaborativo genera interacciones de interdependencia, es decir reciprocidad entre sus miembros, trabajo bajo los lazos de la colaboración mutua, la responsabilidad común para cumplir metas comunes, esfuerzo y compromiso de sus miembros para lograr objetivos comunes lo que tiene como consecuencia desarrollo social.

Dentro de este conjunto de definiciones se concluye precisando algunos puntos comunes entre estos autores: una primera cuestión que preocupa a los educadores es la presencia de ganadores y perdedores, en términos generales no hay ganadores ni perdedores individuales, se busca un objetivo común, de modo que todos sus miembros se esfuercen por alcanzarlo, se fomenta la ayuda mutua, compartiendo habilidades y destrezas las mismas que se ponen a disposición del cumplimiento de la meta común del equipo, se promueve la comunicación y la empatía, al potenciar la colaboración, la ayuda mutua compartiendo saberes, habilidades, lo que hace posible desarrollar habilidades sociales y valores y reducir la competencia excesiva, que no aporta al desarrollo personal de los preescolares. En el caso específico de los niños de educación inicial los juegos cooperativos favorecen una convivencia positiva, la resolución pacífica de conflictos, trabajo en equipo, el respeto por normas y el desarrollo emocional y social; en síntesis favorece muchas dimensiones del desarrollo infantil, principalmente potencia habilidades que harán de ellos personas más autónomas, ciudadanos capaces de asumir compromisos, deberes y un adecuado ejercicio de sus derechos.

2.2.1.2. Naturaleza del Juego Cooperativo

La presente variable se enmarca en el aporte de uno de los autores más importantes dentro de este ámbito, Orlick (1990) quien concebía la idea de que los juegos cooperativos se basan en “mejor jugar con otros que contra otros” (p.16). Es decir, que dicho autor consideraba que los juegos cooperativos eran acciones de forma conjunta y no requería enfrentarse unos contra otros, debido a que se propicia situaciones en las que todos participen de forma activa en la que el trabajo de todos es

igual de importante, siendo esto clave para fomentar la comunicación, el trabajo en grupo, la confianza entre los estudiantes y una serie de capacidades que promueven interacciones sociales positivas.

De la misma manera, Orlick (1990) señala la existencia de cinco libertades presentes en los juegos cooperativos:

- ✓ *Libres de competir:* Se refiere a que los participantes puedan divertirse jugando sin tener la presión de querer competir o superar a los demás.
- ✓ *Libres para crear:* Habla de la oportunidad que poseen los participantes para pensar creativamente en nuevas estrategias o soluciones para resolver las situaciones motrices planteadas.
- ✓ *Libres de exclusión:* Resalta la máxima participación que promueve el juego cooperativo, el cual permite que no exista la eliminación ni la exclusión.
- ✓ *Libres para elegir:* Se refiere a como los niños pueden tomar sus propias decisiones en cuanto a las estrategias o soluciones que empleará, lo que promueve una mayor autonomía y confianza en si mismo.
- ✓ *Libres de agresión:* Al ser la cooperación un aspecto importante en estos juegos desaparecerán situaciones de violencia entre los participantes.

Asimismo, cabe resaltar que los juegos cooperativos generan un aprendizaje cooperativo (Johnson, et al., 1999) indicó que es un enfoque educativo que requiere una interdependencia positiva, responsabilidad individual, comunicación afectiva y un compromiso con el éxito de todos los integrantes del grupo, como en el caso de mi muestra de estudio.

Otro rasgo de la cooperación según Johnson, et. al (1999) son sus elementos básicos como la responsabilidad individual, en donde cada estudiante es responsable tanto de aprender la actividad asignada como de procurar ayudarle a los demás integrantes del grupo a aprenderlo, poner en práctica actitudes que impulsan de manera positiva el rendimiento del grupo, en el cual se promueve el desempeño de los otros, y, por último, la reflexión por parte de los estudiantes acerca de la manera en la que cada uno aportó en su grupo.

Entonces en base a lo anterior mencionado, los juegos cooperativos pueden definirse como aquellas actividades de carácter lúdico o recreativo en las que los participantes se apoyan mutuamente, trabajando así en equipo para alcanzar objetivos

compartidos mediante la comunicación asertiva y la aceptación de todos sus integrantes; por tal motivo este tipo de juegos son particularmente bien recibidos por los niños y niñas que están intentando aumentar su seguridad, esto se debe a que el juego se puede adaptar fácilmente a sus necesidades, fomentando así un clima divertido y de aceptación personal.

Ahora bien Jares (1992) manifiesta que los juegos cooperativos se caracterizan por permitir que las personas se sientan libres de jugar placenteramente, ello concuerda con lo mencionado por Brown (1980), estos autores buscan promover y fortalecer un clima social libre de la agresión. También, proporcionan la libertad para elegir, haciendo que los niños se sientan autónomos y tiene como objetivo que los participantes no se sientan obligados a competir si no a experimentar la necesidad de integrarse con los demás en los juegos, por ello, el juego cooperativo tiene como propósito incorporar a todos los jugadores sin exclusión alguna.

Como señala Huizinga (2000) un rasgo esencial de los juegos cooperativos es el involucramiento activo de cada participante, debido a que esto permite que los infantes se vinculen de manera recíproca y descubran de forma autónoma su papel en la actividad. Asimismo, al conformar equipos, se evidencia de forma natural sus preferencias al elegir a aquellos compañeros con quienes existe mayor afinidad o a quienes perciben con mejores habilidades al momento de la realizar la acción.

2.2.1.3. Propósito del Juego Cooperativo

García, et. al (2021) precisaron que los juegos cooperativos tienen como objetivo fortalecer en los estudiantes los comportamientos cooperativos mediante la actividad lúdica, con el principal propósito de mejorar las relaciones sociales mediante el diálogo continuo entre los participantes, de manera que juntos puedan lograr los objetivos planteados.

Para Quispe (2021), los juegos cooperativos buscan, esencialmente, guiar a los miembros de un grupo hacia una sólida integración y cohesión interna, de manera que con esto se logre cimentar principios esenciales como el apoyo mutuo, la seguridad propia y el trabajo en equipo, construyendo un entorno de valoración recíproca centrado principalmente en los lazos de compañerismo más que en la rivalidad. De

manera que los participantes disfruten del proceso mientras coordinan esfuerzos hacia una meta compartida; por consiguiente, es fundamental promover estas dinámicas en edades tempranas para asegurar la correcta asimilación de tales competencias sociales.

Por otro lado, cabe resaltar la importancia que posee el juego cooperativo en el proceso de aprendizaje, esto porque los niños en educación inicial se caracterizan por el deseo de siempre jugar y divertirse por medio del movimiento, además de interesarse por lo desconocido, mostrando así disposición para adquirir aprendizajes, expresar sus emociones y adquirir un control de ellas a causa de la interacción y la exploración con su entorno, se puede inferir que el juego genera un impacto positivo en el desarrollo físico y mental especialmente en la primera infancia. (Weineck, 2005)

2.2.1.4. Dimensiones del Juego Cooperativo

En cuanto a las dimensiones de los juegos cooperativos Orlick (1990) establece las siguientes:

En primer lugar, se encuentra la dimensión de **Participación** que es aquella acción de involucrarse por iniciativa propia en los juegos que tienen como finalidad valorar las habilidades de todos los participantes, por ende, esta investigación hace referencia a la capacidad del niño para participar en actividades lúdicas, logrando encontrar soluciones que contribuyan a crear un ambiente de confianza y participación equitativa, implementando un conjunto de acciones que lleva a cabo el niño al interactuar con sus otros compañeros, de manera que pueda expresar con libertad sus preocupaciones, necesidades, ideas o propuestas.

En segundo lugar, la dimensión de **Diversión** resulta del juego y del placer de obtener aprendizajes que pone en práctica lo cooperativo lo cual tendrá efectos beneficiosos para los niños de manera que mejoren sus relaciones sociales, debido a que, la diversión es un lapso de tiempo en el que disfrutamos en grupo y es allí donde nuestro cuerpo y nuestra mente lo convierte en placer, permitiéndonos así mantenernos contentos y relajados.

En tercer lugar, la dimensión de **Aceptación** es la habilidad que posee el infante para lograr generar una interacción con sus pares, incluyendo la habilidad para poder pedirle ayuda a algún compañero, también se refiere a la capacidad de aceptar

opiniones y emociones, esto implica ser tolerante, respetuoso y comprensivo con los demás.

Por último, la dimensión de la **Cooperación** se caracteriza por la disposición de los vínculos mutuos que existen entre las personas para resolver los conflictos en grupo, de manera que se pueda garantizar la participación de todos los integrantes de un determinado grupo para orientarlos hacia la búsqueda del bienestar colectivo mediante acciones constructivas, de ese modo, sumarán esfuerzos individuales para consolidar una meta compartida que beneficie a todo el equipo.

2.2.1.5. Juegos Cooperativos desde la Mirada del MINEDU

Como indica el Currículo Nacional de la Educación Básica por MINEDU (2016) precisa las orientaciones para el desarrollo de las competencias en los estudiantes de educación inicial, dentro de este marco metodológico el trabajo colaborativo es una de las estrategias más importantes para desarrollar las competencias, al tener en cuenta que las competencias tienen naturaleza compleja, esa complejidad hace que se entienda la necesidad de desarrollar ciertas habilidades y actitudes personales, que supone habilidades para tener una comunicación efectiva, habilidades para tener una relación positiva y asertiva con los demás, teniendo en cuenta que en educación inicial los niños están construyendo un conjunto de habilidades para relacionarse e interactuar con los otros, respetando acuerdos consensuados. Todas estas condiciones están declaradas en el marco de las competencias del currículo y en especial en el área de personal social cuya competencia dos se enfoca en desarrollar una convivencia saludable con los demás en las actividades grupales y en las actividades de juego fundamentalmente en la interacción con sus pares y con los adultos.

El trabajo cooperativo como estrategia demanda poner en práctica capacidades individuales como las virtudes de cada integrante del grupo, esta sinergia se orienta hacia la consecución de una meta colectiva, un proceso en el cual los participantes diseñan y ejecutan pautas de convivencia y respuestas estratégicas propias de las actividades físicas basadas en la ayuda mutua, cooperación y oposición. En otras palabras, los juegos son propuestas orientadas a reducir en los niños conductas de

agresividad ya que busca promover actitudes de sensibilización, comunicación, solidaridad y cooperación.

2.2.2. Aportes Teóricos Sobre las Habilidades Sociales

2.2.2.1. Aproximación Conceptual de las Habilidades Sociales

Haciendo un deslinde conceptual en este apartado se han recogido diversas visiones conceptuales de autores que han profundizado acerca de este constructo:

Para Goldstein (1980) precisa que las habilidades sociales son un conjunto de conductas aprendidas que permiten a las personas interactuar de manera eficaz y apropiada con los demás, expresando sentimientos, actitudes y derechos sin generar conflictos innecesarios, dejando claro que estas habilidades sociales son conductas adquiridas y aprendidas desde el contacto social e interacción con otros, pero además permiten al ser humano tener una interacción eficaz con los demás.

Por su parte; Caballo (1993), uno de los autores más citados en lengua española destaca que las habilidades sociales son un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa sentimientos, actitudes, deseos u opiniones de un modo adecuado a la situación, destacando la importancia de las habilidades sociales porque permiten tener una actuación en consonancia con el contexto y la situación de interacción con los demás, esto también puede significar un aprendizaje situado en contexto.

Por otro lado, Argyle (1978) precisa que las habilidades sociales son patrones de comportamiento que permiten a las personas producir respuestas deseadas en la interacción social; al vincularlas con patrones de comportamiento se tiene eficacia comunicativa en un contexto determinado y en consonancia con la situación no sólo de comunicación sino de interacción; esto es tomar conciencia con quien se está interactuando, significando una adaptación social relevante a la situación social.

Para Kelly (1982) las habilidades sociales son comportamientos interpersonales aprendidos que ayudan a iniciar y mantener relaciones positivas con otras personas. Para Bandura (1986) desde la teoría del aprendizaje social las habilidades sociales se adquieren mediante la observación, la imitación y el refuerzo dentro del entorno social. Por su parte Goleman (1995) relaciona habilidades sociales con la inteligencia emocional: Son competencias que permiten manejar adecuadamente las relaciones interpersonales, comprender a los demás y cooperar

eficazmente. De este apartado se destaca aspectos comunes entre las diversas perspectivas de los autores que se han citado en este apartado; en general, las habilidades sociales implican: Conductas **aprendidas** (no innatas), comunicación verbal y no verbal, expresión adecuada de emociones, respeto por normas sociales y la interacción efectiva con otras personas.

La relevancia de esta investigación situada en los años tempranos ubica su importancia de desarrollarlas de manera adecuada garantizando un desarrollo saludable en los niños, los mismos que requieren de modelos adecuados puesto que estas habilidades son adquiridas y aprendidas desde la interacción en sus entornos cotidianos, de allí que el entorno familiar y escolar juegan un papel muy importante para ofrecer los modelos de comportamiento apropiados para que los infantes puedan tener interacciones saludables con otros, eficacia en su comunicación e interacción, una buena adaptación social en los diversos entornos donde se desenvuelva, además de garantizar el éxito escolar. De allí que habrá que poner especial atención a las situaciones que puedan afectar y vulnerar estas habilidades sociales, o frente a patrones de comportamiento que no sean saludables ni para los niños y afecten sus interacciones en sus espacios cotidianos.

2.2.2.2. Teoría Social de Albert Bandura

Esta variable de investigación es respaldada por la teoría del Aprendizaje social de Bandura (1974) el cual presenta una mirada psicológica en donde explica cómo las personas pueden aprender nuevas habilidades y conductas por medio de la observación y la interacción con sus pares, asimismo dicho autor hace hincapié a sus principios los cuales son etapas que contribuyen al aprendizaje social, el primero es la atención ya que señala que las personas primero deben prestar atención el comportamiento de la persona modelo a la que observan, la segunda fase es la retención que hace referencia a la habilidad del individuo de decodificar y almacenar la información observada de acuerdo al comportamiento que observa para luego imitarlo.

Por último, la reproducción es la tercera fase en la que las personas mejoran su capacidad para replicar el comportamiento permitiéndoles mejorar su rendimiento progresivamente en el desarrollo de sus habilidades sociales y por último la fase de la motivación que se refiere a la importancia del reconocer las buenas conductas para

motivar al aprendiz a imitar ciertos comportamientos observados a diferencia de los castigos.

Del mismo modo, se encuentra la teoría de las Inteligencias múltiples por Howard Gardner, quien menciona que, la inteligencia no se puede medir de manera única si no que existen diferentes tipos de inteligencias que se manifiestan de diferentes formas en las personas.

Entre ellas se destaca la inteligencia interpersonal establecida por Gardner (2001) quien señala que hace referencia a la capacidad que posee el ser humano de poder entender y relacionarse con otras personas, permitiéndoles desarrollar habilidades como la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos, incluso es importante tener en cuenta que el origen de la inteligencia personal se da desde los primeros meses de vida, donde el infante empieza a desarrollar el famoso apego que es aquel lazo poderoso que establece y fortalece con la madre, de manera que el menor se perturba cuando se separa repentinamente de ella.

Sin embargo, con el pasar de los años dicho vínculo se vuelve más flexible, ya que a partir de los dos meses aprenden a diferenciar a los padres de los extraños y las expresiones felices de las tristes de las demás personas, presentando así sus primeras señales de empatía, hasta que logran pulir estas capacidades a partir de los tres años hacia adelante gracias a que están expuestos a un mayor nivel de socialización.

2.2.2.3. Componentes de las Habilidades Sociales

Por consiguiente, Monjas (2002) señala que una de las facultades madurativas más importantes en la infancia consiste en la capacidad de establecer interacciones saludables con su entorno, que es justamente en el tejido de estas relaciones cotidianas donde se van moldeando las competencias interpersonales, las cuales le brindan al menor las herramientas necesarias para desenvolverse de manera óptima tanto en un contexto individual como colectivo y puedan expresar con total seguridad sus emociones, posturas, deseos o puntos de vista individuales ante sus figuras de autoridad, educadores y compañeros de juego.

En cuanto a las dimensiones de las habilidades sociales según Caballo (2007) esta se divide en los siguientes componentes:

El primero de ellos es el *componente fisiológico*, el cual se divide en el elemento **verbal** que es la parte del mensaje que se lleva a cabo por medio de las palabras, y el elemento **no verbal**, que es la parte del mensaje que complementa aquello que estamos expresando verbalmente para poder comunicarnos entre sí o con los demás, mediante el uso de señas, tono de voz, contacto visual y gestos, estas habilidades ayudan al infante a poder hacer nuevos amigos y a mantener dichas amistades o vínculos.

En segundo lugar dicho autor señala al *componente conductual* el cual se conforma por el elemento **emocional o paraverbal** que abarcan dos puntos que guardan relación, el primero expresa nuestras emociones como lo es el miedo, la ira, la tristeza, alegría, entre otros., siendo estas cambiantes de acuerdo con el momento en que se encuentre, como también al manejo de estas y el control de ellas, y el segundo son aquellos recursos como el tono, el volumen, el ritmo y las pausas de nuestra voz, las cuales influyen en la regulación de la conversación para transmitir alguna intención o emoción.

Finalmente, se encuentra el **componente cognitivo** que son las habilidades que permite el cerebro para poder hablar, razonar, prestar atención y comprender la información percibida durante una conversación o una situación en el que se deba resolver un problema, en donde las personas reflejan su forma de pensar, interpretar y percibir el mundo.

Para Cadenas (2021) las habilidades sociales le facilitan a un individuo a adaptarse a las normas socialmente deseadas como el hecho de poder defender sus propios derechos y el de los demás, lograr resolver conflictos y expresar sus sentimientos, ideas y conductas para expresar sus deseos o necesidades, ya que, de lo contrario, se podría presentar un serio aislamiento social como resultado de poseer unas habilidades sociales insuficientes.

2.2.2.4. Habilidades Sociales desde la Mirada del MINEDU

La educación inicial posibilita las primeras interacciones en el infante, este tipo de vinculación es considerada como un propósito en este nivel de educación, debido a que se debe originar, impulsar y consolidar sus capacidades sociales, de tal forma que les permita adaptarse o acoplarse a diferentes entornos.

La adquisición y desarrollo de las habilidades sociales habilita a los infantes para tener un desarrollo saludable y pueda ir desarrollando un conjunto de habilidades sociales más complejas; transitando de las más sencillas interacciones en las actividades cotidianas hasta las interacciones en situaciones académicas y de aprendizaje para cumplir metas de aprendizaje establecidas en el currículo.

Según MINEDU (2016) enfatiza en el Programa Curricular de Educación Inicial la importancia de que el niño en esta etapa aprenda a desarrollar positivamente sus habilidades sociales, de manera que pueda desarrollar la competencia denominada “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, esto a partir de la interacción que se promueve en situaciones de juego, exploración e incluso en la vida cotidiana, siempre y cuando exista el acompañamiento del docente, con el fin de que vayan conociendo las normas y contribuyan en la construcción de nuevos acuerdos para promover una convivencia amena, desarrollando así el enfoque de desarrollo personal en los niños.

2.3. Definiciones Operacionales

2.3.1. Educación

La educación se refiere a la acción y efecto de formar integralmente a una persona por medio de la acción docente para la obtención de conocimientos intelectuales y habilidades ya sean sociales o emocionales.

2.3.2. Educación Inicial

La educación inicial es aquel primer nivel educativo que promueve el desarrollo integral para infantes de entre 3 a 5 años de edad a través del juego y de experiencias significativas.

2.3.3. Habilidad

La habilidad es aquel potencial físico o mental que adquiere el ser humano para realizar una determinada acción con destreza y eficiencia, el cual se desarrolla por medio de la práctica, el aprendizaje y la experiencia, aportando significativamente en el desarrollo personal, ya que nos permiten afrontar positivamente los desafíos de la vida cotidiana.

2.3.4. Socialización

La socialización hace referencia a aquel proceso en el que la persona incorpora en su comportamiento los valores, creencias y normas que se rigen en una sociedad, de manera que aprenda a adaptarse a ella.

2.3.5. Habilidades Sociales

Las habilidades sociales son una agrupación de capacidades que ayudan a mejorar la comunicación con los demás, con el fin de lograr expresar con facilidad los sentimientos, emociones y opiniones frente a la sociedad.

2.3.6. Juego

El juego es una actividad voluntaria, satisfactoria y que cuenta además con ciertas reglas que permiten llegar a un objetivo específico, también favorece el aprendizaje, debido a que ayuda a desarrollar habilidades como la creatividad, la toma de decisiones, la resolución de problemas y la cooperación.

2.3.7. Cooperación

La colaboración implica trabajar en conjunto para lograr objetivos comunes, de manera que cada uno de los miembros procuren obtener resultados que beneficien no solo a sí mismos, sino también a todos los demás integrantes del grupo.

2.3.8. Juego Cooperativo

El juego cooperativo, se entiende como un tipo de actividad lúdica la cual se relaciona entre las posibilidades de cada persona y los objetivos a cumplir, de manera que todos los participantes logren cumplir una misma meta u objetivo.

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Enfoque de Investigación, Tipo y Nivel de Investigación

La investigación cuenta con un enfoque cuantitativo, desde el punto de vista de Hernández y Mendoza (2018) este enfoque se orienta en observar, explorar y explicar el problema encontrado para así poder establecer estudios que permitan comparar o comprobar dichos fenómenos para que posteriormente sean evaluados estadísticamente según los datos recolectados de forma que se construya una teoría o una hipótesis. (p.40).

Del mismo modo, es de tipo aplicada, como lo indica Vargas (2009) hace referencia al uso de saberes dentro de la práctica para poder emplearlos en beneficio de los grupos involucrados en la investigación, obteniendo como resultado una manera minuciosa, organizada y sistemática de conocer la realidad. (p.159)

Por otra parte, este trabajo de investigación posee un alcance explicativo, nivel que busca explicar las causas y determinar relaciones entre las variables de la investigación, ya sean las características o facetas de las personas, comunidades, objetos o cualquier otro fenómeno en la que pueda ser examinado o evaluado. Así también, es propositivo por que se plantea una propuesta clave con el objetivo de mejorar mediante las diversas actividades realizadas que proyectan la conveniencia sobre ciertos problemas detectados en cierta habilidad de los niños. (Hernández, Fernández y Pilar, 2010, p.85)

3.2. Diseño de la Investigación

La investigación cuenta con un diseño cuasiexperimental, desde el punto de vista de (Hedrick et al.,1993, p.58) El objetivo de los diseños cuasiexperimentales, es similar a los estudios experimentales, ya que busca comprobar la presencia de una relación causal entre dos o más variables, cabe

resaltar que en la presente investigación se cuenta con un grupo experimental y un grupo de control. Por otra parte Bono (2012), señala que cuando no se puede realizar una asignación aleatoria, los cuasi-experimentos facilitan la evaluación de los efectos del tratamiento o programa dependiendo de si consiguen crear una base de comparación adecuada.

Figura 1. Diseño Cuasi experimental

Diseño con pre y post prueba con grupo de control no aleatorizado			
Grupo	Pre prueba	V. independiente	Post prueba
GE	O ₁ E	X	O ₂ E
GC	O ₁ C		O ₂ C

Dónde:
GE: Grupo experimental
GC: Grupo control
X: Juegos cooperativos
O₁: Pre prueba del grupo E y C del nivel de las habilidades sociales en estudiantes antes de la aplicación de los juegos cooperativos
O₂: Post prueba del grupo E y el grupo C del nivel de las habilidades sociales en estudiantes después de la aplicación de los juegos cooperativos

Nota: Diseño de la investigación

Fuente: Elaboración propia

3.3. Población, Muestra y Muestreo

Población:

Según Hernández et al. (2014), la población se delimita en toda la agrupación o conjunto de personas en donde se está desarrollando el estudio. (p.174). En ese sentido, la indagación se desarrolló considerando una población conformada por 267 estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 018 “Domingo Savio” del distrito de Veintiséis de Octubre.

Tabla 1. Distribución de la población de estudio

Aula	Cantidad
5 años “Juguetones”	24
5 años “Alegres”	22
5 años “Creativos”	24
5 años “Dinámicos”	25
Total	93

Nota: Estudiantes de la I.E.I N°018 “Domingo Savio”

Fuente: Nomina de matrícula del periodo académico 2025

Muestra:

Con base en el autor Arias (2012) la muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible (p. 83). Es decir, que la muestra de estudio hace referencia a un grupo específico de individuos las cuales poseen características similares, permitiendo generalizar los resultados obtenidos al resto de la población. Asimismo, en este estudio se tomaron en cuenta los siguientes criterios:

- **Criterio de inclusión:**

En el análisis de datos abarca a todos los estudiantes matriculados en las aulas de 5 años de la institución educativa N°018 “Domingo Savio”. Asimismo, se incluyeron a los estudiantes que han asistido a más del 80% de los talleres de aprendizaje que formaban parte del plan de intervención. Por otro lado, a los preescolares a quienes se les aplicó pretest y post test.

- **Criterio de exclusión:**

En el análisis de datos no se consideró como parte de la muestra de estudiantes con asistencia menor al 80% de los talleres de aprendizaje que formaban parte del plan de intervención. Del mismo modo, a aquellos estudiantes que no tuvieron una de las dos mediciones (pretest y post test) o preescolares que se retiraron en el presente año y no fueron partícipes de la fase post test.

Tabla 2. Selección de la muestra

Aula de 5 años	Niños	Niñas	Grupo
Juguetones	12	12	Experimental
Alegres	12	10	Control
Total		46	

Nota: Estudiantes del aula 5 años, I.E.I N°018 “Domingo Savio”

Fuente: Nomina de matrícula del periodo académico 2025

Muestreo:

El trabajo de investigación elaborada fue de tipo no probabilístico por conveniencia. La muestra estuvo conformada por 46 estudiantes de 5 años de la I.E N°018 “Domingo Savio”, el aula “Juguetones” fue seleccionada como grupo experimental conformada por 24 estudiantes, mientras que el aula “Alegres” fue considerada como grupo control integrada por 22 estudiantes. De acuerdo con Hernández, Fernández y Pilar (2010) quienes precisaron que esta técnica de muestreo requiere de una cuidadosa y controlada selección de casos por parte del investigador en las que se tiene en cuenta ciertos criterios o características señaladas previamente en el planteamiento del problema, es decir que no se aplica ningún estudio para la muestra.

3.4. Hipótesis

3.4.1. Hipótesis General:

H₁: La aplicación de los Juegos Cooperativos tiene efecto significativo en el nivel de Habilidades Sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 018 “Domingo Savio”, distrito Veintiséis de Octubre.

H₀: La aplicación de los Juegos Cooperativos no tiene efecto significativo en el nivel de Habilidades Sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 018 “Domingo Savio”, distrito Veintiséis de Octubre

Hipótesis Específicas:

H₀: Existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, antes de la aplicación de Juegos Cooperativos.

H₂: No existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, antes de la aplicación de Juegos Cooperativos.

H₀: Existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, después de la aplicación de Juegos Cooperativos.

H₀₂: No existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, después de la aplicación de Juegos Cooperativos.

H₁₂: Existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, después de la aplicación de Juegos Cooperativos.

H₀₃: No existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, antes y después de la aplicación de Juegos Cooperativos.

H₁₃: Existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, antes y después de la aplicación de Juegos Cooperativos.

3.5.Métodos de la investigación

Esta investigación cuenta con el método denominado hipotético deductivo, (Carnap y Hempel, 1965, citado en López y Farchelli, 2020) Este método permite aplicar procedimientos objetivos y racionales para poder comprobar o verificar las hipótesis previamente planteadas, por tal motivo este método permite garantizar la conservación de la veracidad desde las premisas hasta la conclusión. En ese sentido se pudo comprobar que la aplicación de los juegos cooperativos si tienen un efecto significativo en el nivel de habilidades sociales en los estudiantes de educación inicial.

3.6.Técnicas e Instrumentos Aplicados

- **Técnica de la observación:**

Según Tamayo (2004), la observación directa es aquella técnica en la cual el investigador puede recoger datos de un objeto o fenómeno mediante su propia observación es decir que esta técnica consiste en hacer uso de los

sentidos para observar hechos y realidades sociales, donde se considera un proceso deliberado y sistemático que nos permite recoger información.

- **Instrumento de la guía de observación:**

Para Ñaupas (2018) la guía de observación es un instrumento o herramienta de investigación que sirve a la observación, con el propósito de poder verificar la existencia o faltas de conductas, secuencia de acciones, habilidades, competencias y actividades sociales del sujeto de estudio. Por tal motivo, se creó este instrumento en base a la variable Habilidades Sociales, contando con una serie de dimensiones, indicadores e ítems; por consiguiente, la primera dimensión de la variable Habilidades Sociales se denomina: *Componente no verbal*, en esta se establecen dos indicadores los cuales son: Mirada y Gestos, cada uno de ellos figuran seis ítems.

Continuamos con la segunda dimensión denominada: *Componente verbal*, en esta se establecen dos indicadores los cuales son: Autorregulación emocional y Fluidez, cada uno de ellos figuran cuatro ítems; la tercera dimensión llamada: *Componente emocional o paraverbal*, se establecen dos indicadores los cuales son: Participación en conversaciones y Buenos modales, ambos poseen seis ítems; y finalmente la dimensión: *Componente cognitivo*, establece dos indicadores los cuales son: Atención y Razonamiento, los cuales tienen cuatro ítems.

3.7. Procesamiento de la Información

- **Validez y Confiabilidad de los Instrumentos**

Desde el punto de vista de Puerta y Marín (2015) la validez es una herramienta que se consolida principalmente a través de la evaluación o juicio de expertos, quienes analizan los criterios que se quieren medir en el instrumento seleccionado. de esta manera, el procedimiento opera como un filtro técnico encargado de verificar si los ítems redactados representan fielmente la temática específica que se pretende evaluar en la investigación.

Por ello, el instrumento de evaluación que se empleó fue validado por tres maestras con título y maestría en educación inicial, quienes verificaron y analizaron cada ítem, los cuales estuvieron redactados coherentemente en referencia al problema identificado.

Del mismo modo, se efectuó una prueba piloto para comprobar su estructura y posterior a ello se aplicó el Alpha de Cronbach mediante el software SPSS, tal como expresa Ñaupas, et al. (2018) el SPSS hace referencia a un poderoso sistema estadístico que sirve para ingresar, analizar y generar datos estadísticos respecto a las Ciencias Sociales, además de permitir efectuar una gran cantidad de tareas de diseños, cálculos, análisis y la graficación en pocos segundos; así pues esta presente investigación obtuvo un valor de 0.851 en la prueba piloto, teniendo considerablemente fiabilidad, demostrando que puede ser utilizado para aplicar.

Tabla 3. Análisis de confiabilidad para Guía de observación de las Habilidades Sociales

Alfa de Cronbach	N de elementos	Interpretación
0,851	20	Confiabilidad aceptable

Nota: Valor del Alfa de Cronbach

Fuente: Elaboración propia

- **Técnicas para el Procesamiento y Análisis de Datos**

- ✓ **Análisis documental**

Con base en los autores Hernández, et al. (2014), la investigación documental implica la identificación, recolección y consulta de la información bibliográfica, además de otros recursos que provienen de otros saberes o datos recolectados selectivamente de cualquier realidad, para que puedan ser utilizados de manera eficiente y de esa forma puedan aportar en los objetivos del estudio.

En el estudio actual, la revisión de documentos se llevó a cabo en varias fases: En primer lugar, se llevó a cabo la búsqueda y selección de datos

científicos sobre las habilidades sociales y los juegos cooperativos en niños de educación inicial. Después, se examinaron tesis, artículos académicos, libros y antecedentes tanto regionales como nacionales e internacionales relacionados con los aspectos del estudio. Así pues, la información recogida fue sistematizada y analizada con el fin de desarrollar el marco teórico y justificar la propuesta de intervención. Por último, se eligieron los aportes más significativos para poder sustentar los resultados de la investigación.

✓ **Escala ordinal tipo Likert**

La presente investigación hizo uso de un instrumento regido por este tipo de escala de medición para la recolección de datos esenciales acerca del progreso de la muestra de estudio respecto al desarrollo de sus habilidades sociales. Según Hernández, et al. (2010) Escalamiento de Likert es un método de investigación que está conformado por un conjunto de ítems que se muestran en forma de afirmaciones para poder medir la reacción del sujeto en tres, cinco e incluso siete categorías.

En esta investigación la aplicación de la escala Likert se desarrolló en varias etapas: Primero se elaboró el instrumento considerando las dimensiones e indicadores de la VD: Habilidades sociales. Luego se establecieron categorías de respuesta para valorar el nivel alcanzado por los participantes. Posteriormente el instrumento fue aplicado a los niños de la muestra antes y después de la intervención pedagógica. Después de la recolección de datos las respuestas fueron reorganizadas en tablas para su procesamiento estadístico. Finalmente los resultados obtenidos permitieron identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales y analizar la diferencia entre el pretest y posttest.

Capítulo IV

Resultados

En este presente trabajo de investigación tras el procesamiento de información del periodo de pretest y post test se lograron obtener base de datos relevantes de los participantes organizados en grupo control y grupo experimental de la variable de estudio denominado habilidades sociales.

Para Hernández et al. (2014), los resultados obtenidos en una investigación emergen directamente del procesamiento y tratamiento estadístico efectuado sobre la información recolectada, por esta razón, los autores sugieren que la tarea del investigador debe centrarse primordialmente en realizar una descripción detallada de sus descubrimientos apoyándose en recursos visuales como matrices, esquemas informativos, gráficos o mapas derivados de dicho análisis; asimismo cabe resaltar que estas herramientas operan como soportes esenciales para estructurar y clarificar los datos alcanzados. Ante ello, se presentan resultados del grupo experimental:

4.1. Análisis e Interpretación de los Resultados por Objetivo

4.1.1. Objetivo General:

Determinar los efectos de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio”.

Tabla 1. Resultados del post test del grupo experimental en las dimensiones de la VD: Habilidades Sociales

VD: HABILIDADES SOCIALES									
RANGO	NIVEL	D1: Componente no verbal		D2: Componente emocional o paraverbal		D3: Componente verbal		D4: Componente cognitivo	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
0-48	Inicio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
49-73	Proceso	2	8%	3	12%	3	12%	3	12%

74-100	Logrado	22	92%	21	88%	21	88%	21	88%
	TOTAL	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%

Nota: Extraído de la base de datos del procesamiento de la información en la fase Post test grupo experimental, 2024.

Fuente: Elaboración propia.

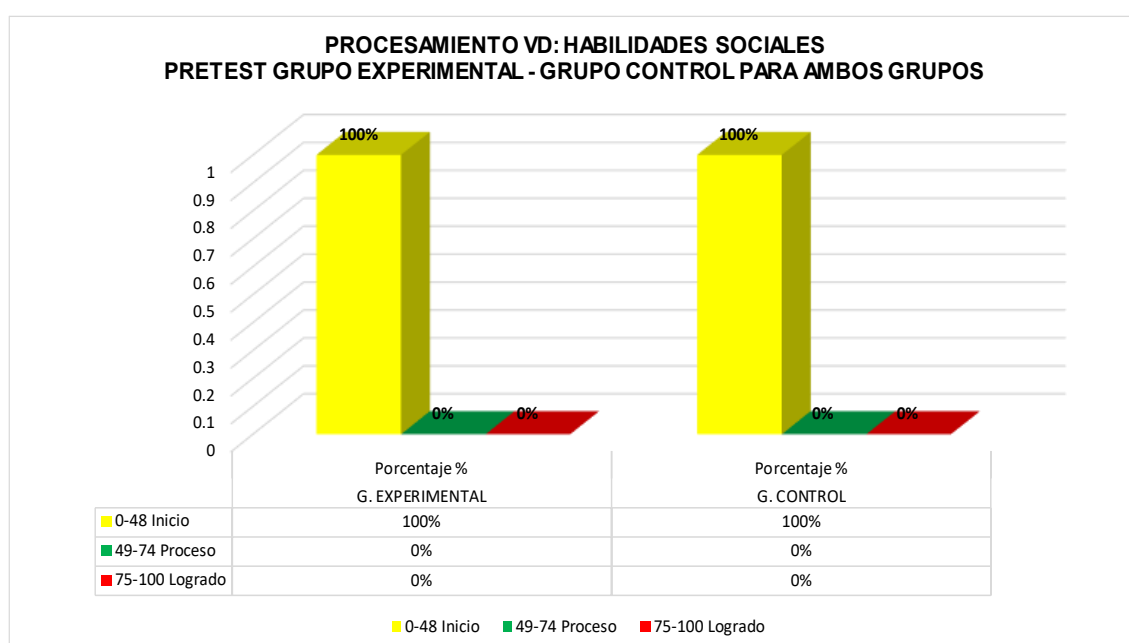
Interpretación:

En la tabla N°5, se establecen los resultados procesados de la **VD: Habilidades Sociales**, donde en la *D1: Componente no verbal* se logró identificar que el 92% de los niños alcanzaron un nivel logrado, debido a que mantiene la mirada al interactuar con sus compañeros y utilizan a menudo expresiones gestuales para complementar sus mensajes verbales. Asimismo, en la *D2: Componente emocional o paraverbal* se visualiza que el 12% de los preescolares se ubican en un nivel proceso, lo que significa que aún deben aprender a autorregular sus emociones y a modular su fluidez al expresarse frente a más personas. Además, en la *D3: Componente verbal* se destaca que el 88% de los estudiantes se lograron posicionar en un nivel logrado porque demostraron una participación activa en conversaciones y a la vez buenos modales lo cual aportaba a generar un ambiente respetuoso y armonioso dentro del aula. Por último, en la *D4: Componente cognitivo* se detectó que el 12% de los infantes todavía se mantiene en un nivel proceso en vista a la dificultad que aún poseen para mantener la atención y del uso de su razonamiento para resolver problemas. Frente a lo antes mencionado, se afirma que el 88% de los estudiantes lograron situarse en un nivel logrado en base a la VD: Habilidades Sociales en el total de todas las cuatro dimensiones que lo conforman.

4.1.2. Objetivos Específicos:

Resultados del objetivo específico 1: Determinar las diferencias en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en el grupo experimental y del grupo de control antes de la aplicación de los juegos cooperativos en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024.

Figura 2. Resultados del procesamiento de Pretest de la VD: Habilidades Sociales en sus grupos control y experimental



Nota: Extraído de la base de datos del procesamiento de la información en la fase de pretest de los grupos experimental y control

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación:

Se determina en la figura N° 2 los resultados del procesamiento de la fase Pretest de la VD: Habilidades Sociales en sus grupos experimental y control, donde el 100% de los participantes de ambos grupos se sitúan en el nivel inicio, por lo tanto, ninguno de ellos se ubica en el nivel de proceso y logrado.

Tabla 2. Resultados del procesamiento de Pretest de las dimensiones de la VD: Habilidades sociales en su grupo control y grupo experimental

Rango	Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		D1:		D2:		D3:		D4:		D1:		D2:		D3:		D4:	
		Componente no verbal		Componente emocional o paraverbal		Componente verbal		Componente cognitivo		Componente no verbal		Componente emocional o paraverbal		Componente verbal		Componente cognitivo	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
0-48	Inicio	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%	22	100%	18	82%	19	86%	20	91%
49-73	Proceso	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	18%	3	14%	2	9%
74-100	Logrado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	TOTAL	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%

Nota: Extraído de la base de datos del procesamiento de la información en la fase de pretest de los grupos experimental y control

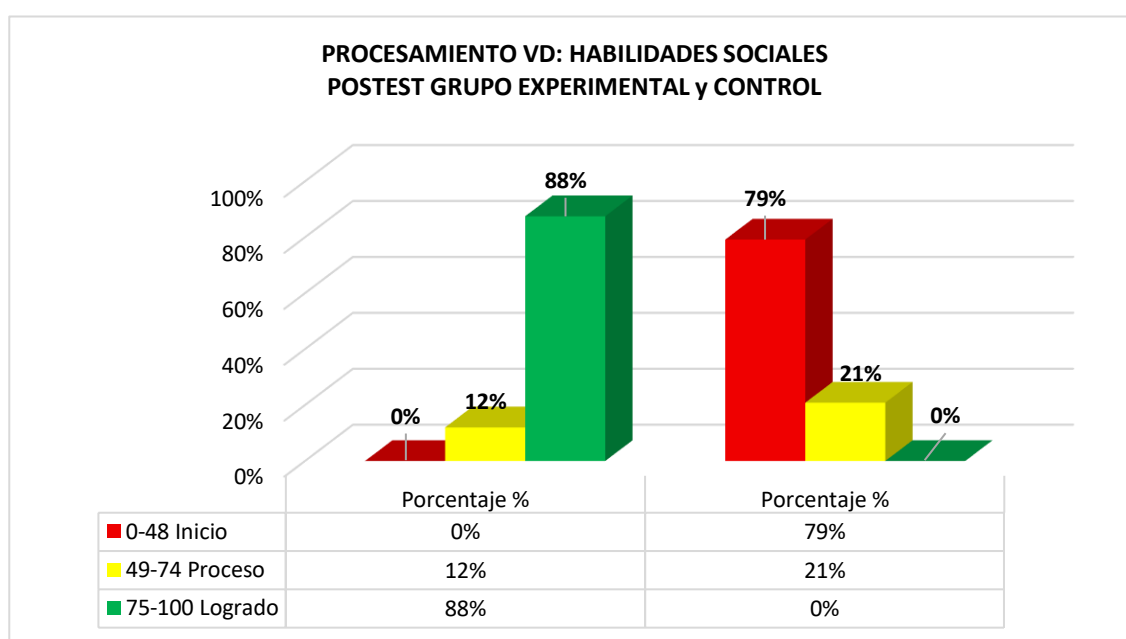
Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

En el proceso de pretest los resultados descriptivos que se visualizaron en la tabla N° 6 acerca de las dimensiones de la VD: Habilidades Sociales, para la *D1: Componente no verbal* el 100% de los participantes tanto del G.E como G.C se ubicaron en un nivel inicio, debido a que se les dificultaba mantener el contacto visual y el uso de gestos cuando se dirigían a el infante. Asimismo, para el G.E el 0% de los estudiantes se ubicaron en un nivel de proceso en la *D2: Componente emocional o paraverbal*, porque carecían de autorregulación emocional y fluidez durante una conversación por falta de confianza a diferencia del G.C en donde el 18% de los infantes se posicionó en el mismo nivel. Para la *D3: Componente verbal* en el G.E el 100% de los participantes se encontraron en el nivel inicio ya que mostraban deficiencia en entablar una conversación fluida, amena y respetuosa. Por último, el 0% de los participantes del G.E se hallan en un nivel proceso respecto a la *D4: Componente cognitivo* porque les costaba aceptar las consecuencias de sus errores y buscar soluciones frente a estas, mientras que para el G.C el 9% se situaron en el mismo nivel quienes mostraron las mismas dificultades. En última instancia, la tabla muestra que ambos grupos que integran la investigación no lograron alcanzar el nivel logrado.

Resultados del objetivo específico 2: Determinar las diferencias en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en el grupo experimental y del grupo de control después de la aplicación de los juegos cooperativos en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024.

Figura 3. Resultados del procesamiento de Post test de la VD:
Habilidades Sociales en el grupo experimental



Nota: Extraído de la base de datos del procesamiento de la información en la fase de post test de los grupos experimental y control

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

En la figura N° 3 se precisan los hallazgos del procesamiento de Post test de la **VD: Habilidades Sociales** en sus grupos experimental y control, en los que el 0% de los participantes del G.E se sitúan en el nivel inicio, mientras que el 79% de los participantes del G.C se encuentran en el mismo nivel. Asimismo, el 12% de estudiantes del G.E se ubicaron en un nivel proceso a diferencia del G.C en donde el 21% de estudiantes llegaron a ubicarse en dicho nivel. Es importante resaltar que del G.E, el 88% de preescolares consiguió situarse en el nivel logrado, mientras que para el G.C ninguno logró ubicarse en este nivel. Lo que evidencia la efectividad del plan

de intervención basado en juegos cooperativos tras haber sido aplicado en el grupo experimental.

Tabla 3. Resultados del procesamiento de Post test de las dimensiones de la VD: Habilidades sociales en su grupo control y grupo experimental

VD: Habilidades Sociales																	
GRUPO EXPERIMENTAL										GRUPO CONTROL							
RANGO	NIVEL	D1: Componente no verbal		D2: Componente emocional o paraverbal		D3: Componente verbal		D4: Componente cognitivo		D1: Componente no verbal		D2: Componente emocional o paraverbal		D3: Componente verbal		D4: Componente cognitivo	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
0-48	Inicio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	18	75%	16	67%	18	75%	16	67%
49-73	Proceso	2	8%	3	12%	3	12%	3	12%	4	17%	6	12%	4	12%	6	12%
74-100	Logrado	22	92%	21	88%	21	88%	21	88%	2	8%	2	8%	2	8%	2	8%
TOTAL		24	100%	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%

Nota: Extraído de la base de datos del procesamiento de la información en la fase de Post test de los grupos experimental y control

Fuente: Elaboración propia

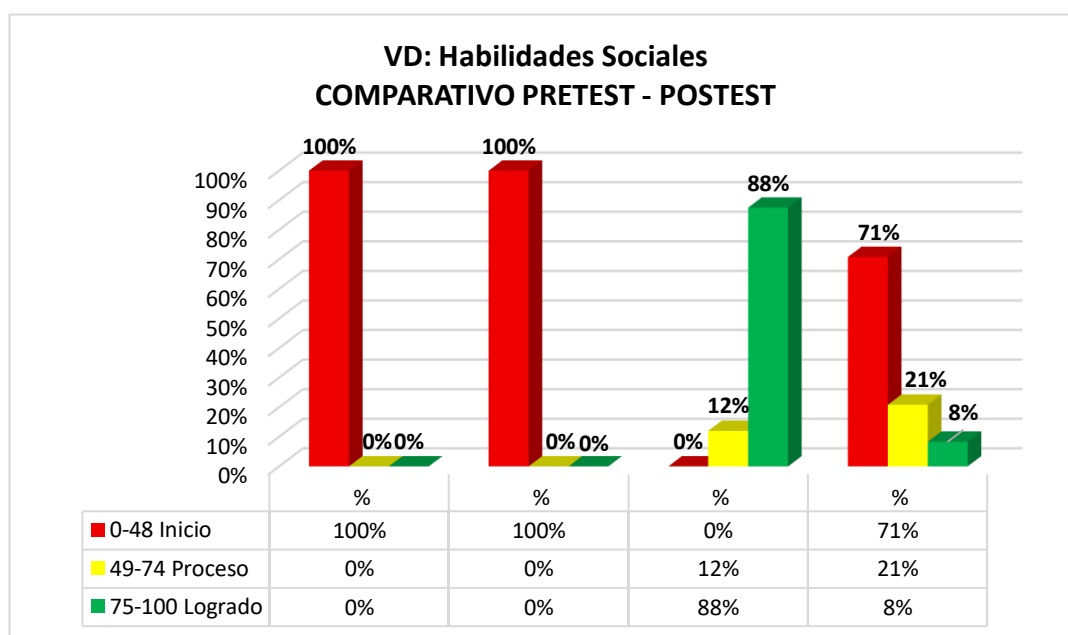
Interpretación:

En el proceso de Post test los resultados descriptivos que se visualizaron en la tabla N° 7 acerca de las dimensiones de la VD: Habilidades Sociales, para la *D1: Componente no verbal* el 92% de los participantes del G.E se ubicaron en un nivel logrado, debido a que los infantes mostraron mantener el contacto visual y el uso de gestos cuando se dirigían a él o ella, a diferencia del G.C donde el 8% de los participantes no logró realizar las acciones antes señaladas de manera satisfactoria. Asimismo, tanto para el G.E como para el G.C el 12% de los estudiantes se ubicaron en un nivel proceso en la *D2: Componente emocional o paraverbal*, porque todavía se les dificulta la autorregulación emocional y fluidez durante una conversación por falta de confianza. Para la *D3: Componente verbal* en el G.E ninguno de los participantes se encontraron en el nivel de inicio ya que ahora demuestran confianza al entablar una conversación más fluida, amena y respetuosa. Por último, el 88% de los participantes del G.E se hallan en un nivel logrado respecto a la *D4: Componente cognitivo* porque aceptan las consecuencias de sus errores y buscan soluciones frente a estas, mientras que para el G.C el 8% se situaron en el mismo nivel quienes mostraron mucha

dificultad frente a lo antes mencionado. Finalmente, podemos decir que los preescolares del G.E mejoraron considerablemente sus habilidades sociales tras la aplicación del plan de intervención.

Resultados del objetivo específico 3: Comparar la diferencia significativa de medias existen en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales entre el grupo experimental y el grupo control antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024.

Figura 4. Resultados del procesamiento del Pretest y Post test de la VD: Habilidades Sociales.



Nota: Extraído de la base de datos del procesamiento de la información en la fase de pretest y post test de los grupos experimental y control

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

Se aprecia en la figura N° 4 los resultados del comparativo de la **VD: Habilidades Sociales** en el grupo experimental y del grupo de control antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos. Donde tanto el grupo experimental como de grupo control se encontraron en un nivel de inicio en el proceso del Pretest, además se destaca que en este proceso ninguno de los participantes de ambos grupos alcanzó

el nivel de proceso y logrado en relación al desarrollo de sus dimensiones. Después de la aplicación del plan de intervención basado en los juegos cooperativos, en el proceso post test para el nivel de logrado el grupo experimental evidencia una diferencia del 80% en relación con el grupo control en relación al desarrollo de sus dimensiones. Estos resultados permiten demostrar el comparativo de los grupos de estudio de la VD: Habilidades sociales afirmando la efectividad del plan de intervención tras ser aplicado en el grupo experimental.

Tabla 4. Resultados del comparativo de Pretest y Post test de las dimensiones de la VD: Habilidades sociales en su grupo control y grupo experimental

Niveles Logro/Grupos		Resultados del Pretest por Dimensiones de la VD: Habilidades Sociales								Resultados del Postest por Dimensiones de la VD: Habilidades Sociales							
		Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL		Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
		F	%	F	%	F	%			F	%	F	%	F	%		
D1	GE	24	100%	0	0%	0	0%	24		0	0%	2	8%	22	92%	24	
	GC	22	100%	0	0%	0	0%	22		16	73%	4	18%	2	9%	22	
D2	GE	24	100%	0	0%	0	0%	24		0	0%	3	12%	21	88%	24	
	GC	18	82%	4	18%	0	0%	22		14	64%	6	27%	2	9%	22	
D3	GE	24	100%	0	0%	0	0%	24		0	0%	3	12%	21	88%	24	
	GC	19	86%	3	14%	0	0%	22		16	73%	4	18%	2	9%	22	
D4	GE	24	100%	0	0%	0	0%	24		0	0%	3	12%	21	88%	24	
	GC	20	91%	2	9%	0	0%	22		14	64%	6	27%	2	9%	22	

Nota: Extraído de la base de datos del procesamiento de la información en la fase de pretest de los grupos experimental y grupo control

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

Se aprecia en la tabla 8: que los resultados del comparativo por dimensiones de la **VD: Habilidades Sociales** en el grupo experimental y del grupo de control antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos. Del proceso pretest, respecto a la *D1: Componente no verbal* en el G.E en el nivel inicio registró al 100% de los estudiantes, que, en comparación con el mismo grupo, pero en el proceso Post test se distinguió una mejora debido a que el 92% logró estar en el nivel logrado y 8% el nivel proceso ya que la mayoría de los participantes fueron capaces de demostrar diversas

acciones planteadas en el plan de intervención como lograr mantener el contacto visual y el uso de gestos e incluso corporales al momento de interactuar con otros.

Por otro lado, en la fase pretest en la *D2: Componente emocional o paraverbal* ninguno de los niños del G.E eran capaces de autorregular sus emociones y demostrar fluidez para compartir sus ideas u opiniones en una conversación, a diferencia del resultado que se obtuvo en la fase post test donde tras la aplicación del plan de intervención el 88% lograron llegar al nivel logrado. Para la *D3: Componente verbal* el G.E en el nivel de inicio no se registró a ninguno de los estudiantes, que, en comparación con el mismo grupo, pero en el proceso Post test se identificó una mejora debido a que el 88% logró situarse en el nivel logrado ya que la gran mayoría de los preescolares fueron capaces de demostrar acciones planteadas en el plan de intervención como tener confianza al entablar una conversación más fluida, amena y respetuosa. Para la *D4: Componente cognitivo* en el G.E se identificó que ninguno de los niños llegó al nivel de proceso y logrado, a diferencia del mismo grupo después de la respectiva intervención en donde solo el 88% los estudiantes se ubicaron en un nivel logrado, porque demostraron la facilidad de aceptar las consecuencias de sus errores y la participación en propuestas de solución frente a problemas.

Finalmente, en la tabla se muestra que después de la aplicación de los juegos cooperativos los participantes del grupo experimental si lograron un efecto significativo en el desarrollo de sus habilidades sociales debido a que el 88% de estudiantes llegaron a alcanzar en el nivel logrado mientras que en el grupo control también se observó, pero un pequeño avance, a pesar de que no se aplicó el plan de intervención ya que solo llegaron a ubicarse en el nivel logrado un 8% conformado por dos estudiantes, debido a que la docente de dicha aula no promovió suficientemente actividades grupales.

4.2.Contrastación de Hipótesis

Según Hernandez, et al. (2014) las hipótesis son “explicaciones tentativas del fenómeno investigado que se enuncian como proposiciones o afirmaciones” (p.104) En otras palabras, las hipótesis son afirmaciones temporales que vinculan dos o más variables y que el investigador propone como posibles soluciones al problema que se está estudiando, para después poder verificar o

desestimar estas declaraciones a través del estudio de los datos. Por ende, a continuación, se presentará la prueba de hipótesis general:

Tabla 5. Prueba de normalidad Pretest y Post test con Shapiro-Wilk

<i>Prueba de Normalidad</i>				
Mediciones	Grupos	Estadístico	Shapiro Wilk gl	Sig.
PRETEST	Control	,939	22	,189
	Experimental	,928	24	,088
POSTEST	Control	,712	22	,000
	Experimental	,710	24	,000

Nota: * $p < .05$, ** $p > .05$, gl=grados de libertad, Sig.=nivel de significancia

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

De acuerdo con la tabla N° 9, se utilizó a Shapiro-Wilk debido a que la muestra de estudio no es superior a 50 participantes, asimismo se observa en el nivel de significancia en el pretest en el grupo control un 0,189 y en el grupo experimental un 0,088, demostrando ser mayores a 0,05, lo cual señala que tienen una distribución normal, por ende, para la prueba se empleó la T de Student para muestras independientes; a diferencia del post test de ambos grupos donde el nivel de significancia es menor a 0,05 ya que arrojan un 0,000, lo que indica que los datos obtenidos poseen una distribución no normal, por lo tanto se utilizó el estadístico U de Mann-Whitney para muestras independientes para así poder comprobar las hipótesis.

Objetivo general

Determinar los efectos de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024.

Sistema de Hipótesis

H₀: La aplicación de los Juegos Cooperativos no tienen efecto significativo en el nivel de Habilidades Sociales de los estudiantes de Educación Inicial, 2024.

H₁: La aplicación de los Juegos Cooperativos tienen efecto significativo en el nivel de Habilidades Sociales en los estudiantes de Educación Inicial, 2024.

Para contrastar la hipótesis general, se compararon los puntajes del post test entre los estudiantes del grupo experimental y del grupo control. Esta comparación permite evaluar si la intervención con juegos cooperativos generó una mejora significativa respecto al grupo que no recibió dicha intervención.

Dado que los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk indicaron que los datos del post test no siguen una distribución normal (valor $p < 0.05$), se utilizó la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, adecuada para comparar dos grupos independientes con distribución no normal. El análisis arrojó un valor $p = 0.000$, menor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 6. Prueba de U de Mann-Whitney de Post test del GE y GC

Resumen de Contrastes de Hipótesis				
	Hipótesis Nula	Prueba	Sig. ^{ab}	Decisión
1	La distribución del posttest es la misma entre categorías de grupos	Prueba U de Mann Whitney para muestras independientes	,000	Rechace la hipótesis nula

Nota: Extraído de la base de datos del SPSS distribución de diferencia pretest y posttest

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

Se concluye que la aplicación de los juegos cooperativos tuvo un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales. Los estudiantes del grupo experimental mostraron un mayor desarrollo en comparación con los del grupo control, evidenciando la efectividad de la intervención.

Objetivo específico 1

Determinar las diferencias en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en el grupo experimental y del grupo de control antes de la aplicación de los juegos cooperativos en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024.

Prueba de hipótesis específica 1

Hipótesis nula (H_{01}): No existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, antes de la aplicación de Juegos Cooperativos.

Hipótesis alternativa (H_{11}): Existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, antes de la aplicación de Juegos Cooperativos.

Para esta hipótesis, se compararon los puntajes del pretest entre los dos grupos. Como los datos presentaban distribución normal (valor $p > 0.05$ según la prueba de Shapiro-Wilk), se utilizó la prueba T de Student para muestras independientes. El análisis mostró un valor $p = 0.0203$, inferior al nivel de significancia $\alpha = 0.05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 7. Distribución pretest del GC y GE

Prueba de Muestras Independientes										
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas				Prueba t para igualdad de medias		95% de intervalo de confianza		
		F	Sig.	t	gl	Sig. bilateral	Diferencia de medias	Diferencia de error de estándar	inferior	superior
PRETEST	Se asumen varianzas iguales	4,106	,049	2,494	44	,016	2,708	1,086	,520	4,897
	No se asumen varianzas iguales			2,438	32,693	,020	2,708	1,111	,448	4,969

Si el valor $p > 0.05$, no hay diferencia: los grupos eran equivalentes al inicio.

Si $p < 0.05$, había diferencias desde antes (lo que debilita el diseño).

Interpretación:

Se identificaron diferencias significativas en las habilidades sociales de los grupos antes de la intervención, lo que indica que no partieron del mismo nivel. Esta diferencia inicial debe considerarse al interpretar los efectos de la intervención.

Objetivo específico 2

Determinar las diferencias en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en el grupo experimental y del grupo de control después de la aplicación de los juegos cooperativos en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024.

Prueba de Hipótesis Específica 2

Hipótesis nula (H_0): No existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, después de la aplicación de Juegos Cooperativos.

Hipótesis alternativa (H_1): Existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, después de la aplicación de Juegos Cooperativos.

Para esta hipótesis, se compararon los resultados del post test entre ambos grupos. Como los datos del post test no presentaban distribución normal (valor $p < 0.05$), se utilizó la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney. El valor obtenido fue $p = 0.0000000141$, menor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 8. Prueba de U de Mann-Whitney de Post test del GE y GC

Resumen de Contrastes de Hipótesis				
	Hipótesis Nula	Prueba	Sig. ^{ab}	Decisión
1	La distribución del posttest es la misma entre categorías de grupos	Prueba U de Mann Whitney para muestras independientes	,000	Rechaza la hipótesis nula

a. El nivel de significancia es de ,050

b. Se muestra la significancia asintótica

Interpretación:

La diferencia significativa en los puntajes del post test demuestra que la intervención fue efectiva. El grupo experimental mejoró sus habilidades sociales en mayor medida que el grupo control.

Objetivo específico 3

Comparar las diferencias que existen en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en el grupo experimental antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024.

Prueba de hipótesis específica 3

Hipótesis nula (H_{03}): No existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, antes y después de la aplicación de Juegos Cooperativos.

Hipótesis alternativa (H_{13}): Existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, antes y después de la aplicación de Juegos Cooperativos.

Tabla 9. Mediana de diferencias del GC y GE de pretest y post test

Resumen de Contrastes de Hipótesis						
	Hipótesis Nula		Prueba		Sig. ^{ab}	Decisión
1	La mediana de diferencias entre postest y pretest es igual a 0.		Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas		,000	Rechaza la hipótesis nula

a. El nivel de significancia es de ,050

b. Se muestra la significancia asintótica

Interpretación:

Para contrastar esta hipótesis, se utilizó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas, dado que los datos correspondían a un mismo grupo medido en dos momentos (pretest y posttest), y no se asumió normalidad en la distribución de las diferencias.

El resultado de la prueba arrojó un valor de significancia asintótica $p = 0.000$, el cual es menor al nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$). Por tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Esto indica que sí existen diferencias significativas en el nivel de habilidades sociales antes y después de la intervención, lo que respalda la efectividad de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar dichas habilidades en los participantes.

4.3. Discusión de los Resultados

La discusión de resultados en esta investigación se realiza con base a los hallazgos encontrados, los estudios previos y la fundamentación teórica a fin de reflejar las coincidencias y/o diferencias, además, se organiza según los objetivos planteados. Respecto al objetivo general, se precisa que los educandos de 5 años de la institución educativa N° 018 “Domingo Savio” han mejorado sus habilidades sociales en base a la aplicación de los juegos cooperativos, a partir de la aplicación para la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney. El análisis arrojó un valor $p = 0.000$, menor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula. Se concluye que la aplicación de los juegos cooperativos tuvo un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales. Los estudiantes del grupo experimental mostraron un mayor desarrollo en comparación con los del grupo control, evidenciando la efectividad de la intervención.

Teniendo en cuenta los hallazgos de esta investigación ubicando a los estudiantes por niveles de logro alcanzados se tiene que el 88% de los niños alcanzaron un nivel **logrado**, es decir que 21 niños se situaron en este nivel porque demostraron ser capaces reconocer las consecuencias de sus actos y de la habilidad de resolver problemas a través de la cooperación y negociación con los integrantes de su grupo; mientras que el 12% de los estudiantes se ubicaron en un nivel **proceso**, a causa de que la mayoría de los preescolares mostraron un avance en la autorregulación de sus emociones al trabajar en equipo y al aprender a asumir acuerdos de convivencia los cuales permitían fomentar un clima armonioso y de respeto.

Respecto al resultado del objetivo específico N° 1 Determinar las diferencias en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en el grupo experimental y del grupo de control antes de la aplicación de los juegos cooperativos, se manifiesta lo siguiente: Para la D1: Componente no verbal el 100% de los participantes tanto del G.E como G.C se ubicaron en un nivel de inicio, debido a que se les dificultaba

mantener el contacto visual y el uso de gestos cuando se dirigían a el infante. Asimismo, para el G.E el 0% de los estudiantes se ubicaron en un nivel de proceso en la D2: Componente emocional o paraverbal, porque carecían de autorregulación emocional y fluidez durante una conversación por falta de confianza a diferencia del G.C en donde el 17% de los infantes se posicionó en el mismo nivel.

Para la D3: Componente verbal en el G.E el 100% de los participantes se encontraron en el nivel de inicio ya que mostraban deficiencia en entablar una conversación fluida, amena y respetuosa. Por último, el 0% de los participantes del G.E se hallan en un nivel de proceso respecto a la D4: Componente cognitivo porque les costaba aceptar las consecuencias de sus errores y buscar soluciones frente a estas, mientras que para el G.C el 8% se situaron en el mismo nivel quienes mostraron las mismas dificultades. En última instancia, la tabla muestra que ambos grupos que integran la investigación no lograron alcanzar el nivel de logrado. El aporte de Chávez, y Otero (2022) quienes a través de su investigación mencionan que el pretest se evidenció que la mayor parte de niños se encontraron en un 67% de nivel inicio debido a la deficiencia que presentaban en sus habilidades sociales. A comparación de la investigación realizada por Ticona (2024) llevó a cabo un estudio, denominado: Habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E en la ciudad de Puno, quien también obtuvo en sus resultados de pretest, porcentajes bajos respecto al desarrollo de las habilidades sociales de su muestra de estudio, debido a que el 45.33 % de ellos se encontraban en un nivel proceso.

En relación con el objetivo específico 2 el nivel de significancia obtenido fue $p = 0.0000000141$, menor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, se aceptó la hipótesis de investigación en donde se sostiene que las habilidades sociales alcanzan resultados para el nivel de Logro Esperado después de la aplicación del juego cooperativo los educandos de 5 años de la institución educativa N° 018 “Domingo Savio”, se añade las valoraciones encontradas al comparar los resultados del pretest y post test se contrastaron con el valor de 0 que indicaba que no hay diferencias. La significancia fue de $0,00 < 0,05$ con lo cual se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación en donde se afirma que Existen diferencias significativas en el nivel de

logro de las habilidades sociales antes y después de la aplicación del juego cooperativo en los educandos de 5 años de la institución educativa N° 018 “Domingo Savio”.

Estos hallazgos coinciden con los estudios de Jaramillo (2023) denominado: Incidencia de un programa pedagógico de juegos cooperativos en el desarrollo de la función ejecutiva en una muestra de 12 niños de 4 a 5 años del I.E. Campestre San Juan de la Loma en Colombia, si bien este investigador utilizó el juego cooperativo para desarrollar la función ejecutiva, de lo cual sus principales mecanismos poseen naturaleza fisiológica emocional y social lo que ratifica que tras la aplicación de este programa pedagógico el investigador concluyó que las funciones ejecutivas se desarrollan de manera progresiva porque a medida que los niños maduran y vivencian situaciones que requieren control de los impulsos y emociones lo que habilita a tener una mejor conducta adaptativa en el plano social.

Bajo esa misma perspectiva la investigación de Ninahuilca (2024) Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del nivel inicial de una I.E en la ciudad de Arequipa. Dicho trabajo tuvo como propósito determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del nivel inicial. Dicho estudio encontró un nivel de significancia aceptable, lo que ratifica la conexión directa y significativa entre ambas variables: habilidades sociales y los juegos cooperativos; hallazgos similares fueron encontrados también por Lazaro (2023), Bazalar y Dominguez (2023) con esa misma orientación y resultados.

Alata e Ibañez (2022) en su investigación llamada: Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 3 años en una I.E de la ciudad de Huanchaco, demuestran que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. Esto se demostró en los resultados que se reflejaron en el post test, donde se resaltó la relevancia de los distintos juegos y su contribución al crecimiento social del niño, su adaptabilidad al grupo y la eficacia en la comunicación como principales hallazgos del estudio.

Por otro lado; la literatura especializada precisa la naturaleza de las habilidades sociales tal y como lo señala; Johnson y Johnson (1999), Especialistas en aprendizaje cooperativo, señalan que las actividades cooperativas promueven la interdependencia

positiva, la responsabilidad compartida y el desarrollo social, bajo esta perspectiva el juego colaborativo genera interacciones de interdependencia, es decir reciprocidad entre sus miembros, trabajo bajo los lazos de la colaboración mutua, la responsabilidad común para cumplir metas comunes, esfuerzo y compromiso de sus miembros para lograr objetivos comunes lo que tiene como consecuencia desarrollo social.

En el juego cooperativo, se busca un objetivo común, de modo que todos sus miembros se esfuercen por alcanzarlo, se fomenta la ayuda mutua, compartiendo habilidades y destrezas las mismas que se ponen a disposición del cumplimiento de la meta común del equipo, se promueve la comunicación y la empatía, al potenciar la colaboración, la ayuda mutua compartiendo saberes, habilidades, lo que hace posible desarrollar habilidades sociales y valores y reducir la competencia excesiva, que no aporta al desarrollo personal de los niños. En el caso específico de los niños de educación inicial los juegos cooperativos favorecen una convivencia positiva, la resolución pacífica de conflictos, trabajo en equipo, el respeto por normas y el desarrollo emocional y social; en síntesis, favorece muchas dimensiones del desarrollo infantil, principalmente potencia habilidades que harán de ellos personas más autónomas, ciudadanos capaces de asumir compromisos, deberes y un adecuado ejercicio de sus derechos.

En ese sentido, sí relacionamos estos resultados con lo que señala Orlick (1990) donde asocia a los juegos cooperativos con una serie de libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo; ya que los participantes procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás integrantes del grupo. Lo cual está estrechamente ligado al desarrollo de las habilidades sociales que, según Caballo (2007) son aquellas destrezas en el individuo que contribuyen a responder de un modo adecuado ante cualquier situación dentro de un contexto social.

Finalmente, podemos decir que los preescolares del G.E mejoraron considerablemente sus habilidades sociales tras la aplicación del plan de intervención. Esto nos dirige a la investigación efectuada por Del río (2022) donde se demostró en sus resultados que el nivel de las habilidades sociales en los niños de 5 años se ubicaba

el 82% en el nivel logrado, seguido de un 18% ubicado en el nivel proceso. Por otro lado, Bocanegra, L. (2021) desarrolló una investigación con base en la aplicación de juegos cooperativos para comprobar la incidencia en habilidades sociales en niños de 5 años de una I.E. en la ciudad de Lima, donde obtuvo como resultado que solo el 20% de los niños se encontraban en un nivel de proceso mientras que el 80% de los preescolares habían mejorado y se ubicaban en un nivel de logro, lo que ayudó a afirmar que los juegos cooperativos como estrategia si inciden en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años.

Acorde al objetivo específico N°3 Comparar las diferencias que existen en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en el grupo experimental y del grupo de control antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos, se resalta lo siguiente: que en el proceso pretest, respecto a la D1: Componente no verbal en el nivel inicio registró al 100% de los estudiantes, que, en comparación con el mismo grupo, pero en la fase Post test se distinguió una mejora debido a que solo el 8% se encontró en el nivel proceso y el 92% logró ubicarse en el nivel logrado. Por otro lado, en la fase pretest en la D2: Componente emocional o paraverbal el 100% de los niños se encontraron en un nivel inicio, a diferencia del resultado que se obtuvo en la fase post test donde tras la aplicación del plan de intervención ninguno de los participantes permaneció en el nivel inicio, el 12% en el nivel proceso y el 88% en el nivel logrado. En cuanto a la D3: Componente verbal en el nivel inicio no se registró a ninguno de los estudiantes, mientras que, en el proceso Post test el 12% de estudiantes se encontraron en nivel proceso y el 88% logró situarse en el nivel logrado. Para la D4: Componente cognitivo se identificó que ninguno de los niños llegó al nivel de proceso y logrado, a diferencia del mismo grupo después de la respectiva intervención en donde solo el 12% de los infantes se ubicaron en nivel de proceso y el 88% en un nivel de logrado.

Finalmente, en la tabla se muestra que después de la aplicación de los juegos cooperativos los participantes del grupo experimental si lograron un efecto significativo en el desarrollo de sus habilidades sociales debido a que el 88% de estudiantes llegaron a alcanzar en el nivel logrado mientras que en el grupo control también se observó, pero un pequeño avance, a pesar de que no se aplicó el plan de

intervención ya que solo llegaron a ubicarse en el nivel logrado un 8% conformado por dos estudiantes, debido a que la docente de dicha aula no promovió suficientemente actividades grupales. Esto nos dirige a compartir el estudio realizado por Chávez y Otero (2022) quienes realizaron el trabajo de investigación denominada: Juegos cooperativos para las habilidades sociales en niños de 4 años en una I.E de la ciudad de Lambayeque, donde en la fase pretest se identificó que el 67% presentaban una alta deficiencia respecto a sus habilidades sociales, y después de aplicar una serie de talleres obtuvieron como resultado que el 87.50% de los estudiantes se encontraban en nivel logrado mientras que solo el 12.50% permaneció en un nivel proceso, confirmando así que el impacto de los juegos cooperativos poseen una gran influencia en las habilidades sociales de los preescolares.

Conclusiones

- PRIMERA: En relación al objetivo general se concluye que los juegos cooperativos tienen efectos significativos en el desarrollo de las habilidades sociales, debido a que en los resultados se visualiza los siguientes porcentajes: el 0% de los niños se encuentra aún en el nivel inicio, 12% de los niños se encuentra en el nivel proceso y el 88% de los estudiantes se encuentra en el nivel logrado.
- SEGUNDA: Con respecto al objetivo específico 1, se puede concluir que antes de emplear los juegos cooperativos todos los preescolares se encontraban en un nivel de inicio debido a la deficiencia de habilidades sociales frente a un contexto social, evidenciándose esto en los resultados en todas sus dimensiones: Componente no verbal, componente emocional o paraverbal, componente verbal y el componente cognitivo donde el 100% de los preescolares se encontraban en el nivel inicio.
- TERCERA: En el objetivo específico 2, se define de acuerdo con los resultados obtenidos que después de aplicar los juegos cooperativos si hubo mejora en cuanto al Componente no verbal, componente emocional o paraverbal, componente verbal y el componente cognitivo. En la primera dimensión se encontró un 92% en nivel logrado, en la segunda dimensión un 88%, en la tercera dimensión con un 88% y en la cuarta dimensión un 88%. Dicho esto, se destaca que los juegos cooperativos si tienen efectos significativos en las habilidades sociales, donde gracias a ello han logrado fortalecer la confianza en sí mismos, aprendieron a asumir acuerdos y especialmente a trabajar en equipo.
- CUARTA: Sin duda al comparar la diferencia de medias entre el pretest y el post test se obtuvo un valor de significancia asintótica $p = 0.000$, ya que se percibe que antes de emplear los juegos cooperativos todos los niños se encontraban en un nivel inicio, evidenciándose así la gran

deficiencia que poseían respecto al desarrollo de sus habilidades sociales y después de aplicarlas se evidenció un cambio significativo al detectarse altos porcentajes en el nivel logrado. De este modo se deduce que los juegos cooperativos son estrategias de suma importancia que se deben poner en práctica en la primera infancia en donde los participantes se diviertan y colaboren al brindar y recibir ayuda para el logro de objetivos en común, fomentando así la empatía, la comunicación y la confianza, sustentado esto por Orlick (1990).

Recomendaciones

PRIMERA: Se recomienda a los futuros investigadores tener en cuenta que el uso de juegos cooperativos si tienen efectos significativos en el desarrollo de las habilidades sociales, haciendo uso de materiales contextualizados de acuerdo a la edad de los niños.

SEGUNDA: Para un mejor trabajo de investigación, antes de ejecutar la variable propuesta es necesario analizar de manera general el problema, para poder contextualizarlo y así poder determinar el nivel en el que se encuentran los estudiantes.

TERCERA: Se debe tener en cuenta que después de haber empleado los juegos cooperativos hubo una mejora respecto al nivel del desarrollo de las habilidades sociales, en la cual se han utilizado diversos materiales del contexto de los preescolares para que puedan desplazarse y divertirse de manera segura, les permita integrarse a sus equipos y especialmente que promueva la resolución de conflictos por medio de la cooperación.

CUARTA: Se recomienda que para determinar la diferencia de las habilidades sociales antes y después de realizar los juegos cooperativos, se ha recolectado información por medio de la observación directa en los estudiantes y se ha utilizado materiales de acuerdo a su interés y a sus necesidades.

Referencias bibliográficas

- Alata, F., y Ibañez, M. (2022). *Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 3 años en la I. E N° 80848, Huanchaco*. Trujillo, Perú: Universidad César Vallejo.
- Aranda, J. (2023). *Aprendizaje y habilidades sociales en preescolares de 5 años de Chilca*. Huancayo: Editorial Horizonte de la ciencia. doi:10.26490/uncp.horizonteciencia.2023.25.1793
- Arias. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica* (6 ed.). República Bolivariana de Venezuela: Editorial Episteme.
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., y Arellano, C. (2020). *La investigación científica*. Obtenido de [https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/La investigación científica.pdf](https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/La_investigacion_cientifica.pdf)
- Bazalar, L., y Dominguez, D. (2023). *Autoestima y Habilidades Sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Howard Gardner - Barranca*. Lima, Perú: Universidad César Vallejo.
- Bocanegra, L. (2021). *Llamado: Juego cooperativo y la incidencia en habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María*. Lima, Perú: Universidad César Vallejo.
- Bono, R. (2012). *Diseños cuasi-experimentales y longitudinales*. Barcelona, España: Universidad de Barcelona.
- Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales* (7 ed.). Madrid, España: Editores S. A.
- Cadenas, L. (2021). *Programa de juegos cooperativos jugando me relaciono para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años del nivel inicial*. Chiclayo, Perú: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

- Caicedo J. (2024). Habilidades sociales y convivencia escolar en niños de educación inicial. *Revista Conrado*, 20(96), 206–215.
- Chavez, L. y Otero, D. (2022). *Juegos cooperativos para las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pasitos de Jesús, Lambayeque*. Chiclayo, Perú: Universidad César Vallejo.
- García, S., Sánchez, P., y Ferriz, A. (2021). *Metodologías cooperativas versus competitivas: Efectos sobre la motivación en alumnado de EF*. España: Universidad de Alicante. doi:<https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.78279>
- Gardner, H. (2001). *Estructuras de la Mente. La teoría de las Inteligencias Múltiples* (2 ed.). Fondo de cultura económica.
- Gutiérrez , L. (2021). *Programa de literatura infantil para las habilidades sociales en los niños de una Institución Educativa Inicial*. Piura, Perú: Universidad César Vallejo.
- Hernandez , R., Fernández , C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6 ed.). México: Mc GRAW-HILL.
- Hernández Sampieri, R., y Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. In McGRAW-HILL Interamericana Editores S.A. de C.V.
- Hernández, R., Fernández, C., y Pilar, M. (2010). *Metodología de la Investigación* (5nd ed.). MCGRAW-HILL EDITORES, S.A. DE C.V.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Jaramillo, K. (2023). *Incidencia de un programa pedagógico de juegos cooperativos en el desarrollo de la función ejecutiva control inhibitorio en 12 niños de 4 a 5 años del Colegio Campestre San Juan de la Loma*. Tuluá, Colombia: Unidad Central del Valle del Cauca .
- Jares, X. (1992). *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, España: CCS editores.

- Johnson, D., Johnson, R., y Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Editorial Paidós SAICF .
- López, M. (2008). *La integración de las habilidades sociales en la escuela como estrategia para la salud emocional* (3 ed.). Costa Rica: Revista Electrónica de Intervención Psicosocial y Psicología Comunitaria.
- Martínez, M. (2022). *Actividades y juegos cooperativos para favorecer una convivencia armónica en un aula de tercer grado de educación preescolar*. Veracruz, Mexico: Universidad Pedagógica Nacional.
- MINEDU. (2016). *Curriculo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- MINEDU. (2023). *La psicomotricidad. Guía de orientaciones*. Lima, Perú: Ministerio de educación.
- Monjas, I. (1997). *Programa de Enseñanza en Habilidades de Interacción Social (PEHIS)*. Madrid: Cedpe, SL.
- Monjas, M. (2002). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS)*. Madrid, España: CEPE.
- Ninahuillca, M. (2024). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del nivel inicial de una institución educativa privada, Arequipa*. Lima, Perú: Universidad César Vallejo.
- Ñaupas, H., y et al. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de tesis* (5 ed.). Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.
- Omeñaca, C., Puyuelo, E., y Ruiz, O. (2001). *Explorar, jugar, cooperar. Paidotribo*. . Paidotribo.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear: Nuevos juegos y deportes cooperativos* (4 ed.). Barcelona, España: Paidotribo.

- Peña, N. (2024). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia democrática en niños de 5 años de la I.E.I. N°960 San José de Pavitas, del Distrito de Chulucanas, Piura*. Piura, Perú: Universidad Católica de Chimbote.
- Puerta, L., y Marín, E. (2015). *Análisis de nivel de contenido de un instrumento de transferencia de tecnología*. Mexico: Universidad-Industria de la Baja California.
- Quispe, N. (2021). *El juego cooperativo y su influencia en las habilidades de niños de 3 a 4 años de la escuela de educación básica fiscal "San Lorenzo"*. La Libertad, Perú: Universidad estatal península de Santa Elena.
- Reynosa, E. (2018). *Teórica, metodología y práctica*. Obtenido de Reynosa Navarro, E. [https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/La investigación científica.pdf](https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/La_investigacion_cientifica.pdf)
- Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica: Incluye evaluación y administración de proyectos de investigación*. (4 ed.). Mexico: LIMUSA. Noriega Ediciones.
- Ticona, Z. (2024). *Habilidades Sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial*. Puno, Perú: Universidad Nacional del Altiplano.
- Torres, R. (2021). *Las habilidades sociales en las conductas imitativas de los estudiantes de educación inicial de la institución educativa - 013 Las Lomas - Piura*. Piura, Perú: Universidad César Vallejo.
- Torres, J. y Perera, V. (2010). *La rúbrica como instrumento pedagógico para la tutorización y evaluación de los aprendizajes*. España: Universidad de Sevilla.
- Tunal, G. (2022). *Protocolizando la investigación científica. Investigación y Postgrado*. 37(1). doi:Tunal Santiago, G. (2022). Protocolizando la investigación <https://doi.org/10.56219/investigacionpostgrado.v37i1.68>
- UNICEF. (2021). *Primera infancia: Impacto emocional en la pandemia*. (1 ed.). Buenos Aires, Argentina: UNICEF. Obtenido de <http://www.unicef.org.ar/>

- Unuzungo, M. (2022). *Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico en niños de etapa preescolar* (Vol. 6). Piura, Perú: Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1517
- Vargas, Z. (2009). *La investigación aplicada: Una forma de conocer las realidades con evidencia científica* (1 ed., Vol. 33). Revista Educación.
- Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño*. Visor.
- Weineck, J. (2005). *Entrenamiento total*. Paidotribo.

ANEXOS

Anexo 1: Diseño de Matriz de Operacionalización

Variable De Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
VD: Habilidades Sociales	Caballo (2007) las habilidades sociales se definen como aquellas destrezas en el individuo que contribuyen a responder de un modo adecuado ante cualquier situación.	Es el nivel de las habilidades sociales obtenido por el instrumento de la guía de observación basándose en cuatro dimensiones: Componente no verbal, componente emocional o para verbal, componente verbal y componente cognitivo, esto aplicado en una muestra de 24 niños de 5 años de edad.	Componente no verbal	Mirada	Mantiene contacto visual cuando se dirigen a él o ella mostrando interés en la conversación	ESCALA ORDINAL DE MEDICIÓN DE LIKERT 1= Nunca 2= Casi Nunca 3 =A veces 4= Casi siempre 5= Siempre Evaluación por rangos: • Inicio • Proceso • Logrado
					Mantiene contacto visual con sus compañeros mientras habla con ellos durante la conversación	
					Reconoce las emociones de sus compañeros mediante los gestos que observa	
				Gestos	Agita sus manos para saludar o despedirse de sus compañeros	
					Expresa con gestos su agrado o desagrado	
					Sonríe a sus compañeros para expresar su felicidad	

Variable De Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
			Componente emocional o paraverbal	Autorregulación emocional	Muestra tolerancia frente al comportamiento de sus compañeros	
					Busca distraerse con un juguete o actividad para dejar de pensar en lo que le molesta	
				Fluidez	Muestra fluidez al compartir sus ideas con sus compañeros	
					Realiza pausas al hablar para asegurar una mejor claridad en sus ideas	
			Componente verbal	Participación en conversaciones	Inicia una conversación amena con sus compañeros	
					Usa un vocabulario amplio para complementar sus ideas	

Variable De Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
					Adapta su lenguaje de acuerdo a la persona (amigo o adulto)	
				Buenos modales	Agradece las buenas acciones que hacen por él o ella	
					Emplea “Por favor” cuando necesita ayuda	
					Se disculpa por iniciativa al aceptar su error	
			Componente cognitivo	Atención	Mantiene la atención hacia su compañero mientras le está hablando	
					Responde preguntas sobre temas que le han contado	
				Razonamiento	Reconoce las consecuencias de sus acciones o la de sus amigos	

Variable De Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
					Busca llegar a un acuerdo junto a sus compañeros para resolver un problema	
VI: Juegos Cooperativos	Orlick (1990) el juego cooperativo es jugar en equipo para superar los desafíos juntos, gozando y disfrutando sin importar quien gane o pierda.	El juego cooperativo se entiende como aquellas acciones relacionadas al juego en donde los participantes se divierten y colaboran al brindar y recibir ayuda para el logro de objetivos en común fomentando así la empatía, la comunicación y la confianza.	Participación	Autonomía	Se integra al juego por voluntad propia	En esta investigación no se mide esta variable.
					Integra a sus compañeros en el juego	
				Asume acuerdos	Respeto las instrucciones o reglas del juego	
					Respeto a los demás jugadores durante el juego	
			Diversión	Disfruta	Demuestra entusiasmo durante el juego	
					Juega sin temor al fracaso	
				Expresa sus emociones	Demuestra alegría al jugar con sus compañeros	

Variable De Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
					Expresa con sus compañeros lo que más le gustó del juego realizado	
			Aceptación	Acepta las oportunidades	Acepta la ayuda de sus compañeros para resolver alguna dificultad durante el juego	
					Acepta las sugerencias u opiniones de sus compañeros durante el juego	
				Tolerancia	Espera pacientemente su turno para participar	
					Respetar los turnos de sus compañeros para hablar	
			Cooperación	Solidaridad	Ayuda a otros niños cuando se lo piden o necesitan	

Variable De Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
					Comparte los materiales con sus compañeros	
				Colaboración	Propone sus ideas por iniciativa durante el juego	
					Negocia posibles soluciones para alcanzar un objetivo común	

Anexo 2: Diseño de Matriz de Consistencia

Título: Juegos Cooperativos y su efecto en las Habilidades Sociales en los Estudiantes de Educación Inicial 2024.					
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
¿Qué efecto tienen los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial, 2024?	Objetivo General: Establecer los efectos de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial, 2024.	Hipótesis General: H0: La aplicación de los Juegos Cooperativos no tienen efecto significativo en el nivel de Habilidades Sociales de los estudiantes de Educación Inicial, 2024. H1: La aplicación de los Juegos Cooperativos tienen efecto significativo en el nivel de Habilidades Sociales en los estudiantes de Educación Inicial, 2024.	VI: Juegos Cooperativos	Participación	Enfoque: Cuantitativo Tipo: Aplicada Nivel: Explicativo Diseño: Cuasi experimental Instrumento de recolección de datos: Guía de observación
				Diversión	
				Aceptación	
				Cooperación	

¿Cuáles son las diferencias en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial del grupo experimental y del grupo de control antes de la aplicación de los juegos cooperativos? ¿Cuáles son las diferencias en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial del grupo	Objetivos específicos: Determinar las diferencias en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial del grupo experimental y del grupo de control antes de la aplicación de los juegos cooperativos en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024.	Hipótesis Específicos: H₀₁: No existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, antes de la aplicación de Juegos Cooperativos. H₁₁: Existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, antes de la aplicación de Juegos Cooperativos. H₀₂: No existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, después de la aplicación de Juegos Cooperativos. H₁₂: Existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, después de la aplicación de Juegos Cooperativos.	VD: Habilidades Sociales	Componente no verbal	Población: Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 018 “Domingo Savio” Muestra: Estudiantes del aula “Juguetones” y “Alegres” de 5 años
				Componente emocional o paraverbal	
				Componente verbal	
				Componente cognitivo	

experimental y del grupo de control después de la aplicación de los juegos cooperativos? ¿Qué diferencia significativa de medias existen en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales entre el grupo experimental y el grupo control antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024?	cooperativos en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024. Comparar la diferencia significativa de medias existen en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales entre el grupo experimental y el grupo control antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N°018 “Domingo Savio” del Distrito Veintiséis de Octubre 2024.	H₀₃: No existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, antes y después de la aplicación de Juegos Cooperativos. H₁₃: Existen diferencias significativas en el nivel de Habilidades Sociales, antes y después de la aplicación de Juegos Cooperativos.				
---	---	--	--	--	--	--

Anexo 3: Ficha Técnica del Instrumento



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/MGP/DIGEDD/DIFOD: 04/03/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

- 1.1. Nombre del instrumento: Guía de observación
- 1.2. Sujetos a quienes serán aplicados: Niños de 4 años.
- 1.3. Tiempo de aplicación:
- 1.4. Autora: MENDOZA SEMINARIO, Roelyth Xiomara.
- 1.5. Fecha de aplicación:
- 1.6. Número de ítems: 20
- 1.7. Objetivo: recopilar información específica en relación a la variable de estudio: Habilidades Sociales y sus dimensiones: Componente no verbal, componente verbal, componente emocional o paraverbal y componente cognitivo.
- 1.8. Dimensiones que evalúa el instrumento:
 - Componente no verbal
 - Componente verbal
 - Componente emocional o paraverbal
 - Componente cognitivo
- 1.9. Número de ítems por dimensiones:

Variable	Dimensión	Nº ítems
Habilidades sociales	Componente no verbal	6
	Componente verbal	4
	Componente emocional o paraverbal	6
	Componente cognitivo	4

- 1.10. De la calificación

Escala de Likert	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Puntuación	1	2	3	4	5

- 1.11. Baremo de la prueba y su interpretación (de ser necesario)

Variable / dimensión	Inicio	Proceso	Logrado
Dimensión 1:	[48-56]	[57-65]	[66- 74]
Dimensión 2:	[46-53]	[54-62]	[63-71]
Dimensión 3:	[48-56]	[57-65]	[66-74]
Dimensión 4:	[46-53]	[54-62]	[63-71]
Variable: Habilidades sociales	[48-56]	[57-65]	[66-75]

Anexo 4: Instrumento de Medida

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LA EVALUACIÓN

VARIABLE DEPENDIENTE: Habilidades Sociales

1 = Nunca 2= Casi nunca 3=Algunas veces 4= Casi siempre 5= Siempre

N°	Indicador	Ítems	Alternativas				
		DIMENSIÓN 1: Componentes No Verbales	1	2	3	4	5
1	Expresión gestual	Mantiene contacto visual cuando se dirigen a él o ella					
2		Eleva o frunce las cejas para mostrar sorpresa o enojo					
3		Sonríe de manera espontánea para expresar su felicidad					
4	Expresión corporal	Utiliza sus manos para saludar a sus compañeros					
5		Mantiene una postura relajada al interactuar con los demás					
6		Demuestra interés al acercarse mientras se comunica con otros					
N°	Indicador	DIMENSIÓN 2: Componentes Emocional o Paraverbales	1	2	3	4	5
7	Volumen	Modula su tono de voz para expresar sus ideas o sentimientos					
8		Hace uso de una adecuada entonación para plantear preguntas					
9	Ritmo	Muestra fluidez al compartir sus ideas					
10		Realiza pausas al hablar para asegurar una mejor claridad en sus ideas					
N°	Indicador	DIMENSIÓN 3: Componentes Verbales	1	2	3	4	5
11	Lenguaje apropiado	Saluda verbalmente cuando alguien se dirige a él o ella					
12		Usa un vocabulario amplio para complementar sus ideas					
13		Adapta su lenguaje de acuerdo a la persona (amigo o adulto)					
14	Verbalización positiva	Agradece las buenas acciones que hacen por él o ella					
15		Emplea “Por favor” cuando necesita ayuda					
16		Se disculpa por iniciativa al aceptar su error					
N°	Indicador	DIMENSIÓN 4: Componentes Cognitivos	1	2	3	4	5
17	Asimila información	Muestra interés por aprender cosas nuevas					
18		Responde preguntas sobre temas que le han contado					
19	Resuelve de problemas	Propone soluciones para resolver algún problema con otro compañero sin agredirse					
20		Busca llegar a un acuerdo para satisfacer sus necesidades o las de sus amigos					

Anexo 5: Fichas de Validación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/MGP/DIGEDD/DIFOP: 04/05/16 - REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Angela Martina Bruno Seminario con Documento Nacional de Identidad N° 02690664 de profesión Docente, grado académico de _____ con código de colegiatura N° _____ labor que ejerzo actualmente como Responsable de la IUT.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del instrumento denominado Guía de observación.

Cuyo objetivo es recopilar información específica en relación a la variable de estudio: Habilidades Sociales y sus dimensiones: Componentes no verbales, componentes verbales, componentes paraverbales y componentes cognitivos, que permitirán el procesamiento del estudio denominado: Juegos Cooperativos y su efecto en las Habilidades Sociales en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial, Piura 2024.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valorización positiva			Valorización negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción en los ítems.		/			
Amplitud del contenido a evaluar.		/			
Congruencia en los indicadores.		/			
Coherencia con las dimensiones.		/			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura, a los veintidós días del mes de Noviembre de 2024

Apellidos y nombres: Angela Martina Bruno Seminario DNI: 02690664 Firma

Angela Martina Bruno Seminario
M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509
Unidad de Investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGED/DIFOP: 04/03/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



FICHA TÉCNICA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

1. Información del experto:
 - 1.1. Nombre y apellidos: Ángela Martina Bruno Seminario.
 - 1.2. Profesión: Docente y Jefe de Investigación.
 - 1.3. Grado académico y mención: Magister en educación.
 - 1.4. Institución en donde trabaja: EESPP "PIURA"
 - 1.5. Celular: 963603376
 - 1.6. Correo electrónico: marbruno2963@gmail.com
2. Nombre de la investigadora:
 - MENDOZA SEMINARIO, Roelyth Xiomara.
3. Juicio de experto
 - 3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones e indicadores.

Variable	Dimensión	Indicadores	Coherencia			
			Adecuado	Regular	Inadecuado	Observaciones
Habilidades sociales	Componente no verbal	Mirada	✓			
		Gestos	✓			
	Componente verbal	Autorregulación emocional	✓			
		Fluidez	✓			
	Componente emocional o paraverbal	Participación en conversaciones	✓			
		Buenos modales	✓			
	Componente cognitivo	Atención	✓			
		Razonamiento	✓			

Firma y sello de juez evaluador

M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario
 ORCID ID: 0000-0002-3308-4509
 Jefatura de Unidad de Investigación

Ángela Martina Bruno Seminario



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/V/MSP/DIGEDD/DIFOID: 04/03/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTOS

Por el medio de la presente, hago constar que he revisado ficha técnica y de la validez de instrumento denominado guía de observación, cuyo objetivo es recopilar información específica en relación a la variable de estudio: Habilidades Sociales y sus dimensiones: Componente no verbal, componente verbal, componente emocional o paraverbal y componente cognitivo, que permitirán el procesamiento del estudio denominada: Juegos Cooperativos y su efecto en las Habilidades Sociales en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial, Piura 2024.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo las siguientes apreciaciones valorativas.

Aspectos evaluados	Valoración positiva		Valoración negativa	
	Muy adecuada	Adecuada	Poco adecuada	Nada adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.		/		
Pertinencia y coherencia entre variable – dimensión e indicadores		/		
Pertinencia del ítem con el indicador		/		
Calidad de redacción de los ítems.		/		

Fecha: 22 / Nov / 2024

Apellidos y nombres: Angela Martina Bruno Seminario DNI N° 02690664

Firma / huella / sello

[Firma manuscrita]
 M. Sc. Angela Martina Bruno Seminario
 ORCID ID: 0000-0002-3308-4509
 Jefatura de Unidad d Investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DI/OID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

- 1.1. Nombre del instrumento: Guía de observación
- 1.2. Sujetos a quienes serán aplicados: Niños de 4 años.
- 1.3. Tiempo de aplicación:
- 1.4. Autora: MENDOZA SEMINARIO, Roelyth Xiomara.
- 1.5. Fecha de aplicación:
- 1.6. Número de ítems: 20
- 1.7. Objetivo: recopilar información específica en relación a la variable de estudio: Habilidades Sociales y sus dimensiones: Componente no verbal, componente verbal, componente emocional o paraverbal y componente cognitivo.
- 1.8. Dimensiones que evalúa el instrumento:
 - Componente no verbal
 - Componente verbal
 - Componente emocional o paraverbal
 - Componente cognitivo
- 1.9. Número de ítems por dimensiones:

Variable	Dimensión	Nº ítems
Habilidades sociales	Componente no verbal	6
	Componente verbal	4
	Componente emocional o paraverbal	6
	Componente cognitivo	4

- 1.10. De la calificación

Escala de Likert	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Puntuación	1	2	3	4	5

- 1.11. Baremo de la prueba y su interpretación (de ser necesario)

Variable / dimensión	Inicio	Proceso	Logrado
Dimensión 1:	[48-56]	[57-65]	[66-74]
Dimensión 2:	[46-53]	[54-62]	[63-71]
Dimensión 3:	[48-56]	[57-65]	[66-74]
Dimensión 4:	[46-53]	[54-62]	[63-71]
Variable: Habilidades sociales	[48-56]	[57-65]	[66-75]

Angela Martina Bruno Seminario
 Firma y sello de quien evaluado
 M. Sc. Angela Martina Bruno Seminario
 ORCID ID: 0000-0002-3308-4509
 Jefatura de Unidad de Investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.Q. N° 136-2016-MINEDU/VI/SGP/DIGED/DIFOR: 04/03/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



3.2. Validez de Ítems

Indicador	Ítem	Pertinencia del ítem con indicador		Redacción del ítem		Recomendación
		Adecuada	Poco adecuada	Adecuada	Inadecuada	
Mirada	1. Mantiene contacto visual cuando se dirigen a él o ella mostrando interés en la conversación	/		/		
	2. Mantiene contacto visual con sus compañeros mientras habla con ellos durante la conversación	/		/		
	3. Reconoce las emociones de sus compañeros mediante los gestos que observa	/		/		
Gestos	4. Agita sus manos para saludar o despedirse de sus compañeros	/		/		
	5. Expresa con gestos su agrado o desagrado	/		/		
	6. Sonríe a sus compañeros para expresar su felicidad	/		/		
Autorregulación emocional	7. Muestra tolerancia frente al comportamiento de sus compañeros	/		/		
	8. Busca distraerse con un juguete o actividad para dejar de pensar en lo que le molesta	/		/		
Fluidez	9. Muestra fluidez al compartir sus ideas con sus compañeros	/		/		

May F. Aguilera Martínez Germán



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/V/MGP/DIGEDD/DIFOPD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Cecilia Collantes Cupén con Documento Nacional de Identidad N° 02899772 de profesión Docente, grado académico de Magister con código de colegiatura N° 2102899792 labor que ejerzo actualmente como Docente de la E.S.P.P. Piura.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del instrumento denominado Guía de Observación.

Cuyo objetivo es recopilar información específica en relación a la variable de estudio: Habilidades Sociales y sus dimensiones: Componentes no verbales, componentes verbales, componentes paraverbales y componentes cognitivos, que permitirán el procesamiento del estudio denominado: Juegos Cooperativos y su efecto en las Habilidades Sociales en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial, Piura 2024.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valorización positiva			Valorización negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción en los ítems.			✓		
Amplitud del contenido a evaluar.			✓		
Congruencia en los indicadores.			✓		
Coherencia con las dimensiones.			✓		

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado (X) PA= Poco adecuado ()
 No adecuado ()

Piura, a los veintidós días del mes de Noviembre de 2024

Apellidos y nombres: Collantes Cupén Cecilia DNI: 02899772
Mg. Cecilia Collantes Cupén
 CPPe. N° 2102899792
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/V/MGP/DIGEDD/DIFOD: 04/03/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



FICHA TÉCNICA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

1. Información del experto:
 - 1.1. Nombre y apellidos: Cecilia Collantes Cupén.
 - 1.2. Profesión: Docente.
 - 1.3. Grado académico y mención: Magister en educación.
 - 1.4. Institución en donde trabaja: EESPP "PIURA"
 - 1.5. Celular: 948122678
 - 1.6. Correo electrónico: giulia2708@gmail.com
2. Nombre de la investigadora:
 - MENDOZA SEMINARIO, Roelyth Xiomara.
3. Juicio de experto
 - 3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones e indicadores.

Variable	Dimensión	Indicadores	Coherencia			
			Adecuado	Regular	Inadecuado	Observaciones
Habilidades sociales	Componente no verbal	Mirada	✓			
		Gestos	✓			
	Componente verbal	Autorregulación emocional	✓			
		Fluidez	✓			
	Componente emocional o paraverbal	Participación en conversaciones	✓			
		Buenos modales	✓			
	Componente cognitivo	Atención	✓			
		Razonamiento	✓			


Mg. Cecilia Collantes Cupén
 Firma y sello del evaluador
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOP: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTOS

Por el medio de la presente, hago constar que he revisado ficha técnica y de la validez de instrumento denominado guía de observación, cuyo objetivo es recopilar información específica en relación a la variable de estudio: Habilidades Sociales y sus dimensiones: Componente no verbal, componente verbal, componente emocional o paraverbal y componente cognitivo, que permitirán el procesamiento del estudio denominada: Juegos Cooperativos y su efecto en las Habilidades Sociales en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial, Piura 2024.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo las siguientes apreciaciones valorativas.

Aspectos evaluados	Valoración positiva		Valoración negativa	
	Muy adecuada	Adecuada	Poco adecuada	Nada adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.		✓		
Pertinencia y coherencia entre variable – dimensión e indicadores		✓		
Pertinencia del ítem con el indicador		✓		
Calidad de redacción de los ítems.		✓		

Fecha: 22 / Nov / 2024

Apellidos y nombres: Collantes Cepi Cepén DNI N° 02899772

Firma / huella / sello


 Mg. Cecilia Collantes Cepén
 CPPe. N° 2102899792
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMP/DIGEDD/DIFOP: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

- 1.1. Nombre del instrumento: Guía de observación
- 1.2. Sujetos a quienes serán aplicados: Niños de 4 años.
- 1.3. Tiempo de aplicación:
- 1.4. Autora: MENDOZA SEMINARIO, Roelyth Xiomara.
- 1.5. Fecha de aplicación:
- 1.6. Número de ítems: 20
- 1.7. Objetivo: recopilar información específica en relación a la variable de estudio: Habilidades Sociales y sus dimensiones: Componente no verbal, componente verbal, componente emocional o paraverbal y componente cognitivo.
- 1.8. Dimensiones que evalúa el instrumento:
- Componente no verbal
 - Componente verbal
 - Componente emocional o paraverbal
 - Componente cognitivo
- 1.9. Número de ítems por dimensiones:

Variable	Dimensión	Nº ítems
Habilidades sociales	Componente no verbal	6
	Componente verbal	4
	Componente emocional o paraverbal	6
	Componente cognitivo	4

- 1.10. De la calificación

Escala de Likert	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Puntuación	1	2	3	4	5

- 1.11. Baremo de la prueba y su interpretación (de ser necesario)

Variable / dimensión	Inicio	Proceso	Logrado
Dimensión 1:	[48-56]	[57-65]	[66- 74]
Dimensión 2:	[46-53]	[54-62]	[63-71]
Dimensión 3:	[48-56]	[57-65]	[66-74]
Dimensión 4:	[46-53]	[54-62]	[63-71]
Variable: Habilidades sociales	[48-56]	[57-65]	[66-75]


 Mg. Cecilia Collantes Cupén
 Firma y sello del evaluado
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 y D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/V/MGP/D/IC/CI/PE: 04/03/16 - REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

3.2. Validez de Ítems

Indicador	Ítem	Pertinencia del ítem con indicador			Redacción del ítem			Recomendación
		Adecuada	Poco adecuada	Inadecuada	Adecuada	Regular	Inadecuada	
Mirada	1. Mantiene contacto visual cuando se dirigen a él o ella mostrando interés en la conversación	/				/		
	2. Mantiene contacto visual con sus compañeros mientras habla con ellos durante la conversación	/				/		
	3. Reconoce las emociones de sus compañeros mediante los gestos que observa	/				/		
Gestos	4. Agita sus manos para saludar o despedirse de sus compañeros	/				/		
	5. Expresa con gestos su agrado o desagrado	/				/		
	6. Sonríe a sus compañeros para expresar su felicidad	/				/		
	7. Muestra tolerancia frente al comportamiento de sus compañeros	/				/		
Autorregulación emocional	8. Busca distraerse con un juguete o actividad para dejar de pensar en lo que le molesta	/				/		
	9. Muestra fluidez al compartir sus ideas con sus compañeros	/				/		
Fluidez								


 Mg. Cecilia Collantes Capen
 CPPe N° 210289792
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL

	10. Realiza pausas al hablar para asegurar una mejor claridad en sus ideas	/					/				
Participación en conversaciones	11. Inicia una conversación amena con sus compañeros	/					/				
	12. Usa un vocabulario amplio para complementar sus ideas	/					/				
	13. Adapta su lenguaje de acuerdo a la persona (amigo o adulto)	/					/				
Buenos modales	14. Agradece las buenas acciones que hacen por él o ella	/					/				
	15. Emplea "Por favor" cuando necesita ayuda	/					/				
	16. Se disculpa por iniciativa al aceptar su error	/					/				
Atención	17. Mantiene la atención hacia su compañero mientras le está hablando	/					/				
	18. Responde preguntas sobre temas que le han contado	/					/				
Razonamiento	19. Reconoce las consecuencias de sus acciones o la de sus amigos	/					/				
	20. Busca llegar a un acuerdo junto a sus compañeros para resolver un problema	/					/				

Evaluated by Mg. Carolina Celantes Cuyán

DNI 02855772

Fecha: 22.10.2024


Mg. Cecilia Collantes Cuyán
 Firma y sello del evaluador
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOP: 04/03/16 - REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Jamilet del Rosario Aguirre Morales con Documento Nacional de Identidad N° 72664156 de profesión Docente, grado académico de Lic. Educación Inicial con código de colegiatura N° 2172664156 labor que ejerzo actualmente como Docente FID de ESSPP Piura.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del instrumento denominado Guía de Observación.

Cuyo objetivo es recopilar información específica en relación a la variable de estudio: Habilidades Sociales y sus dimensiones: Componentes no verbales, componentes verbales, componentes paraverbales y componentes cognitivos, que permitirán el procesamiento del estudio denominado: Juegos Cooperativos y su efecto en las Habilidades Sociales en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial, Piura 2024.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valorización positiva			Valorización negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción en los ítems.	✓				
Amplitud del contenido a evaluar.	✓				
Congruencia en los indicadores.	✓				
Coherencia con las dimensiones.	✓				

Apreciación total:

Muy adecuado (x) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura, a los veintidós días del mes de Noviembre de 2024

Apellidos y nombres: Aguirre Morales Jamilet del Rosario DNI: 72664156 Firma

Jamilet Del Rosario Aguirre Morales
LIC. EN EDUCACIÓN INICIAL
CPPe. 2172664156



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOM: 04/03/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTOS

Por el medio de la presente, hago constar que he revisado ficha técnica y de la validez de instrumento denominado guía de observación, cuyo objetivo es recopilar información específica en relación a la variable de estudio: Habilidades Sociales y sus dimensiones: Componente no verbal, componente verbal, componente emocional o paraverbal y componente cognitivo, que permitirán el procesamiento del estudio denominada: Juegos Cooperativos y su efecto en las Habilidades Sociales en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial, Piura 2024.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo las siguientes apreciaciones valorativas.

Aspectos evaluados	Valoración positiva		Valoración negativa	
	Muy adecuada	Adecuada	Poco adecuada	Nada adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.	✓			
Pertinencia y coherencia entre variable – dimensión e indicadores	✓			
Pertinencia del ítem con el indicador	✓			
Calidad de redacción de los ítems.	✓			

Fecha:/...../.....

Apellidos y nombres: Aguirre Morales Jamilet del Rosario DNI N° 72664156

Firma / huella / sello



Jamilet Del Rosario Aguirre Morales
 LIC. EN EDUCACIÓN INICIAL
 CPPe. 2172664156



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/03/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

- 1.1. Nombre del instrumento: Guía de observación
- 1.2. Sujetos a quienes serán aplicados: Niños de 4 años.
- 1.3. Tiempo de aplicación:
- 1.4. Autora: MENDOZA SEMINARIO, Roelyth Xiomara.
- 1.5. Fecha de aplicación:
- 1.6. Número de ítems: 20
- 1.7. Objetivo: recopilar información específica en relación a la variable de estudio: Habilidades Sociales y sus dimensiones: Componente no verbal, componente verbal, componente emocional o paraverbal y componente cognitivo.
- 1.8. Dimensiones que evalúa el instrumento:
 - Componente no verbal
 - Componente verbal
 - Componente emocional o paraverbal
 - Componente cognitivo
- 1.9. Número de ítems por dimensiones:

Variable	Dimensión	Nº ítems
Habilidades sociales	Componente no verbal	6
	Componente verbal	4
	Componente emocional o paraverbal	6
	Componente cognitivo	4

- 1.10. De la calificación

Escala de Likert	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Puntuación	1	2	3	4	5

- 1.11. Baremo de la prueba y su interpretación (de ser necesario)

Variable / dimensión	Inicio	Proceso	Logrado
Dimensión 1:	[48-56]	[57-65]	[66-74]
Dimensión 2:	[46-53]	[54-62]	[63-71]
Dimensión 3:	[48-56]	[57-65]	[66-74]
Dimensión 4:	[46-53]	[54-62]	[63-71]
Variable: Habilidades sociales	[48-56]	[57-65]	[66-75]

Jamilet
 Jamilet Del Rosario Aguirre Morales
 LIC. EN EDUCACIÓN INICIAL
 CPPe. 2172664156



Firma y sello de juez evaluado



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 • D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.º. N° 136-2016-MINEDU/REG/DIGED/DIRFOR: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

3.2. Validez de Ítems

Indicador	Ítem	Pertinencia del ítem con indicador		Redacción del ítem		Recomendación
		Adecuada	Poco adecuada	Adecuada	Inadecuada	
Mirada	1. Mantiene contacto visual cuando se dirigen a él o ella mostrando interés en la conversación	✓		✓		
	2. Mantiene contacto visual con sus compañeros mientras habla con ellos durante la conversación	✓		✓		
	3. Reconoce las emociones de sus compañeros mediante los gestos que observa	✓		✓		
	4. Agita sus manos para saludar o despedirse de sus compañeros	✓		✓		
Gestos	5. Expresa con gestos su agrado o desagrado	✓		✓		
	6. Sonríe a sus compañeros para expresar su felicidad	✓		✓		
	7. Muestra tolerancia frente al comportamiento de sus compañeros	✓		✓		
Autorregulación emocional	8. Busca distraerse con un juguete o actividad para dejar de pensar en lo que le molesta	✓		✓		
	9. Muestra fluidez al compartir sus ideas con sus compañeros	✓		✓		
Fluidez						

Handwritten signature

	10. Realiza pausas al hablar para asegurar una mejor claridad en sus ideas	✓					✓				
Participación en conversaciones	11. Inicia una conversación amena con sus compañeros	✓					✓				
	12. Usa un vocabulario amplio para complementar sus ideas	✓					✓				
Buenos modales	13. Adapta su lenguaje de acuerdo a la persona (amigo o adulto)	✓					✓				
	14. Agradece las buenas acciones que hacen por él o ella	✓					✓				
	15. Emplea "Por favor" cuando necesita ayuda	✓					✓				
	16. Se disculpa por iniciativa al aceptar su error	✓					✓				
Atención	17. Mantiene la atención hacia su compañero mientras le está hablando	✓					✓				
	18. Responde preguntas sobre temas que le han contado	✓					✓				
Razonamiento	19. Reconoce las consecuencias de sus acciones o la de sus amigos	✓					✓				
	20. Busca llegar a un acuerdo junto a sus compañeros para resolver un problema	✓					✓				

Evaluated by Aguirre Morales Jamilet del Rosario

DNI 72664156

Fecha 22.11.2024

Jamilet
 Jamilet Del Rosario Aguirre
 LIC. EN EDUCACION INICIAL
 CPPe. 2172664156

Firma y sello de juez evaluador

Anexo 6: Base de datos

GRUPO CONTROL																				
VD: HABILIDADES SOCIALES																				
Estudiantes	D1: Componente no verbal						D2: Componente emocional o paraverbal				D3: Componente verbal						D4: Componente cognitivo			
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20
P001	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3
P002	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
P003	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3
P004	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
P005	3	2	4	3	2	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
P006	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	3	3	4	4	5	4	4
P007	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1
P008	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2
P009	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1
P010	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4
P011	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1
P012	3	2	1	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4
P013	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
P014	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
P015	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1
P016	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2
P017	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	3	3	2	3
P018	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1
P019	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1
P020	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
P021	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1
P022	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3

GRUPO EXPERIMENTAL																				
VD: HABILIDADES SOCIALES																				
Estudiantes	D1: Componente no verbal						D2: Componente emocional o paraverbal				D3: Componente verbal						D4: Componente cognitivo			
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20
P001	4	3	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
P002	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4
P003	5	4	5	4	3	5	4	5	5	4	5	4	3	4	5	3	4	5	4	5
P004	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4
P005	4	3	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4
P006	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5
P007	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	3	5	5	5	4
P008	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	3
P009	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	5
P010	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5
P011	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4
P012	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5
P013	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
P014	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5
P015	3	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4
P016	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3
P017	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5
P018	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	4	4	5	5	5
P019	3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	3	4	4	5	5	5	5
P020	3	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	3
P021	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4
P022	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
P023	3	3	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5
P024	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	3	4

Grupo Control:

Estudiantes	VD: HABILIDADES SOCIALES																				VD	%	NIVEL												
	D1: Componente no verbal						D1	%	NIVEL	D2: Componente emocional o paraverbal				D2	%	NIVEL	D3: Componente verbal							D3	%	NIVEL	D4: Componente cognitivo				D4	%	NIVEL		
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6				Item 7	Item 8	Item 9	Item 10				Item 11	Item 12	Item 13	Item 14							Item 15	Item 16	Item 17	Item 18				Item 19	Item 20
P001	2	3	2	1	3	3	14	47	INICIO	3	3	3	2	11	55	PROCESO	3	2	2	3	2	3	15	50	PROCESO	2	3	3	3	11	55	PROCESO	51	51	PROCESO
P002	1	2	2	1	2	2	10	33	INICIO	2	1	1	1	5	25	INICIO	1	1	1	1	1	1	6	20	INICIO	1	1	2	1	5	25	INICIO	26	26	INICIO
P003	3	2	2	3	2	2	14	47	INICIO	3	2	3	3	11	55	PROCESO	2	3	3	2	3	3	16	53	PROCESO	2	3	2	3	10	50	PROCESO	51	51	PROCESO
P004	2	2	2	2	1	2	11	37	INICIO	2	1	2	2	7	35	INICIO	1	1	1	1	1	1	6	20	INICIO	1	1	1	1	4	20	INICIO	28	28	INICIO
P005	3	2	4	3	2	3	17	57	PROCESO	1	1	1	1	4	20	INICIO	1	1	2	1	1	1	7	23	INICIO	1	1	2	1	5	25	INICIO	33	33	INICIO
P006	4	4	5	5	4	4	26	87	LOGRADO	4	5	5	4	18	90	LOGRADO	4	5	5	3	3	4	24	80	LOGRADO	4	5	4	4	17	85	LOGRADO	85	85	LOGRADO
P007	2	2	2	2	2	2	12	40	INICIO	1	1	2	2	6	30	INICIO	1	2	1	2	1	2	9	30	INICIO	2	1	1	1	5	25	INICIO	32	32	INICIO
P008	1	2	1	2	2	2	10	33	INICIO	1	2	1	1	5	25	INICIO	2	2	1	1	1	1	8	27	INICIO	2	2	2	2	8	40	INICIO	31	31	INICIO
P009	2	2	2	2	2	2	12	40	INICIO	1	2	1	2	6	30	INICIO	2	1	2	2	1	1	9	30	INICIO	1	1	1	1	4	20	INICIO	31	31	INICIO
P010	4	4	4	3	4	4	23	77	LOGRADO	4	3	4	4	15	75	LOGRADO	3	4	4	4	4	4	23	77	LOGRADO	5	4	4	4	17	85	LOGRADO	78	78	LOGRADO
P011	2	1	2	1	2	2	10	33	INICIO	1	1	2	1	5	25	INICIO	2	1	1	2	2	1	9	30	INICIO	1	1	1	1	4	20	INICIO	28	28	INICIO
P012	3	2	1	3	2	3	14	47	INICIO	3	3	2	3	11	55	PROCESO	3	2	2	3	3	3	16	53	PROCESO	3	3	3	4	13	65	PROCESO	54	54	PROCESO
P013	2	1	1	2	2	2	10	33	INICIO	1	2	2	1	6	30	INICIO	2	1	1	1	1	2	8	27	INICIO	1	1	1	1	4	20	INICIO	28	28	INICIO
P014	1	2	1	1	2	1	8	27	INICIO	1	2	1	2	6	30	INICIO	2	1	1	1	1	2	8	27	INICIO	1	1	1	1	4	20	INICIO	26	26	INICIO
P015	2	1	2	1	2	1	9	30	INICIO	2	1	1	2	6	30	INICIO	2	2	1	2	1	1	9	30	INICIO	2	2	1	1	6	30	INICIO	30	30	INICIO
P016	2	1	2	2	2	2	11	37	INICIO	1	2	1	1	5	25	INICIO	2	1	1	1	1	2	8	27	INICIO	2	2	2	2	8	40	INICIO	32	32	INICIO
P017	2	3	2	3	2	3	15	50	PROCESO	3	3	3	2	11	55	PROCESO	2	1	3	3	3	2	14	47	INICIO	3	3	2	3	11	55	PROCESO	51	51	PROCESO
P018	2	1	1	2	2	1	9	30	INICIO	1	2	1	1	5	25	INICIO	2	1	1	1	1	1	7	23	INICIO	1	1	1	1	4	20	INICIO	25	25	INICIO
P019	1	2	2	2	2	1	10	33	INICIO	1	1	1	1	4	20	INICIO	2	1	1	1	1	1	7	23	INICIO	1	2	2	1	6	30	INICIO	27	27	INICIO
P020	1	2	1	2	2	2	10	33	INICIO	1	2	1	1	5	25	INICIO	2	1	1	1	1	1	7	23	INICIO	1	2	1	2	6	30	INICIO	28	28	INICIO
P021	2	3	2	3	2	3	15	50	PROCESO	3	2	3	3	11	55	PROCESO	2	1	1	1	1	1	7	23	INICIO	2	2	2	1	7	35	INICIO	40	40	INICIO
P022	2	2	3	2	3	3	15	50	PROCESO	3	2	3	2	10	50	PROCESO	2	3	3	3	3	2	16	53	PROCESO	3	3	2	3	11	55	PROCESO	52	52	PROCESO

Grupo Experimental:

VD: HABILIDADES SOCIALES																																				
Estudiantes	D1: Componente no verbal						D1	%	NIVEL	D2: Componente emocional o paraverbal				D2	%	NIVEL	D3: Componente verbal						D3	%	NIVEL	D4: Componente cognitivo				D4	%	NIVEL	VD	%	NIVEL	
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6				Item 7	Item 8	Item 9	Item 10				Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16				Item 17	Item 18	Item 19	Item 20							
P001	4	3	5	5	4	4	25	83	LOGRADO	5	4	4	5	18	90	LOGRADO	5	5	5	5	5	5	30	100	LOGRADO	5	5	4	5	19	95	LOGRADO	92	92	LOGRADO	
P002	5	4	4	5	5	5	28	93	LOGRADO	5	5	5	5	20	100	LOGRADO	4	5	4	4	4	4	25	83	LOGRADO	5	4	5	4	18	90	LOGRADO	91	91	LOGRADO	
P003	5	4	5	4	3	5	26	87	LOGRADO	4	5	5	4	18	90	LOGRADO	5	4	3	4	5	3	24	80	LOGRADO	4	5	4	5	18	90	LOGRADO	86	86	LOGRADO	
P004	4	4	5	5	5	5	28	93	LOGRADO	4	4	4	5	17	85	LOGRADO	5	5	5	5	5	4	29	97	LOGRADO	5	4	5	4	18	90	LOGRADO	92	92	LOGRADO	
P005	4	3	3	4	4	4	22	73	PROCESO	4	3	3	4	14	70	PROCESO	3	4	4	3	3	3	20	67	PROCESO	3	4	3	4	14	70	PROCESO	70	70	PROCESO	
P006	5	4	4	4	5	4	26	87	LOGRADO	4	5	4	5	18	90	LOGRADO	5	5	5	4	4	5	28	93	LOGRADO	5	5	4	5	19	95	LOGRADO	91	91	LOGRADO	
P007	5	5	4	4	4	5	27	90	LOGRADO	5	5	5	4	19	95	LOGRADO	4	5	4	5	4	3	25	83	LOGRADO	5	5	5	4	19	95	LOGRADO	90	90	LOGRADO	
P008	5	5	4	3	5	5	27	90	LOGRADO	5	5	5	5	20	100	LOGRADO	5	5	4	5	4	5	28	93	LOGRADO	4	4	4	3	15	75	LOGRADO	90	90	LOGRADO	
P009	4	5	4	5	4	5	27	90	LOGRADO	4	5	5	5	19	95	LOGRADO	5	5	5	5	4	5	29	97	LOGRADO	4	5	3	5	17	85	LOGRADO	92	92	LOGRADO	
P010	4	4	4	5	5	5	4	26	87	LOGRADO	3	4	4	3	14	70	PROCESO	4	3	3	4	3	4	21	70	PROCESO	3	4	3	3	13	65	PROCESO	74	74	PROCESO
P011	5	5	5	5	5	4	29	97	LOGRADO	5	5	4	5	19	95	LOGRADO	5	5	5	4	5	5	29	97	LOGRADO	5	5	5	4	19	95	LOGRADO	96	96	LOGRADO	
P012	5	4	5	4	5	4	27	90	LOGRADO	5	5	5	5	20	100	LOGRADO	5	5	4	5	5	5	29	97	LOGRADO	5	5	3	5	18	90	LOGRADO	94	94	LOGRADO	
P013	4	5	4	4	4	4	25	83	LOGRADO	5	5	5	5	20	100	LOGRADO	5	4	5	4	5	5	28	93	LOGRADO	5	5	5	5	20	100	LOGRADO	93	93	LOGRADO	
P014	4	5	4	4	5	5	27	90	LOGRADO	5	5	4	5	19	95	LOGRADO	4	5	5	5	4	4	27	90	LOGRADO	4	5	4	5	18	90	LOGRADO	91	91	LOGRADO	
P015	3	5	5	4	4	4	25	83	LOGRADO	4	5	5	5	19	95	LOGRADO	5	4	4	5	5	4	27	90	LOGRADO	5	5	5	4	19	95	LOGRADO	90	90	LOGRADO	
P016	4	4	5	5	5	4	27	90	LOGRADO	5	4	5	5	19	95	LOGRADO	5	4	5	5	5	5	29	97	LOGRADO	5	4	5	3	17	85	LOGRADO	92	92	LOGRADO	
P017	5	5	4	5	4	4	27	90	LOGRADO	5	5	5	5	20	100	LOGRADO	5	5	5	5	5	5	30	100	LOGRADO	4	5	3	5	17	85	LOGRADO	94	94	LOGRADO	
P018	5	4	4	4	5	5	27	90	LOGRADO	5	5	5	4	19	95	LOGRADO	5	5	5	4	3	4	26	87	LOGRADO	4	5	5	5	19	95	LOGRADO	91	91	LOGRADO	
P019	3	4	4	4	4	3	22	73	PROCESO	3	4	3	4	14	70	PROCESO	3	3	4	3	4	4	21	70	PROCESO	4	4	3	3	14	70	PROCESO	71	71	PROCESO	
P020	3	4	4	5	5	5	26	87	LOGRADO	4	5	4	5	18	90	LOGRADO	5	4	4	5	5	5	28	93	LOGRADO	4	5	5	3	17	85	LOGRADO	89	89	LOGRADO	
P021	5	4	4	5	5	5	28	93	LOGRADO	5	4	5	5	19	95	LOGRADO	5	5	5	4	4	4	27	90	LOGRADO	5	4	3	4	16	80	LOGRADO	90	90	LOGRADO	
P022	5	4	5	4	4	5	27	90	LOGRADO	5	5	5	4	19	95	LOGRADO	5	5	5	5	5	5	30	100	LOGRADO	5	5	5	4	19	95	LOGRADO	95	95	LOGRADO	
P023	3	3	5	5	5	4	25	83	LOGRADO	5	4	4	5	18	90	LOGRADO	4	4	5	5	5	4	27	90	LOGRADO	4	4	5	5	18	90	LOGRADO	88	88	LOGRADO	
P024	5	4	5	5	4	5	28	93	LOGRADO	4	5	4	5	18	90	LOGRADO	4	5	4	4	5	5	27	90	LOGRADO	4	4	3	4	15	75	LOGRADO	88	88	LOGRADO	

Anexo 7: Programa de Intervención



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



ESQUEMA DE PROPUESTA DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

ESTRUCTURA CURRICULAR DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

- a) **I.E:** N°018 “Domingo Savio”
- b) **Directora:** Lic. Julia Isabel Palacios León.
- c) **Título de la investigación:** Juegos Cooperativos y su efecto en las Habilidades Sociales en estudiantes de Educación Inicial, 2024.
- d) **Investigadora:** Mendoza Seminario, Roelyth Xiomara.
- e) **Beneficiarios:** Estudiantes de 5 años del aula “Juguetones”
- f) **Tiempo de ejecución**
 - i. **Inicio:** Abril de 2025
 - ii. **Fin:** Junio de 2025

II. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

El presente plan de intervención se desarrollará con el objetivo de evaluar el efecto que tiene en las habilidades sociales de los niños de cinco años por medio de los juegos cooperativos con los que se beneficiarán a través de la mejora de sus relaciones sociales mediante el diálogo continuo y el logro de una meta en común, permitiendo así el recojo de resultados por medio de preguntas que posteriormente me ayudarán a elaborar mis respectivas conclusiones.

Por ende, se ejecutarán 15 talleres planificados en base a la estrategia de los juegos cooperativos teniendo como protagonistas a los niños de cinco años del aula “Juguetones”.

Asimismo, este se desarrollará para que los niños sean partícipes de dichos juegos cooperativos con la finalidad de identificar qué efecto tienen en sus habilidades

sociales, el cual se evidenciará por medio del pre-test y post-test que se aplicará teniendo en cuenta los ítems que me permitirá evaluar el progreso de mi muestra de estudio en el transcurso del trabajo de investigación

III. OBJETIVOS DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

3.1. Objetivo general

- i. Diseñar el plan de intervención sobre los juegos cooperativos para ver el efecto de las habilidades sociales en los niños del nivel inicial.

3.2. Objetivos específicos

- i. Planificar los talleres en base a la estrategia de los juegos cooperativos para identificar el efecto que tiene en las habilidades sociales en niños del nivel inicial.
- ii. Aplicar el plan de intervención acerca de los juegos cooperativos en niños del nivel inicial.
- iii. Evaluar el nivel de desarrollo de la estrategia de los juegos cooperativos en los niños del nivel inicial después de la aplicación del plan de intervención.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

Tras identificar la problemática acerca del escaso desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cuatro años se llevará a cabo la propuesta denominada “Me divierto jugando cooperativamente para desarrollar mis habilidades sociales” con la intención de fortalecer sus habilidades sociales a través de la participación y disfrute de juegos cooperativos de rol, estrategia y aventura junto a sus compañeros de manera que puedan establecer relaciones intrapersonales, fortalezca la amistad, el bien común y fomenten el trabajo en equipo para lograr un mismo objetivo.

Dicha propuesta tiene como finalidad desarrollar 15 talleres basados en juegos cooperativos en la I.E: N°018 “Domingo Savio”, enfocándose en un grupo de niños de 5 años con un total de 24 participantes los cuales forman parte de mi muestra de estudio, por otro lado este plan de intervención partirá de las siguientes dimensiones: Participación, diversión, aceptación y cooperación, las cuales contribuirán a los talleres con el único fin de mejorar las habilidades sociales en los niños del aula “juguetones”.

V. MARCO TEÓRICO

La presente variable se enmarca en el aporte de uno de los autores más importantes dentro de este ámbito, Orlick (1990) quien concebía que la idea que hay tras los juegos cooperativos se basa en “mejor jugar con otros que contra otros” (p.16). Es decir, que dicho autor consideraba que los juegos cooperativos eran acciones de forma conjunta y no requería enfrentarse unos contra otros, debido a que se propicia situaciones en las que todos participan de forma activa en la que el trabajo de todos es igual de importante, siendo esto clave para fomentar la comunicación, el trabajo en grupo, la confianza entre los estudiantes y una serie de capacidades que promueven interacciones sociales positivas.

De la misma manera, Orlick (1990) señala la existencia de cinco libertades presentes en los juegos cooperativos:

- ✓ *Libres de competir:* Se refiere a que los participantes puedan divertirse jugando sin tener la presión de querer competir o superar a los demás.
- ✓ *Libres para crear:* Habla de la oportunidad que poseen los participantes para pensar creativamente en nuevas estrategias o soluciones para resolver las situaciones motrices planteadas.
- ✓ *Libres de exclusión:* Resalta la máxima participación que promueve el juego cooperativo, el cual permite que no exista la eliminación ni la exclusión.
- ✓ *Libres para elegir:* Se refiere a como los niños pueden tomar sus propias decisiones en cuanto a las estrategias o soluciones que empleará, lo que promueve una mayor autonomía y confianza en si mismo.

- ✓ *Libres de agresión:* Al ser la cooperación un aspecto importante en estos juegos desaparecerán situaciones de violencia entre los participantes.

Asimismo, cabe resaltar que los juegos cooperativos generan un aprendizaje cooperativo (Johnson, Johnson y Holubec, 1999 como se citó en Pere, 2002) indicó que es un enfoque educativo que requiere una interdependencia positiva, responsabilidad individual, comunicación afectiva y un compromiso con el éxito de todos los miembros del grupo, como en el caso de mi muestra de estudio.

Otro rasgo de la cooperación son sus elementos básicos como la responsabilidad individual, en donde cada estudiante es responsable tanto de aprender el material o actividad asignada como de ayudar a los otros miembros del grupo a aprenderlo, la interacción personal promotora entre los estudiantes, en el cual se promueve el desempeño de los otros, las prácticas tanto interpersonales como grupales, y, por último, el procesamiento por parte de los estudiantes del modo en que funcionó o trabajó su grupo. (Johnson, Johnson y Holubec, 1999)

Entonces en base a lo anterior mencionado, los juegos cooperativos pueden definirse como aquellas actividades de carácter lúdico o recreativo en las que los participantes se apoyan mutuamente, trabajando así en equipo para alcanzar objetivos compartidos mediante la comunicación asertiva y la aceptación de todos sus integrantes; por tal motivo este tipo de juegos son particularmente bien recibidos por los niños y niñas que están intentando aumentar su seguridad, esto se debe a que el juego se puede adaptar fácilmente a sus necesidades, fomentando así un clima divertido y de aceptación personal.

Ahora bien (Brown, 1980 citado por Jares, 1992) manifiesta que los juegos cooperativos se caracterizan por permitir que las personas se sientan libres de jugar placenteramente, buscan promover y fortalecer un clima social libre de la agresión. También, proporcionan la libertad para elegir, haciendo que los niños se sientan autónomos y tiene como objetivo que los participantes no se sientan obligados a competir si no a sentir la necesidad de integrarse con los demás en los juegos, por ello, el juego cooperativo tiene como propósito incorporar a todos los jugadores sin exclusión alguna.

Como señala Huizinga (2000) dentro de las características de los juegos cooperativos se resalta la implicación de todos los participantes, debido a que, el niño

se relaciona e interactúa de una forma participativa, descubriendo por sí mismo su rol dentro del juego y al momento de elegir los grupos siempre va a preferir estar con los que él tiene más simpatía o los que él considera mejores al momento de la realizar la acción.

Por otro lado, cabe resaltar la importancia que posee el juego cooperativo en el proceso de aprendizaje, ya que los niños en educación inicial se caracterizan por el deseo de siempre jugar y divertirse por medio del movimiento, además de interesarse por lo desconocido, mostrando así disposición para adquirir aprendizajes, expresar sus emociones y adquirir un control de ellas a causa de la interacción con su entorno y la exploración con su entorno, es aquí donde se deduce que el juego influye positivamente en el desarrollo físico y mental principalmente en las edades infantiles (Weineck, 2005).

VI. DESARROLLO METODOLÓGICO DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

La metodología utilizada para la propuesta “Me divierto jugando cooperativamente para desarrollar mis habilidades sociales” estará compuesta por 15 talleres que se llevarán a cabo en espacios como el aula, patio o sala de psicomotricidad según las características del juego para así brindar una mayor comodidad a los niños, asimismo, se tomarán en cuenta aspectos de los materiales que se necesitarán como que sean pertinentes, no sean tóxicos y que no representen un peligro para los niños. También, al inicio de cada taller se propondrán las recomendaciones y las instrucciones necesarias para el desarrollo óptimo de cada juego para garantizar un clima agradable entre los jugadores; es así como se pretende mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E: N°018 “Domingo Savio” para que puedan lograr entablar relaciones asertivas con sus demás compañeros.

Por otro lado, cabe resaltar que dichos talleres se encuentran ligados al área de Personal social. Según MINEDU (2016) enfatiza en el Programa Curricular de Educación Inicial la importancia de que el niño en esta etapa aprenda a desarrollar positivamente sus habilidades sociales, de manera que pueda desarrollar la competencia denominada “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” a partir de la interacción en situaciones de juego, exploración o de la vida

cotidiana, con el acompañamiento del docente, con el fin de que vayan integrando los límites, conozcan las normas y contribuyan en la construcción de acuerdos necesarios para la convivencia armónica, desarrollando así el enfoque de desarrollo personal en los niños.

Añádase a este la postura de MINEDU (2023) en la guía de orientaciones de la psicomotricidad en el nivel inicial, en la cual señala los tres momentos característicos del desarrollo de talleres de psicomotricidad basado en una secuencia específica de momentos de juego.

- Inicio, es necesario que en este momento se incluya la motivación que despierte su curiosidad e interés, el recojo de saberes previos y la exploración libre de materiales y recursos. (p.102)
- Desarrollo, en este segundo momento es importante enfocarse en desarrollar el propósito de aprendizaje considerando los criterios de evaluación que se han propuesto desarrollar durante el taller. (p.102)
- Cierre, por último, en este momento se lleva a cabo una actividad para volver a la calma, que permita a los niños comprender que el taller está llegando a su fin; así, poco a poco regularán la energía que desplegaron. (p.103)

Del mismo modo, dichos talleres de aprendizaje se evaluarán progresivamente en base al desarrollo de las habilidades sociales de los niños de cinco años por medio de la técnica de la observación, utilizando como instrumento de evaluación a la rúbrica conocida como mapa de calor. Como expresa Torres y Perera (2010), esta herramienta de evaluación posee una escala cuantitativa y cualitativa vinculada a criterios previamente definidos que definen o miden el desempeño del preescolar de acuerdo con el taller que se evalúa. (p.142).

Por otro lado, también se hará uso del mapa de calor como instrumento para poder evaluar el desempeño de los estudiantes en el transcurso de la aplicación de los talleres del plan de intervención.

MAPA DE CALOR

Taller de Aprendizaje					
Área/Competencia					
Criterio de evaluación					
Nº	Nombre de los estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación

Asimismo, se utilizará el instrumento de la guía de observación para medir el nivel de mejora de los estudiantes en base a las dimensiones de la variable dependiente, es decir las habilidades sociales.

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LA EVALUACIÓN

VARIABLE DEPENDIENTE: Habilidades Sociales

1 = Nunca 2= Casi nunca 3=Algunas veces 4= Casi siempre 5= Siempre

N°	Indicador	Ítems	Alternativas				
		DIMENSIÓN 1: Componentes No Verbales	1	2	3	4	5
1	Expresión gestual	Mantiene contacto visual cuando se dirigen a él o ella					
2		Eleva o frunce las cejas para mostrar sorpresa o enojo					
3		Sonríe de manera espontánea para expresar su felicidad					
4	Expresión corporal	Utiliza sus manos para saludar a sus compañeros					
5		Mantiene una postura relajada al interactuar con los demás					
6		Demuestra interés al acercarse mientras se comunica con otros					
N°	Indicador	DIMENSIÓN 2: Componentes Emocional o Paraverbales	1	2	3	4	5
7	Volumen	Modula su tono de voz para expresar sus ideas o sentimientos					
8		Hace uso de una adecuada entonación para plantear preguntas					
9	Ritmo	Muestra fluidez al compartir sus ideas					
10		Realiza pausas al hablar para asegurar una mejor claridad en sus ideas					
N°	Indicador	DIMENSIÓN 3: Componentes Verbales	1	2	3	4	5
11	Lenguaje apropiado	Saluda verbalmente cuando alguien se dirige a él o ella					
12		Usa un vocabulario amplio para complementar sus ideas					
13		Adapta su lenguaje de acuerdo a la persona (amigo o adulto)					
14	Verbalización positiva	Agradece las buenas acciones que hacen por él o ella					
15		Emplea “Por favor” cuando necesita ayuda					
16		Se disculpa por iniciativa al aceptar su error					
N°	Indicador	DIMENSIÓN 4: Componentes Cognitivos	1	2	3	4	5
17	Asimila información	Muestra interés por aprender cosas nuevas					
18		Responde preguntas sobre temas que le han contado					
19	Resuelve de problemas	Propone soluciones para resolver algún problema con otro compañero sin agredirse					
20		Busca llegar a un acuerdo para satisfacer sus necesidades o las de sus amigos					

VII. PLAN DE TALLERES O CRONOGRAMA DE TALLERES

Nº	Denominación de los talleres	Propósito de los talleres	Nº de horas	Fechas
01	La granja cooperativa	Que los niños y niñas se relacionen e integren a los integrantes de su grupo asumiendo las funciones del juego propuesto.	45 minutos	15/ 04 / 2025
02	Salvándome de los obstáculos	Que los niños y niñas asuman las reglas del juego asegurando el bienestar y éxito de su equipo.	45 minutos	21/ 04 / 2025
03	Palabras mágicas	Que los niños y niñas reconozcan la importancia de usar palabras de cortesía que fomenten los buenos modales.	45 minutos	22/ 04 / 2025
04	La oruga	Que los niños y niñas se integren y trabajen colaborativamente con sus compañeros por medio de la coordinación motriz.	45 minutos	23/ 04 / 2025
05	Armando un rompecabezas gigante	Que los niños y niñas muestren tolerancia y el valor de compartir con los demás para lograr armar el rompecabezas.	45 minutos	24/ 04 / 2025
06	Delivery cooperativo	Que los niños y niñas propongan soluciones para que su equipo pueda llegar coordinadamente a la meta del juego.	45 minutos	28/ 04 / 2025
07	Saltando con el dado	Que los niños y niñas participen y colaboren en grupo siguiendo las indicaciones del juego.	45 minutos	29/ 04 / 2025
08	Descubrimos figuras en equipo	Que los niños y niñas colaboren en equipo para completar el circuito motriz y descubrir la figura del rompecabezas.	45 minutos	30/ 04 / 2025
09	El lago encantado	Que los niños y niñas aprendan a ayudarse los unos a los otros para que todos lleguen a la meta del juego.	45 minutos	5/ 05 / 2025
10	Globo caliente	Que los niños y niñas se sientan parte de un grupo y desarrollen una comunicación fluida con sus compañeros.	45 minutos	6/ 05 / 2025
11		Que los niños y niñas ejerciten la comunicación asertiva y colabore		

	El campo de minas	con su equipo para llegar a la meta final.	45 minutos	7/ 05 / 2025
12	Bailando con globos	Que los niños y niñas se integren al juego y coordinen sus movimientos al ritmo de la música para evitar que el globo se caiga.	45 minutos	12/ 05 / 2025
13	La telaraña gigante	Que los niños y niñas participen y muestren empatía hacia sus compañeros durante el juego.	45 minutos	04/ 06 / 2025
14	Monstruo cooperativo	Que los niños y niñas participen y colaboren en su equipo para crear y decorar su monstruo.	45 minutos	05/ 06 / 2025
15	Búsqueda del tesoro	Que los niños y niñas trabajen en equipo para encontrar el tesoro escondido. (resolución de conflictos y colaboración)	45 minutos	06/ 06 / 2025

VIII. PRESENTACIÓN DE LOS TALLERES DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

Taller N° 01

I. Datos Informativos:

Título del taller: “La granja cooperativa”

Edad: 5 años

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas se relacionen e integren a los integrantes de su grupo asumiendo las funciones del juego propuesto.

II. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Se relaciona e integra a los integrantes de su grupo asumiendo las funciones del juego propuesto.	Participa en el juego propuesto junto a sus compañeros	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

III. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Materiales	Tiempo
INICIO	ASAMBLEA: - La docente organiza previamente el espacio en donde se desarrollará el juego y en asamblea dialoga con los niños sobre el desarrollo de la actividad, recuerdan las normas y el cuidado de los materiales. - Luego se presentan los materiales y preguntamos: ¿Cómo se llaman estos	- Equipo de sonido - Tarjetas con las figuras de animales	10 min.

	materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Y ¿Para que servirán? La docente prepara previamente los diferentes grupos de tarjetas, luego explica que se va a simular la vida en una granja, en donde cada persona representará a un animal.	y acciones. Canción de relajación “La nube”	
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: - La docente invita a los estudiantes a salir al patio ordenadamente, luego realizan movimientos corporales para calentar. - Comienza el juego, eligiendo una tarjeta del primer grupo en donde se les dice qué clase de animal son. Para un grupo de 24 jugadores, la distribución de las tarjetas puede ser la siguiente: 3 tarjetas de gallinas, 2 de conejos, 3 de patos, 2 de cerdos, 2 de caballo, 2 de gatos, 3 de perro, 3 de vacas, 4 de ovejas. A continuación, dejan la tarjeta y comienzan a deambular libremente en función del animal que les ha tocado ser, imitando los sonidos, movimientos, etc. - Al cabo de un tiempo de 3 minutos, la docente les invita a explorar el aula para encontrar diversas imágenes escondidas (objetos y partes de una granja) utilizando sus diferentes habilidades como especie para que puedan armar en la pizarra la granja. - Finalmente, los felicitamos por terminar de armar la granja la docente hace sonar una música suave para indicarles que llega la noche y que cada animal debe ir a dormir. RELAJACIÓN: Nos sentamos en asamblea y escuchamos la música “la nube” para regular nuestra respiración y relajarnos. EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA: los niños dibujan lo que más les gustó de la actividad.		25 min
CIERRE	VERBALIZACIÓN: Después dialogamos en círculo: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Todos participaron? ¿Ayudaron a algún compañero? ¿Cómo lo ayudaron?		10 min.

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“La granja cooperativa”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Se relaciona e integra a los integrantes de su grupo asumiendo las funciones del juego propuesto.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1	X			
Estudiante 2	X			
Estudiante 3	X			
Estudiante 4	X			
Estudiante 5		X		
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8	X			
Estudiante 9	X			
Estudiante 10	X			
Estudiante 11	X			
Estudiante 12	X			
Estudiante 13	X			
Estudiante 14	X			
Estudiante 15	X			
Estudiante 16	X			
Estudiante 17	X			
Estudiante 18	X			
Estudiante 19		X		
Estudiante 20				No asistió
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24	X			

Taller N° 02

I. Datos informativos

Título del taller: “Salvándome de los obstáculos”

Edad: 5 años

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas asuman las reglas del juego asegurando el bienestar y éxito de su equipo.

II. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Participa en la construcción de las reglas del juego y las asume considerando el bienestar y el éxito de todos los integrantes de su equipo.	Asume las reglas del juego asegurando el bienestar y éxito de su equipo.	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

III. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Material	Tiempo
INICIO	ASAMBLEA: La docente organiza previamente el espacio en donde se desarrollará el juego y en asamblea presenta los materiales que se necesitarán y luego se les pregunta:	Equipo de sonido	10 min.

	¿Cómo se llaman estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Y ¿Para que servirán? • La docente brinda las instrucciones del juego. • Invitamos a los niños (as) a proponer las faltas del juego y las anotamos en la pizarra, por ejemplo: ✓ Soltar al compañero. ✓ Mover los obstáculos. ✓ Empujar a su compañero.	Aros Conos Bloques Canción: Uno tras otro	
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: • La docente invita a los niños y niñas a salir al patio de manera ordenada. • Los niños realizan movimientos corporales y estiramientos para calentar sus músculos. • La docente ubica los objetos de diversos tamaños (obstáculos) en el suelo. • Se organiza a los niños en grupos de 6 participantes, colocándolos en fila de manera que logren formar un tren colocando sus manos en los hombros del compañero de adelante. • La docente les recuerda cumplir con las reglas propuestas. • Con la canción “Uno atrás de otro” cada equipo sale a su turno mientras los demás los observan, de esa forma cada equipo tendrá que evitar pisar o chocar con los objetos que se encuentren esparcidos en el piso hasta llegar a la meta. RELAJACIÓN: • Realizamos un círculo y con una música suave de fondo, empezaremos a imaginar que somos un globo (inhalar y exhalar) para regular nuestra respiración. EXPRESIÓN GRAFICO PLASTICO: • Los niños dibujan lo que más les gustó de la actividad.		25 min
CIERRE	VERBALIZACIÓN: • Después dialogamos en círculo: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Todos participaron? ¿Ayudaron a algún compañero? ¿Cómo lo ayudaron?		10 min.

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“Salvándome de los obstáculos”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Participa en la construcción de las reglas del juego y las asume considerando el bienestar y el éxito de todos los integrantes de su equipo.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1	X			
Estudiante 2	X			
Estudiante 3	X			
Estudiante 4	X			
Estudiante 5				No asistió
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8	X			
Estudiante 9	X			
Estudiante 10		X		
Estudiante 11	X			
Estudiante 12	X			
Estudiante 13	X			
Estudiante 14	X			
Estudiante 15	X			
Estudiante 16	X			
Estudiante 17	X			
Estudiante 18	X			
Estudiante 19				No asistió
Estudiante 20	X			
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24	X			

Taller N° 03

I. Datos informativos

Título del taller: “Palabras mágicas”

Edad: 5 años

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas reconozcan la importancia de usar palabras de cortesía que fomenten los buenos modales.

II. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Se relaciona con sus compañeros de manera respetuosa durante el juego, utilizando las palabras por favor y gracias.	Emplea palabras de cortesía (por favor y gracias) hacia sus compañeros para fomentar los buenos modales.	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

III. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Materiales	Tiempo
INICIO	ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO: - Las niñas y niños se ubican forman una media luna para poder conversar de lo que se va a llevar a cabo en el desarrollo del taller. ASAMBLEA: - La docente en asamblea dialoga con los niños sobre el desarrollo de la	- Equipo de sonido - Varita mágica	10 min.

	actividad, recuerdan las normas y el cuidado de los materiales. - La docente presenta el material que se necesitará y luego se les pregunta: ¿Cómo haremos con este material? ¿Qué podemos hacer con esto? Y ¿Conocen las palabras mágicas? ¿Cuáles son? - La docente brinda las instrucciones del juego.	Canción “La nube”	
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: - La docente invita a los estudiantes a salir al patio de manera ordenada. - La docente les explica a los niños que el juego consiste, en la que un niño hace de mago y el resto de los niños deben cumplir los deseos del mago, siempre que diga las palabras mágicas que son "por favor" y "gracias". - Iniciamos el juego invitando a los niños a moverse libremente por el espacio del aula al ritmo de la música, al parar la música todos se convierten en estatuas. - El mago, con una varita mágica, les pide a las estatuas que "por favor" se conviertan en el animal que él o ella desee, para ello será necesario que no se le olvide decir las palabras mágicas. - Una vez que las estatuas hayan realizado correctamente el deseo del mago, éste les da las “gracias” y los niños vuelven a moverse libremente por el aula al ritmo de la música. - Después el mago entrega la varita a otro compañero y comienza de nuevo el juego, hasta terminar con la participación de todos los estudiantes presentes. RELAJACIÓN: - Realizamos un círculo y con una música suave de fondo, empezaremos a imaginar que somos un globo (inhalar y exhalar) para regular nuestra respiración.		25 min

	EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: • Los niños dibujan lo que más le gustó de la actividad.		
CIERRE	VERBALIZACIÓN: • Después dialogamos en círculo: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Todos participaron? ¿Ayudaron a algún compañero? ¿Cómo lo ayudaron?		10 min

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“Palabras mágicas”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Se relaciona con sus compañeros de manera respetuosa durante el juego, utilizando las palabras por favor y gracias.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1	X			
Estudiante 2	X			
Estudiante 3	X			
Estudiante 4	X			
Estudiante 5		X		
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8	X			
Estudiante 9	X			
Estudiante 10	X			
Estudiante 11	X			
Estudiante 12	X			
Estudiante 13	X			
Estudiante 14	X			
Estudiante 15	X			
Estudiante 16	X			
Estudiante 17	X			
Estudiante 18		X		
Estudiante 19		X		
Estudiante 20	X			
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24	X			

Taller N° 04

I. Datos informativos

Título del taller: “La oruga”

Edad: 5 años

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas se integren y trabajen colaborativamente con sus compañeros por medio de la coordinación motriz.

II. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Se integra y trabaja colaborativamente con los integrantes de su equipo por medio de la coordinación motriz.	Se integra en el juego y colabora con sus compañeros para lograr el objetivo del juego propuesto.	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

IV. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Materiales	Tiempo
	ASAMBLEA:		

INICIO	• La docente organiza previamente el espacio en donde se desarrollará el juego y en asamblea dialoga con los niños sobre el desarrollo de la actividad, recuerdan las normas y el cuidado de los materiales. • La docente presenta los materiales que se necesitarán y luego se les pregunta: ¿Cómo se llaman estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Y ¿Para que servirán? • La docente brinda las instrucciones del juego.	• Equipo de sonido • Globos • Conos • Canción: La oruguita	10 min.
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: • La docente invita a los estudiantes a salir al patio de manera ordenada, luego invitamos a los niños a formar filas en varios equipos. • Ubicamos los conos en cada extremo de cada equipo (punto de partida y de llegada). • Luego la docente le entregará a cada uno un globo el cual deberán sostener entre la espalda del otro y el pecho del siguiente, de manera que en equipo los niños puedan coordinarse al mismo ritmo para que el globo no se caiga al suelo. • El primer niño de cada equipo caminará hasta el otro cono y al regresar se sumará otro niño hasta que todos los integrantes formen una oruga. RELAJACIÓN: • Realizamos un círculo y con una música suave de fondo, empezaremos a imaginar que somos un globo (inhalar y exhalar) para regular nuestra respiración. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: Los niños dibujan lo que más les gustó de la actividad.		25 min
	VERBALIZACIÓN: • Después dialogamos en círculo: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se		

CIERRE	sintieron?, ¿Todos participaron? ¿Ayudaron a algún compañero? ¿Cómo lo ayudaron?		10 min
---------------	--	--	--------

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“La oruga”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Se integra y trabaja colaborativamente con los integrantes de su equipo por medio de la coordinación motriz.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1	X			
Estudiante 2	X			
Estudiante 3	X			
Estudiante 4	X			
Estudiante 5		X		
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8	X			
Estudiante 9	X			
Estudiante 10	X			
Estudiante 11	X			
Estudiante 12	X			
Estudiante 13	X			
Estudiante 14	X			
Estudiante 15	X			
Estudiante 16				No asistió
Estudiante 17	X			
Estudiante 18	X			
Estudiante 19		X		
Estudiante 20	X			
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24	X			

Taller N° 05

I. Datos informativos

Título del taller: “Armando un rompecabezas gigante”

Edad: 5 años

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas muestren tolerancia y el valor de compartir con los demás para lograr armar el rompecabezas.

II. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Muestra tolerancia y el valor de compartir con sus demás compañeros para lograr armar en equipo el rompecabezas.	Practica la tolerancia y el valor de compartir hacia los demás, logrando armar el rompecabezas.	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

III. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Materiales	Tiempo
INICIO	ASAMBLEA: La docente organiza previamente el espacio en donde se desarrollará el juego y en asamblea dialoga con los niños sobre el desarrollo de la	- Equipo de sonido - Piezas de rompecabezas	10 min.

	actividad, recuerdan las normas y el cuidado de los materiales. - La docente presenta los materiales que se necesitarán y luego se les pregunta: ¿Cómo se llaman estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Y ¿Para que servirán? - La docente brinda las instrucciones del juego.	- TV - Canción La nube	
DESARROLLO	JUEGO MOTRIZ: - La docente divide al grupo en cuatro equipos diferentes de 6 estudiantes y reparte las piezas de un rompecabezas para cada equipo. (Lo que no se les dice a los niños es que una de esas piezas está cambiada, es decir que una de las piezas del rompecabezas que cada equipo tiene no pertenece a ese rompecabezas, sino a otro que le corresponde a otro equipo). - Animamos a los niños a empezar a armar el rompecabezas gigante entre ellos. - Los niños (as) se dan cuenta del “error” y empezarán a dialogar entre los diferentes grupos para encontrar la pieza faltante. - La docente finalmente los felicita por lograr armar el rompecabezas resaltando su trabajo en equipo.		25 min
CIERRE	RELAJACIÓN: - Nos sentamos en asamblea y escuchamos la música “La nube” para regular nuestra respiración y relajarnos. VERBALIZACIÓN: - Después dialogamos en círculo: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Todos participaron? ¿Ayudaron a algún compañero? ¿Cómo lo ayudaron?		10 min

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“Armando un rompecabezas gigante”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Muestra tolerancia y el valor de compartir con sus demás compañeros para lograr armar en equipo el rompecabezas.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1	X			
Estudiante 2	X			
Estudiante 3	X			
Estudiante 4	X			
Estudiante 5		X		
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8		X		
Estudiante 9	X			
Estudiante 10	X			
Estudiante 11	X			
Estudiante 12	X			
Estudiante 13				No asistió
Estudiante 14	X			
Estudiante 15	X			
Estudiante 16	X			
Estudiante 17	X			
Estudiante 18		X		
Estudiante 19	X			
Estudiante 20	X			
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24		X		

Taller N° 06

I. Datos informativos

Título del taller: “Delivery cooperativo”

Edad: 5 años

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas propongan soluciones para que su equipo pueda llegar coordinadamente a la meta del juego.

II. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Propone ideas y soluciones para que su equipo pueda llegar coordinadamente a la meta del juego.	Propone soluciones para asegurar que su equipo logre transportar todos los huevos de la granja.	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

III. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Materiales	Tiempo
INICIO	ASAMBLEA: La docente organiza previamente el espacio en donde se desarrollará el juego y en asamblea dialoga con los niños sobre el desarrollo de la	- Equipo de sonido - Caja mágica	10 min.

	actividad, recuerdan las normas y el cuidado de los materiales. - La docente presenta los materiales por medio de la caja mágica y luego se les pregunta: ¿Cómo se llaman estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Y ¿Para que servirán? - La docente brinda las instrucciones del juego.	- Huevos de plástico - Platos - Cinta de agua - Cajas - Canción: Gallina turuleca - Canción de relajación	
DESARROLLO	JUEGO MOTRIZ: - Los estudiantes se ubican de manera ordenada. - La docente les dice a los niños (as) que se imaginen que son granjeros y que tienen que llevar el delivery de “huevos” (un plato descartable con 4 tiras que sirven para sostener los huevos que se necesitan transportar) desde la granja hasta la casa de los clientes. - La docente forma grupos de 4 participantes y da inicio al juego. - Los equipos se desplazarán tratando de que los huevos no se caigan del plato, logrando ponerse de acuerdo para llegar juntos a las casas de los clientes (cajas). RELAJACIÓN: - Realizamos un círculo y con una música suave de fondo, empezaremos a imaginar que somos un globo (inhalar y exhalar) para regular nuestra respiración. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: Los niños dibujan lo que más les gustó de la actividad.		25 min
CIERRE	VERBALIZACIÓN: Después dialogamos en círculo: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Todos participaron? ¿Ayudaron a algún compañero? ¿Cómo lo ayudaron?		10 min

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“Delivey cooperativo”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Propone ideas y soluciones para que su equipo pueda llegar a la meta del juego.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1	X			
Estudiante 2	X			
Estudiante 3	X			
Estudiante 4	X			
Estudiante 5		X		
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8	X			
Estudiante 9		X		
Estudiante 10	X			
Estudiante 11	X			
Estudiante 12	X			
Estudiante 13	X			
Estudiante 14	X			
Estudiante 15	X			
Estudiante 16	X			
Estudiante 17	X			
Estudiante 18		X		
Estudiante 19		X		
Estudiante 20	X			
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24	X			

Taller N° 07

I. Datos informativos

Título del taller: “Saltando con el dado”

Edad: 5 años

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas participen y colaboren en grupo siguiendo las indicaciones del juego.

II. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Se integra y trabaja colaborativamente en grupo por medio de la coordinación motriz, siguiendo las indicaciones del juego.	Participa y colabora con su equipo siguiendo las indicaciones del juego.	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

III. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Materiales	Tiempo
INICIO	ASAMBLEA: La docente organiza previamente el espacio en donde se desarrollará el juego y en asamblea dialoga con los niños sobre el desarrollo de la actividad, recuerdan las normas y el cuidado de los materiales.	- Equipo de sonido - Dado - Tarjetas	10 min.

	- La docente presenta los materiales que se necesitarán y luego se les pregunta: ¿Cómo se llaman estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Y ¿Para que servirán? - La docente brinda las instrucciones del juego.	Canción “La nube”	
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: - Los estudiantes salen al patio de manera ordenada. - La docente les muestra las tarjetas con fechas que sacará al azar para indicar el modo del salto (adelante, atrás, izquierda y derecha) - Se formará a dos equipos, se les indica que ambos grupos participarán por turnos. - Cada equipo debe colocarse de pie y seguidamente tomarse por los hombros los unos a los otros hasta formar una fila vertical. - El niño que quede de primero en la fila deberá lanzar el dado y observar el número e indicándoselo en voz alta a sus demás compañeros - Todo el grupo deberá saltar hacia adelante/ atrás o a los lados el número de veces que indique el dado. Se repetirá el proceso hasta que todos los niños hayan lanzado el dado. RELAJACIÓN: Realizamos un círculo y con una música suave de fondo, empezaremos a imaginar que somos un globo (inhalar y exhalar) para regular nuestra respiración. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: - Los niños dibujan lo que más les gustó de la actividad.		25 min
CIERRE	VERBALIZACIÓN: Después dialogamos en círculo: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Todos participaron? ¿Ayudaron a algún compañero? ¿Cómo lo ayudaron?		10 min

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“Saltando con el dado”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Se integra y trabaja colaborativamente en grupo por medio de la coordinación motriz, siguiendo las indicaciones del juego.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1	X			
Estudiante 2	X			
Estudiante 3	X			
Estudiante 4	X			
Estudiante 5		X		
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8	X			
Estudiante 9	X			
Estudiante 10	X			
Estudiante 11	X			
Estudiante 12	X			
Estudiante 13	X			
Estudiante 14	X			
Estudiante 15	X			
Estudiante 16	X			
Estudiante 17	X			
Estudiante 18	X			
Estudiante 19		X		
Estudiante 20	X			
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24	X			

Taller N° 08

I. Datos informativos

Título del taller: “Descubrimos figuras en equipo”

Edad: 5 años.

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas colaboren en equipo para completar el circuito motriz y descubrir la figura del rompecabezas.

I. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Participa en el juego mostrando tolerancia y cooperatividad para completar el circuito motriz y descubrir la figura del rompecabezas.	Completa el circuito motriz y resuelve el rompecabezas en equipo.	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

II. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Materiales	Tiempo
INICIO	ASAMBLEA: La docente organiza previamente el espacio en donde se desarrollará el juego y en asamblea dialoga con los niños sobre el desarrollo de la actividad,	- Equipo de sonido - Conos - Aros - Cinta	10 min.

	recuerdan las normas y el cuidado de los materiales. - La docente les muestra los materiales que se emplearán y les pregunta: ¿Cómo se llaman estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Y ¿Para que servirán? - La docente brinda las instrucciones del juego.	- Imágenes - Cinta - Vasos - Canción de relajación “La nube”	
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: - La docente invita a los niños y niñas a salir al patio de manera ordenada. - Los niños realizan movimientos corporales y estiramientos para calentar sus músculos. - Empezaremos el circuito caminando por la línea recta o zigzag según corresponda por grupo, para luego pasar por un túnel y seguidamente saltamos sobre los aros. - Luego se armará una torre de conos con base de 3. - Por último, encontraremos imágenes esparcidas, que, con ayuda del grupo, tendrán que armar el rompecabezas y descubrir la imagen (animal). RELAJACIÓN: - Realizamos un círculo y con una música suave de fondo, empezaremos a imaginar que somos un globo (inhalar y exhalar) para regular nuestra respiración. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: Los niños dibujan lo que más les gustó de la actividad.		25 min
CIERRE	VERBALIZACIÓN: Después dialogamos en círculo: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Todos participaron? ¿Ayudaron a algún compañero? ¿Cómo lo ayudaron?		10 min.

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“Descubrimos figuras en equipo”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Participa en el juego mostrando tolerancia y cooperatividad para completar el circuito motriz y descubrir la figura del rompecabezas.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1	X			
Estudiante 2	X			
Estudiante 3		X		
Estudiante 4	X			
Estudiante 5		X		
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8	X			
Estudiante 9	X			
Estudiante 10	X			
Estudiante 11	X			
Estudiante 12		X		
Estudiante 13	X			
Estudiante 14	X			
Estudiante 15	X			
Estudiante 16	X			
Estudiante 17	X			
Estudiante 18	X			
Estudiante 19		X		
Estudiante 20	X			
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24	X			

Taller N° 09

I. Datos informativos

Título del taller: “El lago encantado”

Edad: 5 años

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas aprendan a ayudarse los unos a los otros para que todos lleguen a la meta del juego.

II. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Participa en el juego y muestra el valor de la solidaridad con sus compañeros para asegurar que todos lleguen a la meta.	Participa del juego y ayuda a sus compañeros a llegar al lugar de meta.	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

III. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Materiales	Tiempo
INICIO	ASAMBLEA: La docente organiza previamente el espacio en donde se desarrollará el juego y en asamblea dialoga con los niños sobre el desarrollo de la actividad, recuerdan las normas y el cuidado de los materiales.	- Equipo de sonido - Cinta - Aros	10 min.

	• La docente presenta los materiales que se necesitarán y luego se les pregunta: ¿Cómo se llaman estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Y ¿Para que servirán? • La docente brinda las instrucciones del juego.	• Canción: Congelado • Canción: La nube	
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: • La docente invita a los estudiantes a salir al patio ordenadamente. • La docente empieza a delimitar con cinta el espacio, para simular que es el lago, luego coloca aros esparcidos. • Se les indica que los participantes deben pasar por los aros sin pisar el agua y si lo hacen se les congela el corazón, es decir que si alguien cae al agua no podrá moverse hasta que otro jugador se acerque y lo salve, dándole un abrazo. • Todos los participantes deben llegar sanos y salvos a la otra orilla, de manera que nadie se quede atrás. RELAJACIÓN: • Realizamos un círculo y con una música suave de fondo, empezaremos a imaginar que somos un globo (inhalar y exhalar) para regular nuestra respiración. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños dibujan lo que más les gustó de la actividad.		25 min
CIERRE	VERBALIZACIÓN: • Después dialogamos en círculo: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Todos participaron? ¿Ayudaron a algún compañero? ¿Cómo lo ayudaron?		10 min

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“El lago encantado”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Participa en el juego y muestra el valor de la solidaridad con sus compañeros para asegurar que todos lleguen a la meta.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1	X			
Estudiante 2	X			
Estudiante 3				No asistió
Estudiante 4	X			
Estudiante 5	X			
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8	X			
Estudiante 9	X			
Estudiante 10	X			
Estudiante 11	X			
Estudiante 12	X			
Estudiante 13	X			
Estudiante 14	X			
Estudiante 15	X			
Estudiante 16	X			
Estudiante 17	X			
Estudiante 18	X			
Estudiante 19				No asistió
Estudiante 20	X			
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24	X			

Taller N° 10

I. Datos informativos

Título del taller: “Globo caliente”

Edad: 5 años

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas se sientan parte de un grupo y desarrollen una comunicación fluida con sus compañeros.

II. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Se relaciona y comunica fluidamente al compartir sus ideas con sus compañeros por medio del juego.	Se integra al grupo y comparte fluidamente sus ideas sin temor a ser juzgado (a).	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

III. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Materiales	Tiempo
INICIO	ASAMBLEA: La docente organiza previamente el espacio en donde se desarrollará el juego y en asamblea dialoga con los niños sobre el desarrollo de la actividad, recuerdan las normas y el cuidado de los materiales.	Equipo de sonido	10 min.

	• La docente presenta los materiales que se necesitarán y luego se les pregunta: ¿Cómo se llaman estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Y ¿Para que servirán? • La docente brinda las instrucciones del juego.	• Globos • Canción de relajación “La nube”	
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: • La docente invita a todos los niños a sentarse en asamblea, formando un círculo grande. • Luego, se le entrega el globo a un integrante. • La docente coloca la música para dar inicio al juego, el globo deberá ir pasando por cada niño y cuando la música pare el que tenga el globo deberá realizar algún movimiento según lo que se le indique. • Después de que todos hayan participado del globo caliente, se les felicita y agradece la participación. RELAJACIÓN: • Nos sentamos en asamblea y escuchamos la música “La nube” para regular nuestra respiración y relajarnos. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: • Los niños dibujan lo que más les gustó de la actividad.		25 min
CIERRE	VERBALIZACIÓN: • Después dialogamos en círculo: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Todos participaron? ¿Qué es lo que más les gustó del juego?		10 min

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“Globo caliente”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Se relaciona y comunica fluidamente al compartir sus ideas con sus compañeros por medio del juego.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1				No asistió
Estudiante 2	X			
Estudiante 3	X			
Estudiante 4	X			
Estudiante 5	X			
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8	X			
Estudiante 9	X			
Estudiante 10	X			
Estudiante 11	X			
Estudiante 12	X			
Estudiante 13	X			
Estudiante 14	X			
Estudiante 15				No asistió
Estudiante 16				No asistió
Estudiante 17	X			
Estudiante 18	X			
Estudiante 19	X			
Estudiante 20	X			
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24	X			

Taller N° 11

I. Datos informativos

Título del taller: “Campo de minas”

Edad: 5 años

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas ejerciten la comunicación asertiva y colaboren con su equipo para llegar a la meta final.

II. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Se comunica de forma asertiva con los demás mostrando confianza para lograr que su equipo llegue a la meta final.	Se comunica de forma asertiva con sus compañeros colaborando para llegar al logro del objetivo del juego.	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

III. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Materiales	Tiempo
INICIO	ASAMBLEA: La docente organiza previamente el espacio en donde se desarrollará el juego y en asamblea dialoga con los niños sobre el desarrollo de la actividad, recuerdan las normas y el cuidado de los materiales.	- Equipo de sonido - Conos - Botellas - Tarros	10 min.

	• La docente presenta los materiales que se necesitarán y luego se les pregunta: ¿Cómo se llaman estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Y ¿Para que servirán? • La docente brinda las instrucciones del juego.	• Canción de relajación “La nube”	
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: • La docente invita a los estudiantes a salir al patio de manera ordenada. • La docente ubica los materiales en fila en forma de zigzag y les menciona a los niños que con aquellos objetos vamos a jugar el “campo minado” • Invitamos a los niños a formar dos filas. • Los participantes caminarán en fila india tomados de los hombros sin tocar aquellos objetos, de manera que el participante de adelante pueda ir guiando a su equipo para que no choquen o pisen los objetos esparcidos en el suelo. • Felicitamos a los equipos por haber logrado atravesar el campo minado en equipo. RELAJACIÓN: • Realizamos un círculo y con una música suave de fondo, empezaremos a imaginar que somos un globo (inhalar y exhalar) para regular nuestra respiración. EXPRESIÓN GRÁFICA PLÁSTICA: Los niños dibujan lo que más les gustó de la actividad.		25 min
CIERRE	VERBALIZACIÓN: • Después dialogamos en asamblea: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué dificultad tuvieron en el juego el campo de minas? ¿Cómo se sintieron al jugar en equipo y tener una guía?		10 min

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“Campo minado”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Se comunica de forma asertiva con los demás mostrando confianza para lograr que su equipo llegue a la meta final.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1	X			
Estudiante 2	X			
Estudiante 3	X			
Estudiante 4	X			
Estudiante 5		X		
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8	X			
Estudiante 9	X			
Estudiante 10	X			
Estudiante 11	X			
Estudiante 12	X			
Estudiante 13	X			
Estudiante 14	X			
Estudiante 15	X			
Estudiante 16	X			
Estudiante 17	X			
Estudiante 18	X			
Estudiante 19		X		
Estudiante 20	X			
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24				No asistió

Taller N° 12

I. Datos informativos

Título del taller: “Bailando con globos”

Edad: 5 años

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas se integren al juego y coordinen sus movimientos al ritmo de la música para evitar que el globo se caiga.

II. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Se integra y trabaja colaborativamente con sus compañeros para mantener el globo en su lugar coordinando sus movimientos por medio de la música.	Se integra con sus compañeros y baila al ritmo de la música evitando que el globo se caiga.	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

III. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Materiales	Tiempo
INICIO	ASAMBLEA: La docente organiza previamente el espacio en donde se desarrollará el juego y en asamblea dialoga con los niños sobre el desarrollo de la	- Equipo de sonido - Globos	10 min.

	actividad, recuerdan las normas y el cuidado de los materiales. • La docente presenta los materiales que se necesitarán y luego se les pregunta: ¿Cómo se llaman estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Y ¿Para que servirán? • La docente brinda las instrucciones del juego.	• Canciones: La bomba y sapito. • Canción de relajación “La nube”	
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: • La docente invita a los estudiantes a salir al patio de manera ordenada. • Invitamos a los niños a formar un círculo y posteriormente se le entregan globos inflados para que los sostengan con su mano y el del compañero de al lado. • Los participantes se moverán coordinadamente dando vueltas, adelante, atrás, arriba o abajo según lo indique la música, con la finalidad de que no se caigan los globos al suelo. • Felicitamos a los estudiantes por haber logrado mantener el globo durante el baile. RELAJACIÓN: • Realizamos un círculo y con una música suave de fondo, empezaremos a imaginar que somos un globo (inhalar y exhalar) para regular nuestra respiración. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: Los niños dibujan lo que más gustó de la actividad.		25 min
CIERRE	VERBALIZACIÓN: • Después dialogamos en asamblea: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué dificultad tuvieron en el juego? ¿Cómo se sintieron al jugar en equipo?		10 min

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“Bailando con globos”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Se integra y trabaja colaborativamente con sus compañeros para mantener el globo en su lugar coordinando sus movimientos por medio de la música.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1	X			
Estudiante 2	X			
Estudiante 3	X			
Estudiante 4	X			
Estudiante 5				No asistió
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8	X			
Estudiante 9	X			
Estudiante 10	X			
Estudiante 11	X			
Estudiante 12	X			
Estudiante 13	X			
Estudiante 14	X			
Estudiante 15	X			
Estudiante 16	X			
Estudiante 17	X			
Estudiante 18	X			
Estudiante 19	X			
Estudiante 20	X			
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24	X			

Taller N° 13

I. Datos informativos

Título del taller: “La telaraña gigante”

Edad: 5 años

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas participen y muestren empatía hacia sus compañeros durante el juego.

II. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Participa por iniciativa en el juego permitiendo que lo ayuden o brinda ayuda a sus compañeros a cruzar la telaraña.	Participa por iniciativa en el juego junto a sus compañeros hasta cruzar la telaraña gigante.	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

III. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Materiales	Tiempo
INICIO	ASAMBLEA: La docente organiza previamente el espacio en donde se desarrollará el juego y en asamblea dialoga con los niños sobre el desarrollo de la actividad, recuerdan las normas y el cuidado de los materiales.	- Equipo de sonido - Imágenes de arañas	10 min.

	• La docente presenta los materiales que se necesitarán y luego se les pregunta: ¿Cómo se llaman estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Y ¿Para que servirán? • La docente brinda las instrucciones del juego.	• Cinta masking • Canción: “Itsy Bitsy Araña”	
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: • La docente invita a los estudiantes a salir al patio de manera ordenada. • La docente ubica los materiales y pega la cinta en el suelo hasta formar una telaraña gigante. • Invitamos a los niños a formar una fila. • Los participantes caminarán y saltarán por los espacios vacíos evitando pisar la telaraña o las arañas que se encuentran esparcidas, de manera que muestren empatía hacia los demás y se ayuden hasta lograr cruzar sin problemas. • Felicitamos a todos por haber logrado llegar a la meta sin quedar atrapados en la telaraña. RELAJACIÓN: • Realizamos un círculo y con una música suave de fondo, empezaremos a imaginar que somos un globo (inhalar y exhalar) para regular nuestra respiración. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: • Los niños dibujan lo que más gustó de la actividad.	• Canción de relajación “La nube”	25 min
CIERRE	VERBALIZACIÓN: • Después dialogamos en asamblea: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué dificultad tuvieron en el juego? ¿Cómo se sintieron al jugar en equipo? ¿Ayudaron a algún amigo?		10 min

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“La telaraña gigante”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Participa por iniciativa en el juego permitiendo que lo ayuden o brinda ayuda a sus compañeros a cruzar la telaraña.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1	X			
Estudiante 2	X			
Estudiante 3	X			
Estudiante 4	X			
Estudiante 5		X		
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8	X			
Estudiante 9	X			
Estudiante 10		X		
Estudiante 11	X			
Estudiante 12	X			
Estudiante 13	X			
Estudiante 14	X			
Estudiante 15	X			
Estudiante 16	X			
Estudiante 17	X			
Estudiante 18	X			
Estudiante 19		X		
Estudiante 20	X			
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24	X			

Taller N° 14

I. Datos informativos

Título del taller: “Monstruo cooperativo”

Edad: 5 años

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas participen y colaboren en su equipo para crear y decorar su monstruo.

II. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Participa en el juego mostrando tolerancia y cooperatividad en su equipo para crear y decorar su monstruo.	Participa y colabora en su equipo para crear y decorar su monstruo.	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

III. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Materiales	Tiempo
INICIO	ASAMBLEA: La docente organiza previamente el espacio en donde se desarrollará el juego y en asamblea dialoga con los niños sobre el desarrollo de la	- Equipo de sonido - Papelotes - Lápices	10 min.

	actividad, recuerdan las normas y el cuidado de los materiales. • La docente presenta los materiales que se necesitarán y luego se les pregunta: ¿Cómo se llaman estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Y ¿Para que servirán? • La docente brinda las instrucciones del juego.	• Crayolas • Canción “saco una manito” • Canción de relajación “La nube”	
DESARROLLO	EXPLORACIÓN DEL MATERIAL: • La docente agrupa a los niños y los invita a entonar la canción “saco una manito” • Cada equipo recibe el material correspondiente (papelote, lápices y crayones), pasan a explorar y manipular el material libremente. CREACIÓN LIBRE: • Invitamos a los integrantes de cada equipo a ponerse de acuerdo y así elijan una parte específica del cuerpo del monstruo que van a dibujar (cabeza, cuerpo, extremidades, etc.) • Los niños dibujan a su monstruo y lo decoran según su creatividad. • Por último, cada equipo pega su papelote en la pizarra.		25 min
CIERRE	VERBALIZACIÓN/ REFLEXIÓN: • Invitamos a cada equipo a salir por turnos al frente para presentarle a sus compañeros sus creaciones (Nombre y características de su monstruo) • Dialogamos en asamblea: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué dificultad tuvieron en el juego? ¿Todos participaron? ¿Cómo se sintieron al jugar en equipo?		10 min

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“Monstruo cooperativo”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Participa en el juego mostrando tolerancia y cooperatividad en su equipo para crear y decorar su monstruo.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1	X			
Estudiante 2	X			
Estudiante 3	X			
Estudiante 4	X			
Estudiante 5		X		
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8	X			
Estudiante 9	X			
Estudiante 10	X			
Estudiante 11				No asistió
Estudiante 12	X			
Estudiante 13	X			
Estudiante 14	X			
Estudiante 15	X			
Estudiante 16	X			
Estudiante 17	X			
Estudiante 18	X			
Estudiante 19		X		
Estudiante 20	X			
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24	X			

Taller N° 15

I. Datos informativos

Título del taller: “Búsqueda del tesoro”

Edad: 5 años

Investigadora: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario.

Propósito: Que los niños y niñas trabajen en equipo para encontrar el tesoro escondido.

II. Propósitos de aprendizaje

Área: PERSONAL SOCIAL				
Competencia/ Capacidades	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia	Instrumento
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Se integra y trabaja en equipo por medio de la exploración usando una comunicación asertiva para encontrar el cofre del tesoro escondido.	Colabora en equipo y comparte sus ideas para encontrar el cofre del tesoro escondido.	Mapa de calor
Enfoque Transversal		Valor	Actitudes o Acciones Observables	
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN		Empatía	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.	

III. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias/ Actividades	Materiales	Tiempo
INICIO	ASAMBLEA: La docente organiza previamente los materiales (pistas y retos) en el espacio en donde se	Equipo de sonido	10 min.

	desarrollará el juego y en asamblea dialoga con los niños sobre el desarrollo de la actividad (les comenta que nos convertiremos en piratas para encontrar el tesoro escondido), recuerdan las normas y el cuidado de los materiales. • La docente les muestra un mapa del tesoro y lo pega en la pizarra para que los niños puedan observar el recorrido.	• Mapa • Cinta • Aros • Conos • Túnel • Imágenes • Cofre del tesoro • Monedas de chocolate • Música: Jake y los piratas del Nunca Jamás • Canción: La nube	
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: • La docente da inicio a la “búsqueda del tesoro” • Los niños (as) en equipo cruzarán el río (cinta pegada en el suelo en forma de una línea), luego encontrarán pegado en la columna del patio la imagen de un arco de fútbol e irán hacia allá, en ese lugar tendrán que saltar con un pie por el camino de charcos (aros), después pasarán por una serie de cactus (conos) en la cancha de la escuela y mediante una adivinanza pegado en el arco de fútbol (Crece del suelo y es de color verde_ Pasto) al obtener la respuestas nos disponemos a buscar aquellos espacios de la cancha que tenga pasto hasta finalmente llegar al tesoro. • La docente los felicita y le entrega a cada uno sus respectivas monedas de oro hechos de chocolate. RELAJACIÓN: • Nos sentamos en asamblea y escuchamos la música “La nube” para regular nuestra respiración y relajarnos. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: • Los niños dibujan lo que más gustó de la actividad.	• Música: Jake y los piratas del Nunca Jamás • Canción: La nube	25 min

CIERRE	VERBALIZACIÓN: Después dialogamos en círculo: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Todos participaron? ¿Ayudaron a algún compañero? ¿Cómo lo ayudaron?		10 min.

Instrumento de evaluación (Mapa de calor)

Taller de Aprendizaje	“Búsqueda del tesoro”			
Área/Competencia	Personal social/ Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
Criterio de evaluación	Se integra y trabaja en equipo por medio de la exploración usando una comunicación asertiva para encontrar el cofre del tesoro escondido.			
Estudiantes	Logrado	Proceso	Inicio	Observación
Estudiante 1	X			
Estudiante 2	X			
Estudiante 3	X			
Estudiante 4	X			
Estudiante 5				No asistió
Estudiante 6	X			
Estudiante 7	X			
Estudiante 8	X			
Estudiante 9	X			
Estudiante 10	X			
Estudiante 11	X			
Estudiante 12	X			
Estudiante 13	X			
Estudiante 14	X			
Estudiante 15	X			
Estudiante 16	X			
Estudiante 17	X			
Estudiante 18	X			
Estudiante 19	X			
Estudiante 20	X			
Estudiante 21	X			
Estudiante 22	X			
Estudiante 23	X			
Estudiante 24	X			

Anexos

Evidencias de ejecución del Plan de Intervención:



Estudiantes participando del Taller: “Palabras mágicas”



Equipo de niños participando del Taller:
“Delivery cooperativo”



Equipo de niñas participando del Taller:
“Delivery cooperativo”



Estudiantes participando en grupo del Taller: “Bailando con globos”



Equipo de estudiantes participando del Taller:
“Monstruo cooperativo”



Equipo de estudiantes coloreando a su
“Monstruo cooperativo”



Estudiantes observando el mapa que recorrerán para
el desarrollo del taller: “Búsqueda del tesoro”



Estudiantes encontrando el cofre del tesoro escondido en la cancha de
fútbol de la Institución Educativa

Anexo 8: Resolución Directoral de Aprobación de Trabajo de Investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 075-2025-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 21 de mayo de 2025

Visto el **Oficio N° 211-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 16/12/2024**, presentado por la Unidad de Investigación, referido al Plan de desarrollo del Trabajo de investigación para obtención del Título de Licenciatura en el **Programa de Estudios de Educación Inicial y del Programa de Estudios de Educación Primaria – Promoción Agosto 2025**.

CONSIDERANDO:

Que, según artículo 15° del Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023, literal e), g), h), i) y del artículo 55°, literal a) que a la letra dice: *"Al inicio del VIII ciclo, a propuesta del investigador o equipo investigador, la JUI designa al docente para el acompañante a la elaboración del proyecto de investigación y de la tesis. Esta designación se formaliza con la aprobación del proyecto a través de la Resolución Directoral emitida por el Director General"*;

Que, por las disposiciones del artículo 74° - inciso g) que a la letra dice: *"Si un proyecto de investigación está en la condición de aprobado, se eleva a Dirección General para la proyección de la resolución de aprobación, la misma que precisa el asesor(a) y los miembros de jurado"*. La Unidad de Investigación presenta el **Oficio N° 211-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 16/12/2024**, para la aprobación respectiva;

Que, los recurrentes deberán tener en cuenta lo establecido en el artículo 74° - h) del Reglamento de Investigación e Innovación que a la letra dice: **La resolución de aprobación del proyecto de investigación tendrá una vigencia de 24 meses**;

Que, teniendo en cuenta lo expresado en los artículos mencionados que conllevan a garantizar la culminación del trabajo de investigación, se ha sistematizado la información agrupándola en lo que se denomina Planes de tesis de los trabajos de investigación;

Que, según **Oficio N° 211-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 16/12/2024**, la Jefa de Unidad de Investigación remite a este Despacho la propuesta de designación de miembros de jurado, de los recurrentes que han organizado y presentado su plan para desarrollo del trabajo de investigación con fines de titulación;

Que, este Despacho de conformidad a lo establecido en el artículo 53° inciso b), artículo 76° y artículo 77° del Reglamento de Investigación e Innovación designa al docente asesor, miembros de jurado y la aprobación de la denominación del trabajo de investigación, según como se detalla en el anexo adjunto;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 000016-2025, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Resolución Directoral N° 075-2025-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 21 de mayo de 2025

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR LOS PLANES PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA en el Programa de Estudios de *Educación Inicial y de Educación Primaria*, consignados en el Oficio N° 211-2024-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 16/12/2024.

Artículo Segundo.- NOMBRAR, asesores, miembros de jurado de cada plan de tesis, según como se indica en el anexo adjunto que forma parte de la presente resolución.

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR a las instancias correspondientes su difusión y cumplimiento.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



[Firma manuscrita]

Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLRS/DG.EESPPP.
fsa.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGED/DIFID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

ANEXO						
PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN - APROBADOS CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 075-2025-DG-EESPP "PIURA"						
(21/5/2025)						
NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
1	3278 20/11/2024	ALVARADO LACHIRA MILUSKA JASMIN	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias didácticas y su efecto en la atención de estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
2	3416 4/12/2024	CALVA CHUQUIHUANCA MARINA DEL CARMEN	EDUCACIÓN INICIAL FID	Competencia crea proyectos desde los lenguajes artístico y su efecto en la creatividad en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Juan Carlos Santos Arriola Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVENAS Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
3	3339 22/11/2024	CARRASCO ZAPATA MARIA CELESTE	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias narrativas y su efecto en el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de Educación Inicial 2024 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVENAS Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Cecilia collantes cupen Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
4	3395 29/11/2024	CHAVEZ PINGO CINTHYA NAVELY	EDUCACIÓN INICIAL FID	Aprendizaje social y su efecto en la convivencia escolar en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Juan Francisco Juárez cruz Mg. David Peña Arica Prof. José del Carmen Mondragón Cór Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
5	3421 4/12/2024	CORREA RETO JANA ALEXANDRA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias de habilidades manuales y su efecto en la coordinación óculo manual en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. David Peña Arica Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
6	3283 20/11/2024	CRUZ VILLEGAS PRISSILA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias prosociales y su efecto en las habilidades blandas en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Juan Francisco Juárez cruz Prof. José del Carmen Mondragón Cór Dra. Militz Novoa Seminario Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
7	3275 20/11/2024	FIESTAS ZETA JENY RAQUEL	EDUCACIÓN INICIAL FID	Percepción visual y su efecto en el desarrollo cognitivo en estudiantes Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militz Novoa Seminario Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVENAS Mg. Maria del Rosario García Cortegana Mg. María Sara Antón y Pérez Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR

NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
8	3266 20/11/2024	GARCIA HUARACHE JOYCE MARISU	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias de Aucouturier y su efecto en el desarrollo de las funciones cognitivas básicas en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
9	3288 20/11/2024	GUERRERO JIMENES LUZ NELY	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias narrativas y su efecto en la comprensión lectora en estudiantes de Educación 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Juan Francisco Juárez cruz Mg. Cecilia Alejandrina silupu pedrera Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVENAS Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
10	3243 19/11/2024	GUTIERREZ MORALES INGRID YELINA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Juegos matemáticos y su efecto en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Lic. Irene Cecilia Varleque camacho Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
11	3272 20/11/2024	MENDOZA SEMINARIO ROELYTH XIOMARA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Juegos Cooperativos y su efecto en las habilidades sociales en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militza Novoa Seminario Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVENAS Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
12	3326 21/11/2024	MONTENEGRO ROSILLO DANIELA	EDUCACIÓN INICIAL FID	La experimentación científica y su efecto en la competencia de indagación en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Flor Maria Talledo Covenas Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
13	3340 22/11/2024	NAVARRO HUAMANQUISPE YESSELY ALEXANDRA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Teatro Infantil y su efecto en la competencia construye su identidad en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Lic. Ernesto Antonio Pretto Monro Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
14	3346 26/11/2024	NEYRA SEMINARIO SHIRLEY ANACHY	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias Sensoriales y su efecto en el desarrollo cognitivo en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Dra. Militza Novoa Seminario Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
15	3420 4/12/2024	NOLE AREVALO EILEEN ANGELIN	EDUCACIÓN INICIAL FID	Juegos verbales y su efecto en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. David Peña Arica Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Juan Francisco Juárez cruz Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVENAS Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
16	3471 10/12/2024	ODAR GIRON MARIA FERNANDA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Activas lúdicas y su efecto en el desarrollo autónomo en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Flor Maria Talledo Covenas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Lic. Ernesto Antonio Pretto Monro Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR



NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
17	3424 5/12/2024	QUEZADA GUTIERREZ JANETH GIULIANA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Grafomotricidad y su efecto en la iniciación en la escritura en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Juan Carlos Santos Arriola Dra. Miltza Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS ASESOR
18	3279 20/11/2024	RISCO TIMOTEO LADY HORIANA	EDUCACIÓN INICIAL FID	La Neurodidáctica y su efecto en el desarrollo de la memoria en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Prof. José del Carmen Mondragón Córdoba Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Dra. Miltza Novoa Seminario ASESOR
19	3059 7/11/2024	RONDOY LIVA DEYNI KARINA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Matemática recreativa y su efecto en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS Mg. Angela Martina Bruno Seminario ASESOR
20	3294 21/11/2024	SONDOR MAZA MARLENI KATHERINE	EDUCACIÓN INICIAL FID	Actividades lúdicas y su efecto en las habilidades matemáticas en Estudiantes de Educación Inicial 2024 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Dra. Miltza Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho ASESOR
21	3344 25/11/2024	VARONA OTERO CLAUDIA ALEXANDRA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Actividades lúdicas y su efecto en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Juan Francisco Juárez cruz Prof. José del Carmen Mondragón Córdoba Mg. Cecilia Collantes Cupen ASESOR
22	3276 20/11/2024	VARONA SEVEDON NAYELI DAYANA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Artes escénicas y su efecto en la expresión corporal en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dra. Miltza Novoa Seminario Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Mg. Cecilia Collantes Cupen ASESOR
23	3324 21/11/2024	VILLEGAS ORDINOLA SÚNICO TATIANA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Expresiones literarias infantiles y su efecto en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS ASESOR
24	3343 5/12/2024	WU RUIZ ALESSANDRA LAYMIN	EDUCACIÓN INICIAL FID	Situaciones didácticas de la metodología de Brousseau y su efecto en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Prof. José del Carmen Mondragón Córdoba Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho ASESOR
25	3325 21/11/2024	ZAVALA CAMACHO LIZET GABRIELA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Pictogramas y su efecto en la competencia escribe diversos tipos de textos en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. David Peña Arica Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS ASESOR



Anexo 9: Resumen Estadístico de Aplicación de Turnitin



Página 1 de 64 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid::1:3578447542

ROELYTH XIOMARA MENDOZA SEMINARIO

Mendoza_Xiomara_Lic_Turnitin_final.pdf



Aplicando Similitud



Similitud trabajos de investigación



Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Piura

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3578447542

Fecha de entrega

25 may 2026, 1:07 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

25 may 2026, 1:21 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

Mendoza_Xiomara_Lic_Turnitin_final.pdf

Tamaño del archivo

787.4 KB

53 páginas

15.175 palabras

81.262 caracteres



Página 1 de 64 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid::1:3578447542



24% Similitud general

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

Fuentes principales

- 21%  Fuentes de Internet
- 13%  Publicaciones
- 13%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°018 "DOMINGO SAVIO" DEL DISTRITO DE PIURA; QUIEN SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

QUE:

Srta: Roelyth Xiomara Mendoza Seminario ha realizado acciones de trabajo de campo consistentes en la aplicación de instrumentos de recojo de datos con los niños y niñas de inicial 5 años Aula "Juguetones" a Cargo de la Docente Rosa Elizabeth Arbulu Garcés consistente en una Guía de Observación estructurada y rúbrica de evaluación, además del desarrollo de talleres de aprendizaje que corresponden a su Plan de Intervención, trabajo que realizó desde el mes de Abril hasta el mes de Junio del año en curso, como fases de su trabajo de investigación denominado: Juegos Cooperativos y su efecto en las Habilidades Sociales en estudiantes de Educación Inicial, 2024.

, en concordancia con su cronograma de trabajo de su investigación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Piura, 17 de Julio de 2025